



GACETA DEL CONGRESO

SENADO Y CÁMARA

(Artículo 36, Ley 5ª de 1992)

IMPRENTA NACIONAL DE COLOMBIA
www.imprenta.gov.co

ISSN 0123 - 9066

AÑO XXXIII - N° 504

Bogotá, D. C., jueves, 2 de mayo de 2024

EDICIÓN DE 61 PÁGINAS

DIRECTORES:

GREGORIO ELJACH PACHECO
SECRETARIO GENERAL DEL SENADO
www.secretariassenado.gov.co

JAIME LUIS LACOUTURE PEÑALOZA
SECRETARIO GENERAL DE LA CÁMARA
www.camara.gov.co

RAMA LEGISLATIVA DEL PODER PÚBLICO

CÁMARA DE REPRESENTANTES

PONENCIAS

PONENCIA PARA SEGUNDO DEBATE EN LA CÁMARA DE REPRESENTANTES AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 007 DE 2023 CÁMARA - 'LEY DE LOS ESPORTS'

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

ACUMULADO CON EL PROYECTO DE LEY NÚMERO 044 DE 2023 CÁMARA - 'DEPORTES ELECTRÓNICOS'.

por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones.

Bogotá, abril de 2024

Honorable Representante

MARÍA EUGENIA LOPERA MONSALVE

Presidente

Comisión Séptima Constitucional

Cámara de Representantes

Asunto. Ponencia para Segundo Debate en la Cámara de Representantes al Proyecto de Ley número 007 de 2023 - 'Ley de los ESports', acumulado con el Proyecto de Ley número 044 de 2023 - 'Deportes Electrónicos'.

Respetada Presidente,

En nuestra condición de Ponentes del mencionado proyecto, nos permitimos presentar Ponencia para Segundo Debate en los siguientes términos:

Número de proyecto de ley	Proyecto de Ley número 007 de 2023 acumulado con el Proyecto de Ley número 044 de 2023.
Título	Proyecto de Ley número 007 de 2023 , 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, acumulado con el Proyecto de Ley número 044 de 2023 , por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones.
Autores	PL 007 de 2023 Senadores: Julio Elias Vidal, Alejandro Alberto Vega Pérez, Diela Liliana Solarte Benavides, Edwing Fabián Díaz Plata, Martha Isabel Peralta Epieyú. Representantes: Juan Carlos Lozada Vargas, Juan Sebastián Gómez Gonzáles, Elizabeth Jay-Pang Díaz, Daniel Carvalho Mejía, Wilder Iberson Escobar Ortiz, Andrés David Calle Aguas, David Ricardo Racero Mayorca, Jennifer Dalley Pedraza Sandoval, Alejandro García Ríos, Olga Beatriz González Correa, Álvaro Leonel Rueda Caballero, Juan Camilo Londoño Barrera. PL 044 de 2023 Representantes: Erika Tatiana Sánchez Pinto, Wilmer Yair Castellanos Hernández, Gloria Liliana Rodríguez Valencia, Elizabeth Jay-Pang Díaz, Wilder Iberson Escobar Ortiz, David Alejandro Toro Ramírez, Edinson Vladimir Olaya Mancipe, Agmeth José Escaf Tijerino, John Jairo González Agudelo, Jhon Fredi Valencia Caicedo, Jor-

	ge Rodrigo Tovar Vélez, Santiago Osorio Marín, Gerson Lisímaco Montaña Arizala, Jairo Reinaldo Cala Suárez, Gloria Liliana Rodríguez Valencia, Juan Sebastián Gómez Gonzáles, Miguel Abraham Polo Polo, José Alejandro Martínez Sánchez, Yenica Sugein Acosta Infante, Susana Gómez Castaño, David Ricardo Racero Mayorca, Orlando Castillo Advincola, Jorge Alberto Cerchiaro Figueroa, Diego Fernando Caicedo Navas, Holmes de Jesús Echeverría de la Rosa, Andrés Felipe Jiménez Vargas, Jorge Eliécer Tamayo Marulanda, Alexander Guarín Silva, Mauricio Parodi Díaz, Gersel Luis Pérez Altamiranda, Juan Carlos Vargas Soler.
Ponentes	Representantes: Juan Camilo Londoño Barrera (Coordinador), Héctor David Chaparro Chaparro (Coordinador), Juan Carlos Vargas Soler y Andrés Eduardo Forero Molina.
Ponencia	Positiva con pliego de modificaciones.

1. Consideraciones Generales

1.1 Antecedentes del Proyecto

El Proyecto de Ley número 007 de 2023 fue radicado el 20 de julio del mismo año y Publicado en la *Gaceta del Congreso* número 930 de 2023, bajo autoría de los honorables Senadores *Julio Elias Vidal, Alejandro Alberto Vega Pérez, Diela Liliana Solarte Benavides, Edwing Fabián Díaz Plata, Martha Isabel Peralta Epieyu;* y de los honorables Representantes, *Juan Carlos Lozada Vargas, Juan Sebastián Gómez Gonzáles, Elizabeth Jay-Pang Díaz, Daniel Carvalho Mejía, Wilder Iberson Escobar Ortiz, Andrés David Calle Aguas, David Ricardo Racero Mayorca, Jennifer Dalley Pedraza Sandoval, Alejandro García Ríos, Olga Beatriz González Correa, Álvaro Leonel Rueda caballero, Juan Camilo Londoño Barrera.*

Por su parte, el Proyecto de Ley número 044 de 2023 fue radicado el 26 de julio del mismo año y Publicado en la *Gaceta del Congreso* número 965 de 2023, con autoría de los honorables Representantes *Erika Tatiana Sánchez Pinto, Wilmer Yair Castellanos Hernández, Gloria Liliana Rodríguez Valencia, Elizabeth Jay-Pang Díaz, Wilder Iberson Escobar Ortiz, David Alejandro Toro Ramírez, Edinson Vladimir Olaya Mancipe, Agmeth José Escaf Tijerino, John Jairo González Agudelo, Jhon Fredi Valencia Caicedo, Jorge Rodrigo Tovar Vélez, Santiago Osorio Marín, Gerson Lisímaco Montaña Arizala, Jairo Reinaldo Cala Suárez, Gloria Liliana Rodríguez Valencia, Juan Sebastián Gómez Gonzáles, Miguel Abraham Polo Polo, José Alejandro Martínez Sánchez, Yenica Sugein Acosta Infante, Susana Gómez Castaño, David Ricardo Racero Mayorca, Orlando Castillo Advincola, Jorge Alberto Cerchiaro Figueroa, Diego Fernando Caicedo Navas, Holmes de Jesús Echeverría de la Rosa, Andrés Felipe Jiménez Vargas, Jorge Eliécer Tamayo Marulanda, Alexander Guarín Silva, Mauricio Parodi Díaz, Gersel Luis Pérez Altamiranda, Juan Carlos Vargas Soler.*

El día 16 de agosto del 2023 la mesa directiva de la Comisión Séptima Constitucional bajo oficio CSCP 3.7-443-23, informó de la acumulación de ambos proyectos de ley y designó como Ponentes a los honorables Representantes *Juan Camilo Londoño Barrera* (Coordinador), *Héctor David Chaparro Chaparro* (Coordinador), *Juan Carlos Vargas Soler* y *Andrés Eduardo Forero Molina*.

Luego de cumplido el tiempo reglamentado para la presentación de la Ponencia, los Ponentes presentaron solicitud de prórroga en dos ocasiones, las cuales fueron aceptadas por la mesa directiva mediante los oficio CSCP 3.7-498-23 y CSCP 3.7-574-23.

El 20 de febrero de 2024 fue aprobado en Primer Debate el proyecto de ley en la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes. Ese mismo día, mediante oficio CSCP 3.7-070-24 fueron designados como Coordinadores Ponentes y Ponentes los mismos Representantes de Primer Debate.

El 4 de abril se realizó Audiencia Pública en el recinto de la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes.

1.2 Objetivo del Proyecto

El Proyecto de Ley número 007 de 2023 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. Mientras el Proyecto de Ley número 044 de 2023, tiene por objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan.

2. Justificación del Proyecto de ley

En los últimos años, la llegada de las TIC 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 eSports 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 eSports 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 eSports 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.

2.1 Exposición de motivos PL 007 de 2023

De acuerdo con el **Proyecto de Ley número 007 de 2023** ‘Ley de los ESports’, 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 mental¹; 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*².

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 ofrecer³ principalmente para pasar su tiempo para ser “sociable”, las actividades lúdico recreativo en los 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.

2.1.2 Deportes electrónicos o virtuales

Los deportes electrónicos (eSports) son una nueva variedad de los deportes de competición, que comenzó en los años 90 con juegos de ‘arcade’, justo cuando estaban naciendo videojuegos (paralelo es posible). 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”*⁴.

³ Pardo, D. (2013). ¿Cuál es la diferencia entre un geek y un nerd? - BBC Mundo. Disponible en https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624_tecnologia_geek_nerd_definicion_diferencia_dp

⁴ Santos, M. (2012). ¿Por qué los deportes electrónicos pueden cambiar la televisión? Disponible en <http://www.entrer.co/entretenimiento/porque-los-deportes-electronicos-pueden-cambiar-la-televisio/>

¹ UNICEF (2004). Deporte, Recreación y Juego. Disponible en <https://www.unicef.org/bolivia/media/2341/file/UNICEF-bol-deporte-recreacion-juego.pdf>

² Deportes Extremos (2008). Definición de deportes extremos. Disponible en <http://desportesextremos.blogspot.com/2008/11/definicion-de-deportes-extremos.html>

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's. Este tipo de deportes virtuales integran la exigencia de la actividad física, el uso de las tecnologías y el sano esparcimiento.

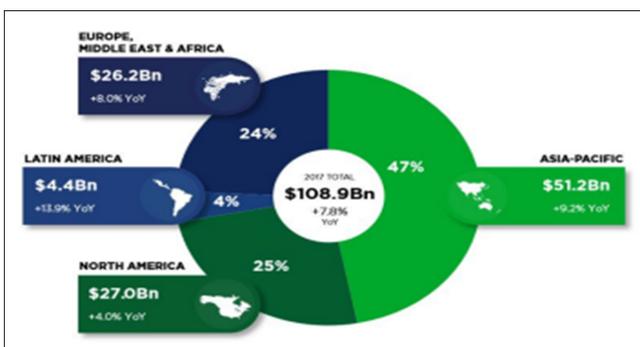
La importancia del fomento en el uso de las tecnologías se evidenció recientemente en el país cuando se dio a conocer que un joven colombiano Santiago Jaramillo, hizo parte del equipo de desarrollo de Electronic Arts (EA), que ha sacado al mercado su nueva versión del mundialmente famoso videojuego **FIFA 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.

2.1.3 Los videojuegos en el mundo - una industria altamente exitosa⁵:

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%.

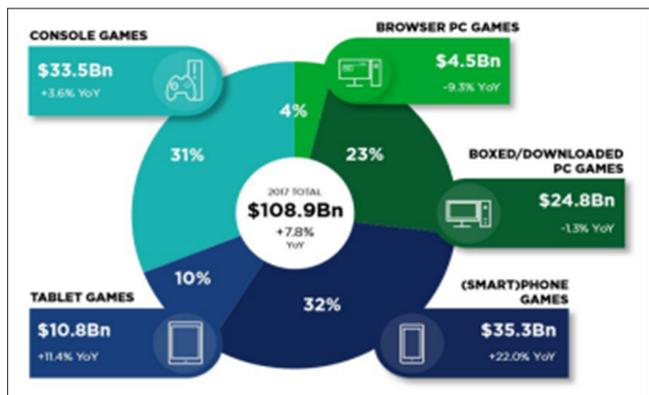


Mercado Global de Videojuegos por Región. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.

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

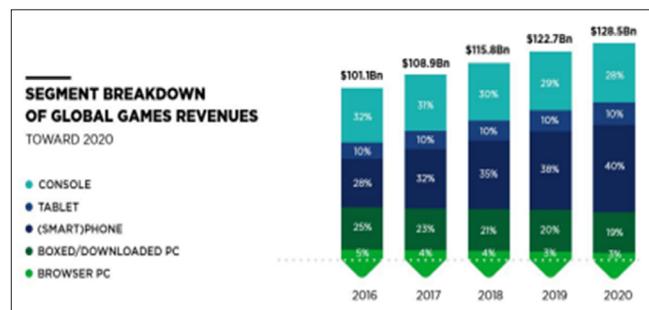
dólares, representan cerca del 63,7% del mercado mundial.

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 y 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.

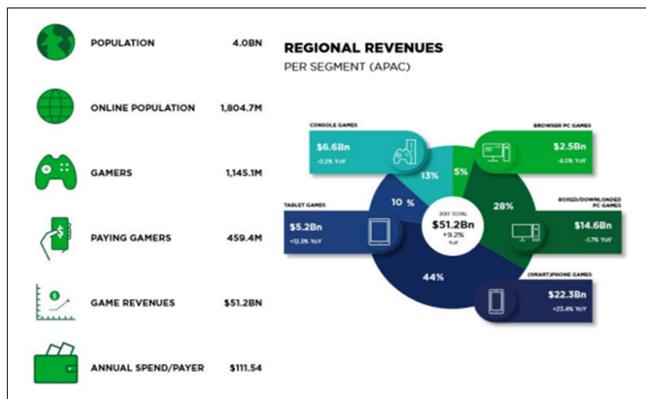


Proyecciones del Mercado Global de Videojuegos por segmento. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.

2.1.3.1 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\$4,2Bn).

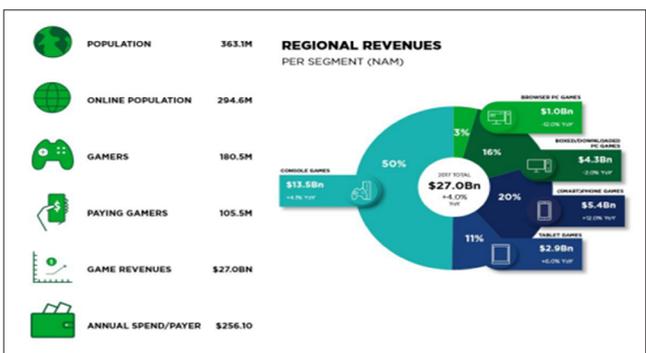
⁵ Tomado de Mercado Global de Videojuegos por Región. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.



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

Norteamérica

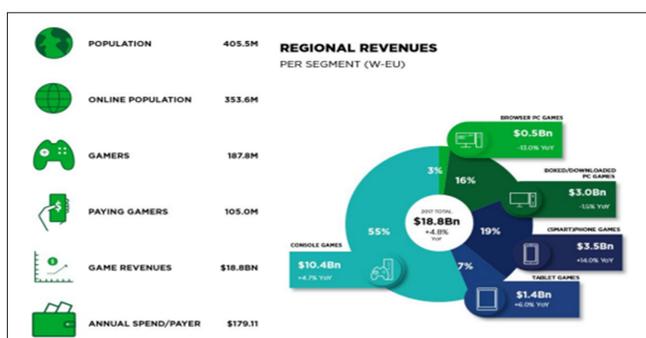
Esta región es la segunda en importancia en el mundo. Se calcula que tiene 180.5 millones de jugadores, de los cuales 105 millones pagan por jugar. Los ingresos de la región para 2017 ascendieron a US\$27 Billones y se estima que cada jugador que paga gastó en promedio US\$256 dólares por año. Sin embargo,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

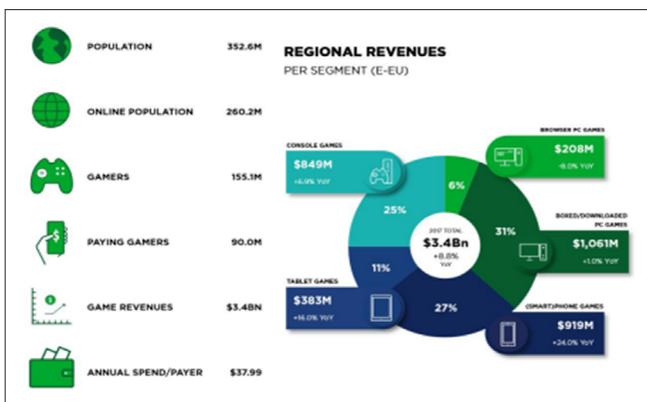
Esta región muestra un crecimiento con respecto al 2016 de un 4.8%, y sus ingresos en el sector de videojuegos ascendieron a \$18.8 billones de dólares en 2017. Dentro de los países con mayor participación en el mercado están Alemania (\$4.0Bn), Reino Unido (\$3.8Bn), Francia (\$2.7 Bn) y España (\$1.8 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.



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

Europa Oriental

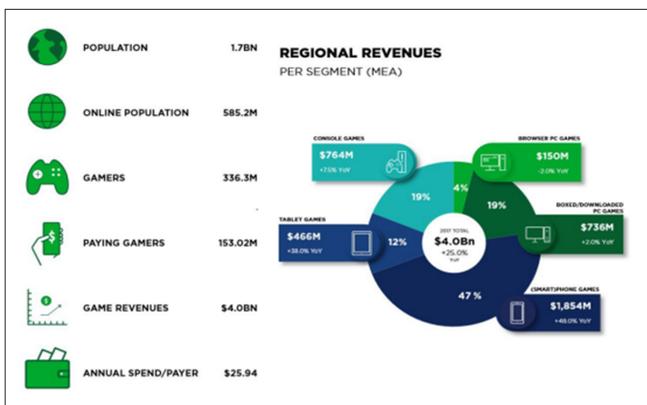
Esta región representa un 3% del total de ingresos de la industria, sin embargo, contó con un crecimiento de 8.8% respecto a 2016. Se calcula que cuenta con 155 millones de jugadores, de los cuales 90 millones pagan por jugar. En 2017 se estima que estos jugadores gastaron cerca de \$38 dólares. Dentro 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

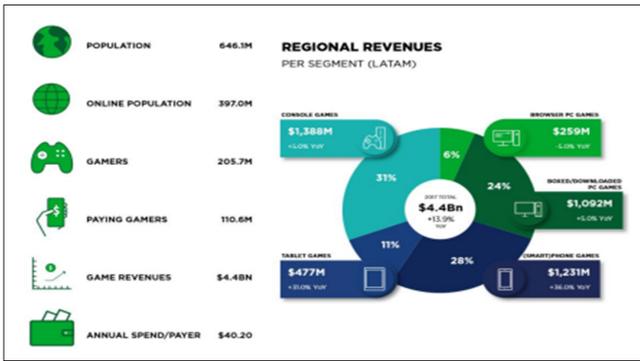
Esta región es la de mayor crecimiento respecto a 2016 con un 25%. Sin embargo, la participación en el mercado está dominada por países de medio oriente. Dentro de los principales países están Turquía (\$774 millones de dólares), Arabia Saudita (\$647 millones de dólares) e Irán (432 millones de dólares). 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.



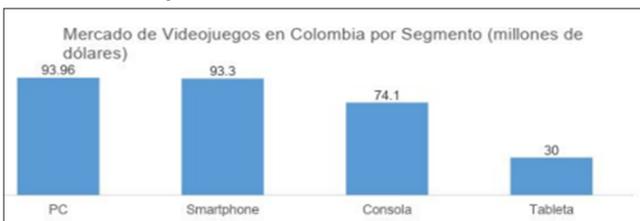
Mercado de Videojuegos en América Latina. 2017 Global Games Market Report, Newzoo

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.



Mercado de videojuegos en Colombia por segmento. 2017 Global Games Market Report.

2.1.3.2 Los deportes electrónicos, reconocidos por el Comité Olímpico Internacional

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

2.2 Exposición de motivos PL 044 de 2023

De acuerdo con el Proyecto de Ley 044 de 2023, los deportes electrónicos han tenido un crecimiento exponencial a nivel global durante las últimas tres décadas, su práctica, desarrollos tecnológicos, las competencias, federaciones y organismos internacionales de regulación son cada vez comunes y fuertes lo que ha repercutido de manera positiva en distintos sectores como el económico, el deportivo y el de comunicaciones expandiéndose aún más allá de la comunidad amante de los videojuegos como entretenimiento y permeando los niveles más altos de competencias deportivas.

Esta industria llevada a su versión competitiva está estrechamente vinculada con la deportiva y sus impactos han generado el cambio de la visión tradicional del deporte, deportistas, ligas, torneos y equipos que se dedica a la práctica deportiva de los deportes electrónicos son cada vez más reconocidos como entes deportivos que representan intereses privados o nacionales como es el caso de países como Corea del Sur, China y Estados Unidos.

En Colombia, el mundo de los deportes electrónicos está siendo reconocido como un referente regional, sin embargo, estas prácticas deportivas no hacen parte del escenario nacional reconocido dentro del Sistema Nacional del Deporte, ignorando que dichas prácticas se han extendido por todo el territorio nacional convirtiéndose cada vez más en una opción de categoría deportiva con más fuerza y reconocimiento, lo que implica un desafío para el país frente a su reglamentación y apoyo para que estas prácticas generen un impacto positivo en la sociedad abocada cada día más a la relación con la tecnología y los videojuegos.

2.2.1 ¿Qué son los deportes electrónicos?

Si bien no existe una definición única para los deportes electrónicos, así como tampoco no todos los videojuegos son reconocidos como tal; a lo largo del mundo y con el paso de los años se han realizado distintas aproximaciones conceptuales, como, por ejemplo:

A. Proyecto de Ley número 1997-D-2018 – Argentina:

“Toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos – ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos”.

B. Proyecto de Ley número 383 de 2017 – Brasil:

“Se entiende por deportes electrónicos las actividades que, haciendo uso de artefactos electrónicos, crea una competición de dos o más participantes, en un sistema de ascenso y descenso mixto, un sistema tipo “round-robin tournament”, un sistema tipo “knockout” u otra tecnología similar y con el mismo propósito” (traducción propia).

C. Proyecto de ley “Projecte de llei d’esports electrònics” – Andorra:

“Toda competición o acontecimiento abierto al público y basado en videojuego, en el que participan de forma presencial o remota dos o más jugadores y en el que se ofrecen premios a los jugadores atendiendo al resultado de los juegos correspondientes y a las normas preestablecidas para los organizadores para regular las competiciones o acontecimiento comentados” (traducción propia).

Sin duda alguna, los deportes electrónicos han influido de forma tal que como resultado se ha generado una modificación o desarrollo en la concepción tradicional de deporte, no limitando su comprensión o ejecución al movimiento corporal, sino que han sido epicentro de la comprensión de integralidad corporal que significa el conjunto de acciones motrices o neuronales que son conducto para la implementación de cualquier acción.

Según la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos (Fedecolde) establece que los deportes electrónicos son:

Los deportes electrónicos son toda actividad expresada mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros; los cuales pueden o no tener un carácter competitivo y en los cuales el resultado obtenido por su práctica no está librado a meras deliberaciones del azar.

En esta clase de juegos se evidencian reglamentaciones que delimitarán el actuar de los practicantes quienes gracias a la conectividad podrán fomentar el desarrollo de la interacción social entre sí. Estos videojuegos se pueden evidenciar en distintas disciplinas, a saber:

1. Juegos en arenas multijugador (MOBA): Juegos desarrollados en una arena o estadio específico en el cual distintos jugadores conectados online y agrupados por equipo se enfrentan entre sí hasta derrotar a su contrincante.
2. Simuladores deportivos: Aquellos que recrean una disciplina deportiva específica, generalmente vinculada con los deportes tradicionales como por ejemplo fútbol, baloncesto, carreras, tenis, ciclismo entre otros.
3. Juegos de Lucha: Son los basados en luchar o combatir con un contrincante mediante el uso o manejo de un luchador.

4. Juegos de disparos (F.P.S o T.P.S): Son los videojuegos que tienen la finalidad de ganar al rival mediante el uso de armas.
5. Juegos de estrategia o R.T.S: Como su nombre lo indica, con juegos que obligan a sus practicantes a idear estrategias de avanzada para derrotar al rival, generalmente se desarrollan en un mapa en el cual podrán encontrar recursos, edificaciones, individuos o modificar y adaptar el terreno según sus necesidades o estrategias de victoria planteadas.
6. Último superviviente o Battle Royale: Son juegos en los cuales un grupo de personas se enfrentará entre sí superando pruebas que pondrán en vilo su supervivencia y en los cuales según se avanza en su desarrollo podrán encontrar mejoras de habilidades o equipamiento.

2.2.2 Los deportes electrónicos en Colombia

Colombia es un escenario en el cual los deportes electrónicos se han fomentado desde hace aproximadamente unos 17 años con la organización de competencias a nivel aficionado, generalmente realizadas por aficionados a los videojuegos que, con el sueño de profesionalizarse, comenzaron a sembrar la semilla en las comunidades gamers con la intención de hacer potencia al país dentro de esta nueva tendencia deportiva. Fue para esos entonces cuando se despertó el interés de muchos que, con la firme convicción de cumplir con el propósito mencionado, hicieron brotar dicha semilla dando vida a la primera organización deportiva nacional (la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos) dedicada al fomento de los eSports en el país.

Unos años después, llegaría a Colombia la Liga de Videojuegos Profesionales (LVP), organización privada reconocida a nivel mundial por ser una de las principales organizadoras de competencias de eSports de habla hispana en más de 30 países; la LVP, es la organizadora en Colombia de la Golden League de League of Legends, competencia que cuenta con la participación de equipos destacados como Zeu5, Brave Rising o Spirituals por tan solo mencionar a algunos; de igual manera, esta misma sociedad, se encarga de organizar el Torneo Nacional FF el cual cuenta con la participación de más de 700 equipos aproximadamente.

Dicho lo anterior, en Colombia actualmente sobresalen un top cinco (5) de videojuegos más utilizados dentro del cual se encuentran Free Fire, Valorant, Crossfire, Fortnite y PUBG Mobile, siendo pertinente mencionar que, de conformidad con una de las plataformas de análisis de la comunidad, Free Fire representa el 16% de los ingresos generados por jugador en el país.

Asimismo, según información revelada por la LVP, para el año 2021, en Colombia se presentó un aumento en la cantidad de visualización del 55% en comparación en el año 2020 y en lo que respecta al año 2022, se presentó un incremento del

67% en la cantidad de espectadores que realizaban visualizaciones en directo y de un 89%⁶ para aquellos que hacían constante seguimiento sobre las transmisiones.

2.2.3 Contexto deportivo

Centrándonos en el escenario nacional, actualmente se cuenta con la presencia de más de 20.000 jugadores aproximadamente, que compiten entre sí a lo largo y ancho del territorio colombiano de manera licenciada, sin contar aquellas competencias y eventos organizados por publishers (desarrolladores o propietarios de videojuegos) quienes han visto el potencial de los jugadores colombianos quienes con su desempeño han despertado el interés de promocionar los deportes electrónicos en el país como fuente de trabajo y emprendimiento para jóvenes que junto con el esfuerzo de todos los actores participantes han alcanzado generar en Colombia ingresos de hasta doce millones de dólares (\$12.000.000 USD) para el año 2021 solo en competencias organizadas directamente por publishers.

Por otro lado, como se mencionó anteriormente, desde el año 2016, se fundó la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos (Fedecolde), la cual en sus inicios (hace más de 16 años) comenzó sus labores bajo la figura de Fundación con el objetivo de realizar eventos y exposiciones para promocionar los deportes electrónicos.

Tal ha sido el trabajo de Fedecolde que hoy en día cuenta con 19.000 deportistas licenciados distribuidos en 350 clubes ubicados en 19 departamentos de Colombia como lo son Antioquia, Atlántico, Bogotá D.C., Bolívar, Boyacá, Caldas, Cauca, Cesar, Cundinamarca, La Guajira, Huila, Magdalena, Meta, Nariño, Risaralda, Santander, Sucre, Tolima y Valle del Cauca.

La misma federación, es la encargada de fomentar los deportes electrónicos mediante su práctica a través de la “Copa Colombia” la cual se realiza en un formato fijo promoviendo disciplinas como: Minecraft, Rainbow Six o FI, competencias con más de 150 mil visualizaciones para el año 2022; y un formato para móvil en el que se destacan disciplinas como Clash Royale, Brawl Stars, PUBG Mobile o PES, la cual contó con 83 mil visualizaciones y 3.485 participantes.

Ahora bien, posicionándonos en un escenario internacional, Fedecolde es miembro de la Confederación Panamericana de Deportes Electrónicos (Pamesco), Consorcio Mundial de Deportes Electronicos (Wesco), Confederación Centroamericana y del Caribe de Deportes Electrónicos (Cacesco), la International Esports Federation (IESF) y convenios de colaboración con el Comité Paralímpico Colombiano lo que le han

permitido transformarse en la organización deportiva de derecho privado colombiana idónea para el fomento, promoción, patrocinio y organización de los deportes electrónicos en el país.

2.2.4 Contexto económico

Como ya se mencionó anteriormente, los deportes electrónicos han presentado un crecimiento significativo desde todo punto de vista, no siendo ajeno a este el aporte económico que han realizado al país durante los últimos años aproximándose a cifras cercanas a los \$1.200 millones de dólares de conformidad con la información expuesta en el portal de análisis de datos de la comunidad del gaming Newzoo.

De igual manera, el mismo portal ha manifestado que la Audiencia en Colombia capta a un público cuyo 49% oscila entre el rango de edad de 18 a 24 años y un 30% que redondea a quienes se encuentran en el grupo entre los 25 y 34 años⁷, permitiendo evidenciar el fomento en la innovación para la de jóvenes que en muchos casos han tomado la decisión de hacerse parte activa de la industria mediante la creación de empresas y emprendimientos vinculados a los eSports.

Resultando alentador, que para el año 2021, de conformidad con el “*Insights into Paying Gamers in Latin America & the Caribbean; Barriers to Spending & Why Players Pay*” de la consultora Newzoo, Colombia se encontraba dentro del top 3 de países del continente americano (sin incluir a Estados Unidos) que mayores ingresos generaron en favor de los deportes electrónicos con una cifra aproximada a los 13.3 millones de dólares, solo siendo superada por México con 45.3 millones de dólares y Brasil siendo el líder de este selecto grupo con 53.3 millones de dólares producidos.

2.2.5 Los deportes electrónicos como práctica deportiva

Partiendo del concepto de deporte, los eSports cumplen a cabalidad, ya que son una actividad en la cual se cumplen unas normas con competición ya sea de habilidad o destrezas. En este orden de ideas, cada disciplina de los deportes electrónicos se pueden considerar un deporte con la respectiva relación al concepto. Asimismo, al igual que ocurre con cualquier deporte tradicional, los eSports se pueden deconstruir en distintas estructuras como lo son: la táctica, la técnica, la emocional y física.

Con relación a esto se debe tener en cuenta que para entrenar cada deporte electrónico debe hacerse enfocado en cada una de esas estructuras que van a permitir que el deportista o persona que lo practique tenga un fortalecimiento constante de sus habilidades y destrezas que le van a permitir ser mejor competidor en el deporte electrónico.

Los efectos positivos a nivel físico son: aumento de la percepción visual, coordinación viso manual, velocidad de reacción y por otra parte a nivel emocional son: liderazgo, resiliencia, toma de

⁶ Pinto, Karen (2012). La LVP le apuesta a seguir posicionando al país en las principales ligas de eSports. La República. Disponible en <https://www.larepublica.co/ocio/la-lvp-le-apuesta-a-seguir-posicionando-al-pais-en-las-principales-ligas-de-esports-3441538>

⁷ Newzoo, The Global Game Market. 2021.

decisiones, comunicación asertiva, aprender a trabajar bajo presión, manejo de la frustración. Cada una de estas características se aplica a la vida y permite que el deportista, niño o adolescente tome mejores decisiones en su vida diaria.

2.3 Otras experiencias

Adicionalmente a los antecedentes, experiencias y argumentos expuestos en los **Proyectos de Ley número 007 y 044 de 2023**, sobre deportes electrónicos, a fin de justificar estas iniciativas, es importante dar cuenta de otras experiencias y antecedentes que se han dado en Colombia, con programas y eventos impulsados por entidades como Instituto de Deporte y Recreación de Medellín (Inder Medellín), Instituto de Deportes y Recreación de Bello (Inder Bello) y el Instituto de Recreación y Deportes y Aprovechamiento del Tiempo Libre de Envigado (índer Envigado); así como por organizaciones como la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos.

En el caso del Inder Medellín⁸, esta importante entidad del departamento de Antioquia fue pionera en crear una oferta alineada al sector del entretenimiento digital, realizando innovación disruptiva en el ámbito Recreativo. En el año 2016 se proyectó en el Plan Operativo Anual de Inversiones (POAI) 2017, generando el presupuesto necesario para la creación de la estrategia denominada juegos Interactivos.

Desde entonces la estrategia impacta a más de 3.000 usuarios mensuales, en 12 puntos de atención fijos multipropósitos dotados principalmente con elementos interactivos tecnológicos dispuestos para la Recreación Digital, de acceso gratuito y controlado, que conllevan a la interacción social, a prácticas adecuadas para el aprovechamiento del tiempo libre y potencializar las habilidades socioemocionales de la población de 13 a 28 años, distribuidos en todo el Distrito Especial de Medellín.

Por otro lado, el Inder Medellín para el año 2017 creó el evento más importante a nivel nacional de los juegos electrónicos liderado desde el sector estatal denominado “GAMERS Inder Medellín”, este evento se ha ejecutado en 5 versiones, favoreciendo a más de 5.000 personas en el recinto o arena de competencia, y se ha contado con más de 36.000 espectadores, entregando una premiación máxima por valor de 30.000 millones de pesos en artículos deportivos y tecnológicos. En este apartado, el evento ha tenido más de 14 modalidades de juegos electrónicos, entre los más representativos son: FIFA, Just Dance, Fortnite, Supers Smash Bros, Valorant, Bloodstrike, League of Legends, entre otros. Por otra parte, se generan zonas de experiencias gratuitas para que todas las personas en general puedan participar de los juegos electrónicos, algunas de los puntos de atención son provistas por

aliados estratégicos y/o entidades que se suman como apoyo al evento.

Entre tanto, en materia de deportes electrónicos, el Comité Olímpico Internacional (COI), ha llevado la iniciativa para que estos puedan consolidarse como deportes modernos y de tendencia. En la cumbre olímpica⁹ de 2017, se pronunció sobre el crecimiento acelerado de los eSports, que a nivel competitivo encajarían en la definición de deporte, pero, al tiempo, la necesaria existencia de una organización que pertenezca al movimiento olímpico (federación internacional) para que la dirija y permita cumplir con los reglamentos y las normatividades de aquel, así como las demás en cada deporte.

Como objetivo institucional de toda la familia olímpica como lo es la Agenda 2020 + 5¹⁰ (emitido por el COI), en el numeral 9 insta al movimiento olímpico a fomentar e interactuar sobre los deportes electrónicos, así como las comunidades de videojuegos. Esto se traduce en que se extiende a todos sus afiliados. Por ejemplo:

- Los eSports hacen parte del programa deportivo de los Juegos Asiáticos¹¹ que organiza el Consejo Olímpico Asiático (compuesto por los Comités Olímpicos de Asia).
- Los Juegos Sudamericanos Juveniles Rosario 2022¹², en la medida que los atletas eran juveniles.
- Los Juegos Bolivarianos de Valledupar 2022, incorporaron eSports, los cuales son de titularidad de la Organización Deportiva Bolivariana¹³.
- Por primera vez también lo son en los Juegos Panamericanos Santiago 2023¹⁴, organizados por Panam Sports (quien abarca los Comités Olímpicos de América). Colombia por medio del COC clasificó en los videojuegos de eFootball y Dota 2¹⁵.

⁹ Comunicado de prensa que aborda la posición del COI frente a los eSports. Disponible en <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>

¹⁰ Disponible en <https://olympics.com/ioc/olympic-agenda-2020-plus-5>

¹¹ Disponible en <https://olympics.com/en/news/asian-games-2026-esports-medal-sport-recognition>

¹² Las edades del público objetivo se pueden encontrar en <https://rosario2022.gob.ar/los-e-sports-una-de-las-principales-atracciones-en-el-fan-fest/>

¹³ Nota de prensa del Ministerio del Deporte <https://www.mindeporte.gov.co/sala-prensa/noticias-mindeporte/los-juegos-bolivarianos-valledupar-2022-tendran-transmission-streaming>

¹⁴ Disponible en <https://www.panamsports.org/es/news-sport/el-estadio-nacional-de-chile-sera-el-escenario-para-el-i-campeonato-panamericano-de-esports-en-juegos-santiago-2023/>

¹⁵ Disponible en <https://olimpicocol.co/web/mas-noticias/en-esports-colombia-clasifico-a-los-juegos-panamericanos-santiago-2023/>

⁸ Concepto enviado por la entidad el día 4 de septiembre de 2023. Se adjunta más adelante, en el apartado de análisis de los ponentes.

- También, Centro Caribe Sports (la organización subcontinental olímpica que se integra por los Comités Olímpicos de centro américa y el caribe), participó de los clasificatorios en eSports para los panamericanos de este año¹⁶.
- Recientemente el COI anunció la creación de la Comisión de eSports, dado el potencial del sector¹⁷.
- I foro Nacional de Cultura Gaming, eSports y Derechos Humanos, dada la necesaria pedagogía y protección que requieren los entornos virtuales, particularmente, los ciber atletas¹⁸, el cual fue transmitido en vivo y en abierto¹⁹.
- Igualmente, de cara a los Global Esports Games Riad 2023, se desarrollan procesos actualmente en los videojuegos de Dota 2, eFootball, Street Fighter 6 y PUBG MOBILE (a la espera de las clasificaciones en el mes de octubre de 2023).

Es importante resaltar también, de acuerdo con el concepto del Comité Olímpico Colombiano, la gestación de alianzas académicas para ofrecer programas educativos avalados por las autoridades competentes, de cara a la profesionalización del sector Gaming de eSports (confidenciales por el momento), en conjunto con Universidades y entidades deportivas internacionales.

Finalmente, la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos²⁰, señala en concepto compartido con los Ponentes, que ha venido realizando desde el año 2016 en el Departamento de Antioquia, donde la corporación se ha dedicado al diseño, desarrollo y ejecución de actividades de eSports o Deportes Electrónicos, el impacto de más de 8.000 jugadores a lo largo de este tiempo en proyectos como:

Gamers Inder (2017 - 2022): Evento Gamer del Inder Medellín, que nació en 2017 y a través de su buena recepción por parte de las comunidades y el público en general, se convirtió en un evento de ciudad a partir del 2021, asumiendo como tal el apoyo de la alcaldía de Medellín y recibiendo presupuesto público. Actualmente es el evento que más presupuesto dedica tanto al desarrollo de este como de la premiación de sus participantes.

¹⁶ Esto fue posible a propósito de los Juegos Centroamericanos y del Caribe, San Salvador 2023. Recuperado de <https://centrocaribesports.org/esports-formara-parte-de-san-salvador-2023/>

¹⁷ Disponible en <https://olympics.com/ioc/news/ioc-commissions-2023-gender-equality-reaffirmed-new-ioc-esports-commission>

¹⁸ Disponible en <https://olimpicocol.co/web/todo-listo-para-el-primer-foro-nacional-de-cultura-gaming-esports-y-derechos-humanos/>

¹⁹ Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=tLIYRVPfaro>

²⁰ Concepto enviado por la Corporación el día 30 de agosto de 2023. Se adjunta más adelante, en el apartado de análisis de los ponentes.

Comic Con Colombia (2017 - 2022): Esta es la feria de la cultura popular más representativa del mundo y tiene su versión en Medellín con más de 10 ediciones al momento y que logra impactar en más de 32.000 visitantes cada año, allí la corporación ha logrado tener un espacio para las competencias de eSports o Deportes Electrónicos en 5 de esas ediciones.

Monterrey Gamers (2016 - 2023): El evento más representativo de la región y pioneros en Colombia en desarrollar formatos competitivos y con apoyo económico de marcas del nicho de la tecnología. Este evento está en vigencia con más de 12 años de trabajo y más de 9.000 jugadores en su recorrido.

TdeA Gamers (2020 - 2023): Único evento de la región que recoge solamente a la comunidad Universitaria de diferentes instituciones para competir en múltiples eSports. Con la creación de este evento, dicha Universidad reconoce a sus equipos de eSports como grupos representativos de la Universidad bajo el sistema del deporte Universitario nacional.

Expo Mobile (2023): Es la feria de tecnologías móviles más importante de Latinoamérica y en ella se realiza una arena gamer para competencias en dispositivos móviles. Esto ha permitido a la corporación abarcar todo el ecosistema de los eSports, llegando a los jugadores de celulares o de tablets.

Otro elemento que resalta la Corporación, es la creación de la plataforma web <https://lne.gg/> propia de la organización, donde se administran torneos de eSports o Deportes Electrónicos, la cual permite gestionar cada uno de ellos con base en las normas que existen actualmente. Esta plataforma permite el registro de usuarios, a través de un perfil de deportista, en el cual hay datos relevantes como su nombre completo, documento, fecha de nacimiento, lugar de residencia y hasta los principales juegos en los que compite. Esto permite a la corporación crear una base de datos actualizada constantemente y a su vez, hacer diferentes análisis sobre los participantes para brindarles mejores experiencias.

De acuerdo con la Corporación, desde la plataforma se gestiona cada evento en tiempo real mediante el panel administrativo que se encarga de recibir la información para generar los emparejamientos y gestionar los resultados que se muestran al usuario. Estos emparejamientos usan el modelo tradicional del deporte como lo son, eliminación directa, doble eliminación, fase de grupos, formato suizo y otros. Además, esta plataforma usa los datos arrojados en cada competencia y crea el ranking de jugadores de la región, usando el modelo del ajedrez, para dichas posiciones en la tabla.

Adicionalmente, la **Corporación Nacional de Deportes Electrónicos**, según aducen en su concepto, tiene el primer **eSports Center** de Latino América ubicado dentro de un complejo deportivo y con apoyo del **Instituto Municipal de Deportes**

y **Recreación de Bello**; este es el sitio de reunión de los mejores jugadores donde se desarrollan las competencias de eSports. Además, está adecuado con los mejores equipos y la mejor tecnología para realizar cualquier tipo de muestra gamer. Este espacio está abierto al público y enfocado en dar atención a más de 6.000 estudiantes de bachillerato y Universidades de las entidades adscritas a la alcaldía del municipio de Bello. Gracias a este escenario y al convenio de cooperación, se logró un convenio de prácticas académicas con el Instituto de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia, con lo que se pretende establecer una investigación académica sobre el impacto de la práctica de los eSports o Deportes Electrónicos en sus practicantes, esto con el ánimo de entender las nuevas dinámicas de este deporte y mejorar el nivel de vida de los deportistas.

3. Fundamentos Jurídicos del Proyecto

3.1. 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”.

3.2 Legales

- **Decreto número 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 número 1085 de 2015**, Decreto Único Sector Deporte.
- **Resolución número 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 número 4183 de 2011.
- **Resolución número 547 de 2010**, por la cual se modifican las Resoluciones números 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 número 231 de 2011**, por la cual se reglamentan los requisitos que deben cumplir los Clubes Deportivos y Promotores para su funcionamiento.
- **Resolución número 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 número 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.

3.3 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).

4. Análisis de los Ponentes Frente al Contenido de los Proyectos de ley Acumulados

Teniendo en cuenta la exposición de motivos de los **Proyectos de Ley acumulados 007 y 044 de 2023** sobre deportes electrónicos, ratificamos la importancia, necesidad y oportunidad de la iniciativa en Colombia dado el creciente interés de jugadores, espectadores, organizadores, y el crecimiento del sector en general como lo evidencian las cifras expuestas en la exposición de motivos.

Sin embargo, coincidimos con Francisco Rosado, editor de GamerFocus.co, a propósito de la necesidad del sector de enfrentar varios retos en su desarrollo; Rosado en reporte en la página web del Comité Olímpico Colombiano²¹ señala, (...) que en el desarrollo del sector se enfrentan retos como crear verdaderos deportes que perduren por el tiempo y que de alguna forma sean descentralizados, pues al final los eSports parten de los videojuegos, un producto de entretenimiento que responde a las dinámicas del mercado, por lo que la vida útil de muchos de estos eSports depende de cuántos los practiquen y, más importante, de los ingresos de la compañía desarrolladora que está detrás del juego.

Otro gran reto es organizacional, dado que la industria tiene un amplio camino por recorrer, desde formalidades como llegar a un consenso si se llaman Esports, e-sports, E-sports, eSports, etc, hasta entender cómo debe ser la relación de las entidades públicas con los publishers de los juegos. Aquí es importante comprender, como se señala en el artículo, que los eSports no deben intentar ser como los deportes tradicionales y necesitan encontrar una nueva modalidad para agremiarse y agruparse. “Se debe entender que en los e-Sports, los publishers son los dueños del deporte” señala Castro, en referencia al interés de instituciones públicas y privadas de tratar de aplicar el modelo de “Liga, Federación” del deporte tradicional en los eSports.

El tercer gran reto es la “alfabetización digital”, porque todavía en el común se demonizan los eSports y los videojuegos, como actividades exclusivas de ocio. Los videojuegos y, en especial, los competitivos se han vuelto aliados en el desarrollo de habilidades blandas, desarrollo cognitivo y se usan hasta en terapia física. Hay decenas de estudios que respaldan estas afirmaciones, y desde el sector público se debe encontrar la mejor forma de aprovecharlos para la sociedad.

(...)

Un proyecto de ley sobre deportes electrónicos en Colombia permite un reconocimiento institucional de la actividad, y en consecuencia, de todos los actores, que podrán acceder a beneficios que resulten del Sistema Nacional del Deporte en la promoción y desarrollo de la práctica de los

²¹ Rosado, F. (2023). ¿Qué son los e-sport? Recuperado de <https://olimpicocol.co/web/revista-olimpica/tecnologia-los-esports-un-vistazo-a-la-revolucion-digital/>

eSports a fin de mejorar la salud física y mental de niños, niñas, jóvenes y adultos que lo practiquen; así mismo contribuiría a que se establezcan normas y regulaciones a fin de proteger la salud y seguridad de los jugadores, y a proteger sus legítimos derechos como jugadores eSports; también a generar oportunidades de empleo y negocio en el desarrollo y diversificación del sector contribuyendo al crecimiento económico del país.

Adicionalmente, la promoción de esta práctica por parte del Estado traerá beneficios como el desarrollo de habilidades cognitivas, fortaleciendo habilidades como la atención, la memoria, la toma de decisiones, así como ayudar a reducir el estrés, la ansiedad y la depresión contribuyendo a la mejora de la salud mental de las y los colombianos. Promover los deportes eSports, es también promover la inclusión y diversidad, dado que es una actividad que se disfruta por personas de todas las edades, géneros, orígenes y habilidades.

Al consultar diferentes entidades y organizaciones sobre esta iniciativa de ley, de manera que se pronunciaran ante el proyecto mediante un concepto técnico, jurídico o académico, entre los conceptos recibidos a la fecha de presentación del informe de Ponencia ante la Comisión Séptima Constitucional de la Cámara de Representantes, es importante resaltar la coincidencia en todos sobre la relevancia y oportunidad de esta iniciativa de ley, dado el auge y los beneficios de esta para el desarrollo de la industria; aquí es pertinente comprender que para que el país pueda aprovechar su potencial, deberá, además, contribuir al crecimiento y consolidación de la industria del entretenimiento, fundamental para que los deportes electrónicos puedan convertirse en una parte integral de la cultura colombiana. Esto implicará trabajar en la promoción de los deportes electrónicos entre la población en general, así como en el desarrollo de infraestructura y programas de formación para jugadores y profesionales.

Adicionalmente, el país deberá prepararse para garantizar la transparencia y equidad en la competencia, lo que implica que se establezcan reglas claras para la organización de torneos y competiciones, así como para la protección de los jugadores y aficionados. Para todo esto, por supuesto, en la medida de las capacidades presupuestales de la nación y los entes territoriales, sin comprometer el marco fiscal, es importante contar con rubros que garanticen la promoción y sostenibilidad de la industria. Este presupuesto puede utilizarse para financiar programas de desarrollo, promover la participación de los y las jóvenes, o para apoyar la organización de eventos nacionales e internacionales.

Para lograrlo, adicional a la aprobación del proyecto de ley, es necesario continuar trabajando en conjunto con diferentes actores: Gobierno, empresas privadas, organizaciones deportivas y de aficionados, entre otros. El Gobierno desde cualquiera de sus

instancias sea nacional, departamental o municipal, puede jugar un papel fundamental al proporcionar apoyo financiero, al promover la educación y la formación, y al regular la industria. Las empresas privadas pueden contribuir al desarrollo de los deportes electrónicos al invertir en infraestructura, en patrocinios y en la organización de eventos. Las organizaciones deportivas pueden ayudar a promover los deportes electrónicos entre los deportistas y las federaciones. Y los aficionados pueden apoyar los deportes electrónicos al participar en torneos, a consumir contenido relacionado y a promover la industria en sus comunidades.

Si todos los actores trabajan juntos, Colombia puede convertirse en un líder mundial en el desarrollo de los deportes electrónicos. He aquí la razón por la que durante el trámite de la Ponencia se solicitaron conceptos a diferentes entidades, empresas y organizaciones que pudiesen tener interés en el tema, entre los que se cuentan los siguientes:

Entidades del sector deporte:

- Ministerio del Deporte.
- Comité Olímpico Colombiano.
- Instituto de Deportes y Recreación Distrital (IDRD).
- Instituto de Deporte y Recreación de Medellín (Inder Medellín), Instituto de Deportes y Recreación de Bello (Inder Bello) y el Instituto de Recreación y Deportes y Aprovechamiento del Tiempo Libre de Envigado (índer Envigado).

Universidades – Decanaturas de Educación física, Deporte y Recreación

- Universidad de Antioquia.
- Universidad San Buenaventura sede Medellín.
- Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

Empresas del sector privado:

- Dimayor
- Grupo Réditos.

Organizaciones del sector:

- Federación Colombiana de Deportes Electrónicos (Fedecolde)
- Corporación Nacional de Deportes Electrónicos.

De los conceptos recibidos, nos permitimos destacar lo siguiente:

- Se resalta la apreciación de artículos de ambos proyectos de ley en la mayoría de los conceptos recibidos.
- Se acogen las recomendaciones de varios conceptos para prescindir del término 'Geek', por tratarse de una actividad en la que no todas sus prácticas corresponden a modalidades digitales.

- Se reconocen las características compartidas por la Corporación de Deportes Electrónicos a propósito de delimitar bien que son los deportes electrónicos:

El videojuego elegido para las competencias de Esports o Deportes Electrónicos, debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, Pay to Win, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.

Cada una de las competencias de Esports o Deportes Electrónicos deberá tener un reglamento previamente definido y con aceptación tanto de los jugadores, como de la comunidad y el equipo organizador de la actividad, muchas de estas competencias ya gozan de reglamentos con aceptación de la comunidad internacional y de organizaciones con gran trayectoria.

Cualquier competencia de Esports o Deportes Electrónicos, deberá tener un mínimo de participantes y/o Representantes que permita alcanzar una cifra significativa de aficionados que jueguen o sigan las competiciones para crear demanda, lo que permitirá llegar a más población y generar mejores oportunidades deportivas.

Se deben elegir videojuegos que tengan el respaldo tecnológico de una empresa desarrolladora reconocida y con trayectoria en el mercado que permita realizar mejoras y actualizaciones al software, permitiendo estar a la vanguardia de la competencia.

- Agradecemos y reconocemos el valioso aporte que desde el Inder Medellín y la Corporación de Deportes Electrónicos vienen realizando desde años atrás en la promoción y fortalecimiento de la industria, con diferentes programas y eventos que han tenido un impacto importante en deportistas y espectadores. Esta información se incluyó en el aparatado de otras experiencias de la exposición de motivo del proyecto.
- Compartimos las bondades expuestas por el Inder Medellín a propósito del impulso que tiene esta iniciativa de ley en el reconocimiento de los deportes electrónicos:

Generar un aporte significativo al crecimiento, consolidación y correcto desarrollo de la industria del entretenimiento, específicamente de los deportes electrónicos en el país, basados con los lineamientos establecidos por el Comité Olímpico Internacional.

Reglamentar la práctica de los deportes electrónicos unificando criterios para su estructuración, organización y operatividad.

Disponer de presupuesto propio para la implementación de los deportes electrónicos a nivel nacional, favoreciendo la accesibilidad, participación y desarrollo del sector.

El impacto de los deportes electrónicos a nivel social, cultural, turístico, económico y legal es significativo, generando una revisión integral de cada uno de los sectores con el propósito de modificar, adaptar e implementar estrategias que favorezcan el crecimiento de todos los actores relacionados.

- Se comparte la necesidad de reforzar más la conceptualización de los deportes que sugiere la Universidad San Buenaventura en su concepto, y el importante papel que tiene la academia, especialmente, los programas de educación física, recreación y deporte, en pensar currículos que favorezcan las prácticas virtuales y digitales.
- Se concuerda con la recomendación hecha por el Grupo Rédito respecto a que la práctica y promoción de los deportes electrónicos debe ser confiable, segura y por tratarse de un modelo realizado a través de medios electrónicos, debe acompañarse de seguridad informática y prácticas de ciberseguridad. Igualmente consideramos oportuna su sugerencia en relación con que la promoción libre, gratuita y accesible de los deportes electrónicos que sugiera el proyecto de ley, no va en desmedro de la posibilidad que tiene el mercado de desarrollar oportunidades de negocio y el desarrollo de un mercado de apuestas.
- Agradecemos el completo análisis jurídico hecho por el Instituto de Deportes y Recreación Distrital (IDRD) de Bogotá, al proyecto de ley, su concluyente concepto de viabilidad y favorabilidad de la iniciativa.
- Compartimos con el Comité Olímpico Colombiano (COC), la inspiración del olimpismo como filosofía de vida, y el deporte como catalizador social y educativo al servicio del ser humano; por lo que concordamos con su concepto en que complementario a esta iniciativa legislativa, se requiere de una construcción y desarrollo conjunto entre todos los actores, incluso, con los sectores administrativos educativo, tecnológico y cultural. No pretendemos de ninguna manera, desconocer los parámetros propios de la organización olímpica, y aspiramos a que la iniciativa contribuya a la expansión de los eSports, así sea provisionalmente, -como lo señala igualmente la COC- “mientras se llevan a cabo los procesos deportivos, legales y formales, de acuerdo a los lineamientos del COI y el movimiento olímpico en todas sus manifestaciones (regionales, continentales y mundiales)”.

A continuación, los conceptos recibidos durante el trámite de la primera Ponencia:

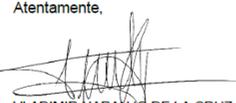
<p>Universidad San Buenaventura sede Medellín:</p>  <p>UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA MEDELLÍN</p> <p>Personería Jurídica Resolución N° 1326 del 25 de Marzo de 1975 MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL</p> <p>VIGILADA MINEDUCACIÓN Resolución 12220 del 20 de junio de 2016 MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL</p> <p>Medellín 30 de agosto de 2023.</p> <p>Respetado: JUAN CAMILO LONDOÑO BARRERA H.R. a la Cámara por Antioquia La ciudad</p> <p>Asunto: Respuesta solicitud concepto _Proyectos de Ley 007/2023 y 044/2023</p> <p>En nombre de la Universidad de San Buenaventura, Medellín y su Facultad de Educación, nos permitimos compartir a continuación algunos elementos de análisis con relación a los proyectos de ley 007/2023 y 044/2023.</p> <p>En términos generales se valora el ejercicio que se ha adelantado para la incorporación de los deportes electrónicos en el sistema nacional del deporte. En este sentido, se considera prudente reconocer y resaltar los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La capacidad instalada para este tipo de prácticas, ya que desde diferentes sectores se han realizado algunos ejercicios en el contexto local, lamentablemente de manera aislada, que si bien se inician como prácticas para el buen uso del tiempo libre, la capacidad de los entes territoriales no ha sido la más sostenida y pierden la vigencia entre la población que se acerca a sus prácticas. ✓ Se sugiere reforzar la conceptualización con relación a los deportes electrónicos, sus manifestaciones y caracterización. ✓ Desde la formación académica de los programas de educación física, recreación y deporte del país, se hace necesario pensar en la construcción de currículos cercanos que favorezca estas prácticas virtuales y digitales, que permita a los profesionales del área ser protagonistas en el desarrollo de estas en los diferentes medios de participación profesional como la escuela y el entrenamiento deportivo. 	<p>Adicional a lo anterior, y de manera particular, se pone a consideración la revisión de los siguientes artículos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. <p>Se sugiere, revisar el concepto de grupos o equipos, los cuales no son considerados agentes del sistema nacional del deporte; además se sugiere incluir las ligas deportivas departamentales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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. <p>Se sugiere revisar el concepto de equipos, los cuales no son considerados agentes del sistema nacional del deporte. Además, dejar claro que la competencia de "reconocimiento" no es del Ministerio del Deporte, si no de los entes deportivos municipales, quienes son los encargados de otorgar el reconocimiento deportivo a los clubes deportivos aficionados del país.</p> <p>Para finalizar, importante valorar el hecho de que la academia, en este caso nuestra Universidad, sea considerada en este tipo de construcciones dada su alto impacto, visibilidad y participación en el mundo actual.</p> <p>En abierta comunicación. Fraternalmente,</p>  <p>Walter Saldarriaga Gutiérrez Director Tecnología en Entrenamiento Deportivo Licenciatura en Educación Física y Deporte.</p>
<p>Corporación Nacional de Deportes Electrónicos:</p>  <p>Medellín, 30 de agosto de 2023</p> <p>Doctores: Juan Camilo Londoño Barrera Héctor David Chaparro Chaparro Representantes integrantes de la Comisión VII Constitucional de la Cámara de Representantes</p> <p>Asunto: Concepto Proyecto de Ley No. 007 de 2023 – "Ley de los Esports" acumulado con el Proyecto de Ley 044 de 2023 – "Deportes Electrónicos".</p> <p>Respetados Representantes,</p> <p>La Corporación Nacional de Deportes Electrónicos desea expresar su opinión y análisis con respecto al Proyecto de Ley No. 007 de 2023 – "Ley de los Esports" y el Proyecto de Ley 044 de 2023 – "Deportes Electrónicos" que actualmente se encuentran en trámite en el Congreso de la República de Colombia. Este proyecto de ley tiene implicaciones significativas para la industria de los deportes electrónicos y para todos los actores involucrados en ella, incluyendo jugadores, equipos, organizadores de eventos, patrocinadores y aficionados.</p> <p>Análisis y Valoración</p> <p>La Corporación Nacional de Deportes Electrónicos ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de ambos Proyectos de Ley y ha evaluado sus posibles efectos en la industria de los deportes electrónicos.</p> <p>Impacto en la Competitividad y Desarrollo: El proyecto de ley puede tener un impacto tanto positivo como negativo en la competitividad y el desarrollo de los deportes electrónicos en el país. Es importante considerar cómo las disposiciones propuestas afectarán la capacidad de los equipos y jugadores para participar en competencias internacionales, atraer inversión y fomentar el crecimiento sostenible de la industria.</p> <p>Regulación Equilibrada: Si bien se reconoce la importancia de establecer regulaciones que promuevan la integridad y el bienestar de los participantes en los deportes electrónicos, es esencial lograr un equilibrio que no limite en exceso la innovación y la libertad de la comunidad de deportes electrónicos. Una regulación excesivamente restrictiva podría dificultar la capacidad de adaptación a un entorno en constante evolución.</p>	<p>Fomento de la Inclusión y Diversidad: El proyecto de ley debería considerar la promoción de la inclusión y la diversidad en los deportes electrónicos. Esto incluye abordar posibles barreras económicas, facilitar el acceso de diversos grupos a la participación y prevenir la discriminación en la industria.</p> <p>Realizar un diálogo abierto y colaborativo con representantes de la industria de los deportes electrónicos para garantizar que las disposiciones del proyecto de ley reflejen las necesidades y realidades del sector.</p> <p>Considerar la creación de una comisión o entidad especializada en deportes electrónicos que colabore con las autoridades relevantes en la regulación y promoción de la industria.</p> <p>Evaluar el impacto económico potencial de las disposiciones del proyecto de ley en términos de inversión, empleo y generación de ingresos.</p> <p>A continuación, se presentan las observaciones y consideraciones que tiene la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos a ambos proyectos de ley:</p> <p>PL 007-2023C ARTÍCULO 1°. OBJETO. PL 044-2023C ARTÍCULO 1°. OBJETO.</p> <p>Se recomienda solamente dejar la mención a los Esports o deportes electrónicos, ya sea en los formatos competitivos, aficionados, recreativos o profesionales y omitir aquellos denominados "actividades Geek" ya que estas no siempre van vinculadas a las competencias de videojuegos.</p> <p>En el conocimiento y experiencia de la corporación la definición o la expresión que mejor refleja este proyecto de ley, es la mencionada en el Artículo 1 del PL 044-2023C ya que los "Esports" o Deportes Electrónicos son competencias de videojuegos y lo que se pretende, es su reconocimiento por parte del estado Colombiano.</p> <p>PL 044-2023C ARTÍCULO 2° y PL 007-2023C ARTÍCULO 2° DEFINICIONES: entre ambos proyectos de ley, se considera que la definición más acertada es la expresada en el documento PL 044-2023C ARTÍCULO 2°, con una modificación en la parte donde se menciona el carácter competitivo de los videojuegos. Los Esports o deportes electrónicos precisamente TIENEN un carácter competitivo para cumplir con el objeto de ser un deporte. Y como tal, podría tener un componente aficionado o profesional, pero la competencia es fundamental para hacer parte de la denominación de deporte. Se conoce de la existencia de otras manifestaciones o expresiones dentro de los videojuegos que son de carácter recreativo como sucede en los deportes tradicionales y que nutren el ecosistema, pero se salen del concepto de Esports (competencia) y pasan a lo lúdico.</p>

<p>Además, los Esports o Deportes Electrónicos tienen las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El videojuego elegido para las competencias de Esports o Deportes Electrónicos, debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, Pay to Win, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores. • Cada una de las competencias de Esports o Deportes Electrónicos deberá tener un reglamento previamente definido y con aceptación tanto de los jugadores, como de la comunidad y el equipo organizador de la actividad, muchas de estas competencias ya gozan de reglamentos con aceptación de la comunidad internacional y de organizaciones con gran trayectoria. • Cualquier competencia de Esports o Deportes Electrónicos, deberá tener un mínimo de participantes y/o representantes que permita alcanzar una cifra significativa de aficionados que jueguen o sigan las competiciones para crear demanda, lo que permitirá llegar a más población y generar mejores oportunidades deportivas. • Se deben elegir videojuegos que tengan el respaldo tecnológico de una empresa desarrolladora reconocida y con trayectoria en el mercado que permita realizar mejoras y actualizaciones al software, permitiendo estar a la vanguardia de la competencia. <p>PL 007-2023C ARTÍCULO 4º DEFINICIÓN DE DEPORTE ELECTRÓNICO. Parágrafo 1: Además de los deportes electrónicos reconocidos por el COI Comité Olímpico Internacional, se sugiere agregar aquellos que gocen de gran popularidad entre los deportistas en el país y que cumplan con los lineamientos establecidos por la Federación o por el Ministerio del Deporte, pero que además cumpla con lo sugerido en el concepto de DEFINICIONES.</p> <p>PL 007-2023C ARTÍCULO 4º DEFINICIÓN DE DEPORTE ELECTRÓNICO. Parágrafo 2: Se recomienda nuevamente eliminar el componente denominado "Geek" y reemplazarlo por "Competencias de Esports o de Deportes Electrónicos Aficionados o Recreativos"</p> <p>Desde la corporación se exhorta a crear las condiciones adecuadas para la integración de organizaciones tanto públicas como privadas en los Esports en Colombia mediante legislación de hacienda, tics entre otras.</p>	<p>PL 044-2023C ARTÍCULO 5º. La corporación apoya la propuesta de desarrollar un modelo de competencia donde su práctica sea libre, gratuita y accesible a los deportistas, pero para ellos, se sugiere fomentar y apoyar la creación de las Ligas Regionales de Esports o Ligas Regionales de Deportes Electrónicos</p> <p>En cuanto a los propuestos en el PL 077-2023C ARTÍCULO 5º, se insiste en eliminar aquellas denominadas "Actividades Geek" ya que estas NO son objeto de debate en el modelo mundial de Esports o de Deportes Electrónicos.</p> <p>PL 007-2023C EXPOSICIÓN DE MOTIVOS</p> <p>1. ANTECEDENTES:</p> <p>Se solicita de forma muy comedida, sea tenido en cuenta el trabajo que desde la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos se ha venido realizando desde el año 2016 en el departamento de Antioquia, donde la corporación se ha dedicado al diseño, desarrollo y ejecución de actividades de tipo Esports o Deportes Electrónicos, llegando a impactar en más de 8.000 jugadores a lo largo de este tiempo y trabajado en proyectos tan importantes como:</p> <p>Gamers INDER (2017 - 2022): Evento gamer del INDER de Medellín, que nació en 2017 y a través de su buena recepción por parte de las comunidades y el público en general, se convirtió en un evento de ciudad a partir del 2021, asumiendo como tal el apoyo de la Alcaldía de Medellín y recibiendo presupuesto público. Actualmente es el evento que más presupuesto dedica tanto al desarrollo del mismo como de la premiación de sus participantes.</p> <p>Comic Con Colombia (2017 - 2022): Esta es la feria de la cultura popular más representativa del mundo y tiene su versión en Medellín con más de 10 ediciones al momento y que logra impactar en más de 32.000 visitantes cada año, allí la corporación ha logrado tener un espacio para las competencias de Esports o Deportes Electrónicos en 5 de esas ediciones.</p> <p>Monterrey Gamers (2016 - 2023): El evento más representativo de la región y pioneros en Colombia en desarrollar formatos competitivos y con apoyo económico de marcas del nicho de la tecnología. Este evento está en vigencia con más de 12 años de trabajo y más de 9.000 jugadores en su recorrido.</p> <p>TdeA Gamers (2020 - 2023): Único evento de la región que recoge solamente a la comunidad universitaria de diferentes instituciones para competir en múltiples Esports. Con la creación de este evento, dicha universidad reconoce a sus equipos de Esports como grupos representativos de la universidad bajo el sistema del deporte universitario nacional.</p>
<p>Expo Mobile (2023): Es la feria de tecnologías móviles más importante de Latinoamérica y en ella se realiza una arena gamer para competencias en dispositivos móviles. Esto ha permitido a la corporación abarcar todo el ecosistema de los Esports, llegando a los jugadores de celulares o de tablets.</p> <p>Otro elemento a resaltar, es que se ha creado una plataforma web https://lne.gg/ propia de la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos donde se administran torneos de Esports o Deportes Electrónicos, la cual nos permite gestionar cada uno de ellos con base en las normas que existen actualmente. Esta plataforma permite el registro de usuarios, a través de un perfil de deportista, en el cual hay datos relevantes como su nombre completo, documento, fecha de nacimiento, lugar de residencia y hasta los principales juegos en los que compete. Esto permite a la corporación crear una base de datos actualizada constantemente y a su vez, hacer diferentes análisis sobre los participantes para brindarles mejores experiencias.</p> <p>Desde la plataforma se gestiona cada evento en tiempo real mediante el panel administrativo que se encarga de recibir la información para generar los emparejamientos y gestionar los resultados que se muestran al usuario. Estos emparejamientos usan el modelo tradicional del deporte como lo son, Eliminación Directa, Doble Eliminación, Fase de Grupos, Formato Suizo y otros. Además, esta plataforma usa los datos arrojados en cada competencia y crea el ranking de jugadores de la región, usando el modelo del ajedrez, para dichas posiciones en la tabla.</p> <p>Adicionalmente, la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos tiene el primer Esports Center de Latino América ubicado dentro de un complejo deportivo y con apoyo del Instituto Municipal de Deporte y Recreación de Bello, este es el sitio de reunión de los mejores jugadores y donde se desarrollarán las competencias de Esports. Además, está adecuado con los mejores equipos y la mejor tecnología para realizar cualquier tipo de muestra gamer. Este espacio está abierto al público y enfocado en dar atención a más de 6.000 estudiantes de bachillerato y universidades de las entidades adscritas a la Alcaldía del municipio de Bello. Gracias a este escenario y al convenio de cooperación, se logró un convenio de prácticas académicas con el Instituto de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia, con lo que se pretende establecer una investigación académica sobre el impacto de la práctica de los Esports o Deportes Electrónicos en sus practicantes, esto con el ánimo de entender las nuevas dinámicas de este deporte y mejorar el nivel de vida de los deportistas.</p>	<p>Además de tener un amplio conocimiento en el montaje de equipos, infraestructura y organización de estos eventos, la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos cuenta con una gran comunidad de jugadores categorizados y reconocidos por su talento a nivel nacional y que respalda y apoya cada actividad realizada. El historial exitoso de la corporación no solo se basa en la organización de torneos, sino también en las sólidas relaciones con el gobierno local, el cual incluye trabajo con el INDER de Medellín, IMER de Rionegro, INDER Bello, Alcaldía del municipio de Guarne e INDEPORTES Antioquia. Gracias a la cooperación y transparencia de la corporación, se ha demostrado que los Esports no solo son una forma de entretenimiento, sino también una fuerza impulsora en la economía y la comunidad local.</p> <p>Un factor clave del éxito de la corporación es la colaboración con patrocinadores de talla internacional. Su apoyo no solo respalda la calidad de los eventos, sino que también permite que los jugadores y equipos talentosos alcancen nuevos niveles de excelencia en sus carreras. La capacidad de la corporación para atraer patrocinadores de renombre es un testimonio de la confianza que han depositado en la marca y en el potencial del sector de los Esports.</p> <p>Se entiende profundamente la inversión económica que es necesaria en el sector de los Esports, desde la tecnología de vanguardia hasta la creación de experiencias inmersivas para los asistentes. La dedicación de la corporación a la excelencia se refleja en la calidad de los eventos, que van desde torneos competitivos hasta exhibiciones interactivas que atraen tanto a jugadores apasionados como a espectadores casuales.</p> <p>No solo se cuenta con el reconocimiento de la comunidad gamer y los jugadores de Esports, sino que también se ha forjado relaciones sólidas con universidades e instituciones educativas tan importantes como la Universidad de Antioquia, el Politécnico Jaime Isaza Cadavid y la Universidad San Buenaventura. Se reconoce el valor educativo y profesional de los Esports, y se trabaja en colaboración con estas instituciones para fomentar el crecimiento y la inclusión en el mundo de los juegos competitivos.</p>

Conclusión

La Corporación Nacional de Deportes Electrónicos valora la oportunidad de contribuir al análisis y discusión del Proyecto de Ley. Se reconoce la importancia de establecer regulaciones adecuadas para la industria de los deportes electrónicos que fomenten su desarrollo sostenible, la competitividad y el bienestar de todos los involucrados. La corporación espera que las observaciones y recomendaciones sean tomadas en consideración en el proceso legislativo.

Atentamente,


VLADIMIR NARANJO DE LA CRUZ
Director Ejecutivo
Corporación Nacional de Deportes Electrónicos


CHRISTIAN ALEXANDER ALVAREZ GARCÍA
Secretario
Corporación Nacional de Deportes Electrónicos


JOSÉ DANIEL ACEVEDO YEPES
Líder de comunicaciones
Corporación Nacional de Deportes Electrónicos

establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones", se encuentra que los mismo nacen en pro de garantizar el derecho a la recreación y al aprovechamiento del tiempo libre, como una necesidad de la comunidad, en especial los que se apasionan al entretenimiento digital, los cuales podrán ver en la normativa un garantía a dichos derechos constitucionales.

En tal sentido la jurisprudencia de la Corte Constitucional ha establecido, en varias de sus providencias que "(...) el derecho fundamental al deporte: (i) es indispensable para que el individuo desarrolle su vida dignamente; (ii) se relaciona con los derechos al libre desarrollo de la personalidad, a la educación, a la libre asociación, a la salud y al trabajo; (iii) conlleva las obligaciones correlativas a cargo del Estado, de fomentar el deporte y velar porque su práctica se lleve a cabo de conformidad con principios legales y constitucionales; y (iv) se garantiza también a través de las organizaciones deportivas y recreativas, las cuales constituyen medios eficaces para la realización de los fines sociales y de los derechos constitucionales de las personas".

En lo que respecta a los proyectos de ley, desde el sector público el Instituto de Deportes y Recreación de Medellín - INDER fue el pionero en crear una oferta alineada al sector del entretenimiento digital, realizando innovación disruptiva en el ámbito Recreativo. En el año 2016 se proyectó en el Plan Operativo Anual de Inversiones - POAI 2017, generando el presupuesto necesario para la creación de la estrategia denominada JUEGOS INTERACTIVOS.

Desde entonces la estrategia impacta a más de 3.000 usuarios mensuales, en 12 puntos de atención fijos multipropósitos dotados principalmente con elementos interactivos tecnológicos dispuestos para la Recreación digital, de acceso gratuito y controlado, que conllevan a la interacción social, a prácticas adecuadas para el aprovechamiento del tiempo libre y potencializar las habilidades socioemocionales de la población de 13 a 28 años de edad, distribuidos en todo el Distrito Especial de Medellín.

Por otro lado, el INDER Medellín para el año 2017 creó el evento más importante a nivel nacional de los juegos electrónicos liderado desde el sector estatal denominado GAMERS INDER MEDELLÍN, este evento se ha ejecutado en 5 versiones, favoreciendo a más de 5.000 personas en el recinto o arena de competencia, y se ha contado con más de 36.000 espectadores, entregando una

Instituto de Deportes y Recreación de Medellín (INDER):

 Alcaldía de Medellín DEPORTE | RECREACIÓN | ACTIVIDAD FÍSICA | ESCENARIOS


2023005372

Medellín, 04/09/2023
1030

Señor
JUAN CAMILO LONDOÑO BARRERA
Representante a la Cámara por Antioquia
Partido Alianza Verde
Coordinador ponente
E-mail: juan.londono@camara.gov.co
Bogotá D.C.

Asunto: Concepto sobre el proyecto de ley deportes electrónicos, desde el Instituto de Deportes y Recreación INDER Medellín

Ref.: Radicado INDER N° 2023102654.

Reciba un cordial saludo del Instituto de Deportes y Recreación de Medellín – INDER.

Respetado representante Londoño Barrera, queremos manifestar nuestro más sincero agradecimiento por contar con el INDER como un aliado de la comunidad y estaremos prestos a contribuir al desarrollo social de nuestra población, a través del Deporte, la Recreación y la Actividad física – DRAF.

Al analizar los Proyectos de Ley, 007 de 2023 "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". Y el 044 de 2023 "Por medio de la cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo

premiación máxima por valor de 30.000 millones de pesos en artículos deportivos y tecnológicos. En este apartado, el evento ha tenido más de 14 modalidades de juegos electrónicos, entre los más representativos son, FIFA, Just Dance, Fortnite, Supers Smash Bros, Valorant, Bloodstrike, League of Legends, entre otros. Por otra parte, se genera zonas de experiencias gratuitas para que todas las personas en general pueda participar de los juegos electrónicos, algunas de los puntos de atención son provistas por aliados estratégicos y/o entidades que se suman como apoyo al evento.

Bondades de los proyectos de ley:

En torno al Proyecto de ley que pretende reconocer los deportes electrónicos como disciplina deportiva en Colombia, se podrían mencionar algunas bondades frente a la posible regulación:

1. Generar un aporte significativo al crecimiento, consolidación y correcto desarrollo de la industria del entretenimiento, específicamente de los deportes electrónicos en el país, basados con los lineamientos establecidos por el Comité Olímpico Internacional.
2. Reglamentar la práctica de los deportes electrónicos unificando criterios para su estructuración, organización y operatividad.
3. Disponer de presupuesto propio para la implementación de los deportes electrónicos a nivel nacional, favoreciendo la accesibilidad, participación y desarrollo del sector.
4. El impacto de los deportes electrónicos a nivel social, cultural, turístico, económico y legal es significativo, generando una revisión integral de cada uno de los sectores con el propósito de modificar, adaptar e implementar estrategias que favorezcan el crecimiento de todos los actores relacionados.

En lo que respecta a la redacción de los proyectos de ley y dejando de presente que los mismos versan sobre el mismo tema, a continuación, se relaciona cada uno de los artículos, con la respectiva sugerencia de cuál debería ser el texto definitivo desde nuestra experiencia, no obstante es potestativo del legislativo indicar el contenido de los proyectos de norma objeto del análisis.

PROYECTO LEY 007 DE 2023	PROYECTO LEY 044 DE 2023	TEXTO PROPUESTO - INDER
--------------------------	--------------------------	-------------------------

PROYECTO LEY 007 DE 2023	PROYECTO LEY 044 DE 2023	TEXTO PROPUESTO - INDER
"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."	"Por medio de la cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones"	Se considera dejar el reconocimiento a los deportes electrónicos y omitir las actividades Geek, teniendo presente que no todas corresponden a modalidades digitales.
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 1°. OBJETO. La presente ley tiene como objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia, incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan	Se considera dejar el objeto del 044, modificando el concepto de disciplina deportiva por una de las formas como se desarrolla el deporte en Colombia. "ley 181, art. 16.
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.	ARTÍCULO 2°. DEFINICION. Los deportes electrónicos son toda actividad expresada mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros, los cuales pueden o no tener un carácter competitivo y en los cuales el resultado obtenido por su práctica no está librado a meras deliberaciones del azar. En esta clase de juegos se evidencian reglamentaciones que delimitarán el actuar de los practicantes quienes gracias a la conectividad podrán fomentar el desarrollo de la interacción social entre sí. PARÁGRAFO. Los deportes electrónicos tienen diversos tipos o disciplinas que son: Juegos en arenas multijugador (MOBA), simuladores deportivos, juegos de lucha, juegos de disparos (FPS o T.P.S), juegos de estrategia o R.T.S y Battle Royale.	Se considera más acertada la definición del PL 044
ARTÍCULO 3°. RECONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS - ESPORTS. Reconócese los deportes electrónicos (eSports) como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte.	ARTÍCULO 3°. Reconocer los practicantes de deportes electrónicos como Deportistas dentro del Sistema Nacional del Deporte teniendo las mismas garantías establecidas en la Ley 181 de 1995, el Decreto 1085 de 2015 y demás normas complementarias.	Se considera más acertada la definición del PL 007
PROYECTO LEY 007 DE 2023	PROYECTO LEY 044 DE 2023	TEXTO PROPUESTO - INDER
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 6°. El Ministerio del Deporte deberá actualizar la normatividad deportiva pertinente para la viabilidad del reconocimiento de los deportes electrónicos, la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos. PARÁGRAFO ÚNICO. Está actualización de normatividad deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad.	Se recomienda mantener el artículo 6 del PL. 044.
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 7°. El Ministerio del Deporte deberá tener en cuenta lo innovador de esta industria que no encaja dentro del deporte convencional ni autóctono para realizar el reconocimiento de una Federación Deportiva Nacional de Deportes Electrónicos en los términos establecidos en el Decreto 1228 de 1995 o quien la sustituya y demás normas complementarias. PARÁGRAFO ÚNICO. Las ligas, antes deportivas, clubes y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte, para ello, el Ministerio del Deporte deberá en un plazo de máximo doce (12) meses realizar el acompañamiento para su reglamentación.	Se recomienda mantener el artículo 7 del PL. 044.
PROYECTO LEY 007 DE 2023	PROYECTO LEY 044 DE 2023	TEXTO PROPUESTO - INDER
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) Fútbol c) Ajedrez d) Ciclismo e) Bate deportivo f) Automovilismo g) Vela h) Tenis i) Taekwondo Parágrafo 2: Las actividades recreo competitivas digitales no profesionales (actividades Geek) serán reconocidas por minideporte a través de su postulación por medio de las federaciones que reconozca el Ministerio del Deporte y sus instituciones adscritas.	ARTÍCULO 4°. La practica de Deportes electrónicos se desarrollará según las formas establecidas en el artículo 16 de la Ley 181 de 1995 o quien la modifique.	Se considera acertada la ley artículo del PL 007. Es conveniente el inciso que define el deporte electrónico. Haciendo salvedad en excluir las actividades Geek y ajustando el parágrafo 1, en el sentido de no limitar los deportes electrónicos.
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 5°. La práctica de los Deporte Electrónico deberá ser libre, gratuita y accesible para todos los interesados de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización y las nuevas tecnologías.	Omitir el artículo 5. del PL 007, debido a que anteriormente se indicó que se clasificaría como una de las formas del deporte. Adicionalmente, se recomienda mantener el artículo 5 del PL. 044, ya que da cuenta de la misión estatal.
ARTÍCULO 8°. El Ministerio del Deporte diseñará un plan para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de la práctica deportiva profesional, responsable y sana de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, cursos de vida, discapacidad, territorialidad y étnicos. PARÁGRAFO ÚNICO. El Sistema Nacional del Deporte podrá crear programas de donaciones donde entidades públicas, privadas y personas nacionales y extranjeras pueden realizar donaciones en dinero o aparatos electrónicos de videojuegos para ayudar a las poblaciones más apartadas y vulnerables del país, que no cuenten con suficientes recursos para la adecuación y participación de la comunidad a estos deportes electrónicos.	ARTÍCULO 8°. El Ministerio del Deporte diseñará un plan para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de la práctica deportiva profesional, responsable y sana de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, cursos de vida, discapacidad, territorialidad y étnicos. PARÁGRAFO ÚNICO. El Sistema Nacional del Deporte podrá crear programas de donaciones donde entidades públicas, privadas y personas nacionales y extranjeras pueden realizar donaciones en dinero o aparatos electrónicos de videojuegos para ayudar a las poblaciones más apartadas y vulnerables del país, que no cuenten con suficientes recursos para la adecuación y participación de la comunidad a estos deportes electrónicos.	Se recomienda mantener el artículo 8 del PL. 044. Respecto al parágrafo único se recomienda revisar y ajustar el texto a las posibilidades que en materia de donaciones tienen las entidades públicas.
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 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.	Se recomienda mantener el artículo 9 del PL. 007, omitiendo hacer mención a las actividades Geek, es decir, hacer solo mención a los deportes electrónicos.
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.	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.	Se considera omitir el artículo 10. del PL 007. Debido a que si se considera deporte ya esto le da posibilidad de tener su propia estructura dentro del deporte asociado.

PROYECTO LEY 007 DE 2023	PROYECTO LEY 044 DE 2023	TEXTO PROPUESTO - INDER
<p>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.</p> <p>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.</p>		<p>Se recomienda omitir el artículo 11 del FL 007, debido a que no aplica en el contexto actual.</p>
<p>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.</p>	<p>ARTÍCULO 9°. Autorícese al Gobierno Nacional, departamental y municipal para que, dentro de su autonomía territorial, realice la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos.</p>	<p>Se recomienda que independientemente de como se redacte este artículo, se garantice la apropiación de recursos para el fomento y desarrollo y de los deportes electrónicos.</p>

Con lo anterior se realiza pronunciamiento sobre los proyectos de ley sobre los deportes electrónicos, resaltando la participación del Distrito Especial de Medellín a través del Instituto de Deportes y Recreación de Medellín – INDER como entidad de carácter público motor de dichos juegos a nivel Distrital, así mismo se resaltan las bondades y la pertinencia de la reglamentación de dichas prácticas, y finalmente se realiza un paralelo de los dos proyectos y se realiza observaciones sobre un texto propuesta para unificar las mismas.

Cordialmente.



Camilo Esneider Lopez
SUBDIRECTOR(A) DE FOMENTO DEPORTIVO Y RECREATIVO

Proyecto, Jorge Zapata / Contratista apoyo a la Coordinación Juegos Interactivo SFD	Revisó: Juan Bermúdez / Abogado Contratista SFD	Aprobó: Diana Párola Brunal / Profesional Especializado SFD
---	---	---

garantizar a la sociedad las mejores prácticas de Ciberseguridad, ya que podría volverse objeto de especulación en un momento determinado.

ARTÍCULO 5. La práctica de los Deportes Electrónicos deberá ser libre, gratuita y accesible para todos los interesados de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización y las nuevas tecnologías.

- En el artículo 5 se define la práctica de los Deportes electrónicos como gratuita, lo que puede limitar esta categoría hacia la organización de torneos con modelos de pagos, las apuestas sobre el resultado de torneos, las apuestas P2P y T2T o la remuneración de los practicantes como deporte profesional, consideramos importante habilitar las apuestas sobre el resultado de torneos y las apuestas P2P y T2T, para ello, la reglamentación debería ser muy clara en lo aplicable a cada juego y los mecanismos de control que blindan esta categoría a las prácticas inusuales, generando la confianza que se requiere para incluirlo dentro las plataformas de juegos online.

El resto del articulado lo vemos conforme para iniciar un marco general de la reglamentación de los Deportes Electrónicos en Colombia, nuevamente agradecemos la invitación y estamos atentos a cualquier inquietud u observación respecto al tema.

Gracias y bendiciones

Grupos Réditos

Solicitud Concepto _Proyectos de Ley 007/2023 y 044/2023.
1 mensaje

Juan Guillermo Cataño Bedoya vie., 8 de septiembre de 2023 a la hc
 <juan.catano@gruporeditos.com> 6:58 a. i
 Para: Juan Camilo Londoño Barrera HR <juan.londono@camara.gov.co>
 alvarezboterojuancamilo@gmail.com <alvarezboterojuancamilo@gmail.com>

Cordial saludo doctor Juan Camilo Londoño:

Quiero agradecer la invitación a revisar el articulado del proyecto de ley de Deportes Electrónicos, el cual me parece sumamente importante, dado el desarrollo de esta práctica a nivel mundial y de la necesidad como bien lo indica el documento de dar accesibilidad a la sociedad.

He revisado el documento al interior de la organización y ofrezco disculpas por la tardanza en la respuesta, pero el líder del área jurídica no se encontraba en la presente semana. Sin embargo, revisando el documento encontramos que cuenta con el marco general para iniciar el proceso de reglamentación sobre el particular, pero consideramos importante hacer una revisión al artículo 2 y al artículo 5 del proyecto, ya que se debe prever las prácticas de mercado que se van a generar, una vez se expida la ley y por ello vemos que se deben incluir algunos aspectos que permitan visualizar aspectos que se denotarían en el tiempo, pero que podrían quedar sin la suficiente claridad.

Por tal razón nos permitimos presentar de forma respetuosa las siguientes observaciones.

ARTÍCULO 2. DEFINICIÓN. Los deportes electrónicos son toda actividad expresada mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros; los cuales pueden o no tener un carácter competitivo y en los cuales el resultado obtenido por su práctica no está librado a meras deliberaciones del azar. En esta clase de juegos se evidencian reglamentaciones que delimitarán el actuar de los practicantes quienes gracias a la conectividad podrán fomentar el desarrollo de la interacción social entre sí.

- El artículo 2 define los deportes electrónicos de manera amplia, no obstante, consideramos que estos deben incluir todo lo relacionado con la seguridad informática por tratarse de un modelo realizado a través de medios electrónicos que deben

Instituto de Deporte y Recreación Distrital (IDRD)



FORMATO ÚNICO PARA EMISIÓN DE COMENTARIOS DE PROYECTOS DE LEY, ACUERDOS Y DECRETOS

ENTIDAD QUE CONCEPTÚA: INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE – IDRD.

PROYECTO DE LEY: PROYECTO DE ACUERDO: PROYECTO DE DECRETO:

NÚMERO DEL PROYECTO: 007 AÑO: 2023 N/A:

EL PROYECTO CUENTA CON ANTECEDENTES YA REVISADOS: SI NO

NÚMERO DEL PROYECTO ANTERIOR: AÑO:

TÍTULO DEL PROYECTO

"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."

AUTOR (ES)

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

OBJETO DEL PROYECTO

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.

COMPETENCIA LEGAL PARA PRESENTAR LA INICIATIVA ANÁLISIS POR PARTE DEL SECTOR COORDINADOR

ES COMPETENTE

Si No

De conformidad con el numeral 2 del artículo 6 de la Ley 5 de 1992 – Reglamento del Congreso; la Cámara de Representantes es competente para:

"(...) **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. (...)"

ANÁLISIS JURÍDICO

Una vez analizado el proyecto de Ley en estudio y su exposición de motivos, se constató lo siguiente:

1 - COMPETENCIA EXPRESA DEL CONGRESO DE LA REPUBLICA – CÁMARA DE REPRESENTANTES PARA PRESENTAR Y APROBAR LA INICIATIVA

De conformidad con el numeral 2 del artículo 6 de la Ley 5 de 1992 – Reglamento del Congreso; la Cámara de Representantes podrá presentar proyectos de Ley como se señaló en el análisis del punto anterior.

2 - REVISIÓN DEL MARCO CONSTITUCIONAL, LEGAL Y REGLAMENTARIO DEL PROYECTO DE LEY, SU OBJETO Y FINALIDAD

A – El Proyecto de Ley contempla la importancia del fomento en el uso de las tecnologías en los deportes electrónicos (eSports) ya que 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 en la que los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías, siguiendo las reglas establecidas por las instituciones reconocidas por el Ministerio de Deporte a través de sus instituciones adscritas, el Comité Olímpico Colombiano.

B - Se verificó que el contenido y la materia a regular según el Proyecto de Ley se encuentra reglamentado conforme los siguientes fundamentos legales:

CONSTITUCIÓN POLÍTICA

"(...) **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 (...)"

LEYES

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 (...)"

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 (...)"

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 (...)"

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 (...)"

DECRETOS

Decreto 1387 de 1970, "(...) Por el cual se dictan disposiciones sobre organización deportiva en el país (...)"

Decreto 1085 de 2015, "(...) Decreto Único Sector Deporte (...)"

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 (...)"

RESOLUCIONES

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 000040 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 (...)"

JURISPRUDENCIA

En la Sentencia T-851 de 2010, la Corte Constitucional, "(...) 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".

En la Sentencia T - 466 de 1992, la Corte Constitucional, "(...) 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, la Corte Constitucional, "(...) 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 (...)"

C - UNIDAD DE MATERIA DEL ARTICULADO

De la revisión del objeto y finalidad de la exposición de motivos y el contenido del proyecto de Ley (parte considerativa y parte resolutive), se concluyen los siguientes aspectos:

- El contenido del proyecto de ley no tiene parte considerativa: En tal sentido, no se pudo verificar la pertinencia y unidad de materia entre las normas que se mencionan en la exposición de motivos como sustento del proyecto, con la concreción del aspecto deontológico que de dichas normas se desprenderían, para la definición de los aspectos sustanciales que fundamentarían la parte resolutive y su desarrollo normativo.

D - CONCORDANCIA ENTRE EL EPIGRAFE DEL PROYECTO DE LEY Y SU ARTICULADO

Se observa que existe concordancia entre el epígrafe del proyecto de Acuerdo y el artículo 1°, del objeto de la Acuerdo.

CONCLUSIÓN

Conforme lo anterior, desde el aspecto jurídico, el proyecto de Ley es viable.

Teniendo en cuenta que este mundo de deportes electrónicos creciente se ha ido estableciendo en la sociedad colombiana, para fomentar la inclusión en el contexto educativo de las competencias digitales propias de estos juegos en los estudiantes, debido a que, son cada vez más los jóvenes que van perteneciendo y quieren dedicarse a los juegos electrónicos, ya sea como participantes, creadores o formando parte indirecta en su ejecución.

ANÁLISIS TÉCNICO

La competencia para realizar un pronunciamiento técnico en relación con el Proyecto de Ley objeto de este análisis, está en cabeza de la Subdirección Técnica de Recreación y Deporte del IDRD que indica lo siguiente:

"Para nuestra entidad es muy importante el fomento del uso constructivo del tiempo libre de los habitantes de la ciudad, razón por la cual el fomento de nuevas disciplinas como los eSport, que cada vez son más practicadas en el mundo son fundamentales para poder entusiasmar a nuestros jóvenes e involucrarlos en ambientes deportivos que les inspire disciplina y superación personal, trabajo en equipo y esta Ley daría los lineamientos generales para que desde el Ministerio del Deporte se haga la promoción de los eSport, de tal forma que cumplan con el sistema deportivo nacional se regule su práctica y calendario oficial de competencias".

COMENTARIOS Y/O MODIFICACIONES AL ARTICULADO

De acuerdo con lo señalado en los aspectos técnico y jurídicos, el IDRD no propone modificaciones al articulado.

¿GENERA GASTOS ADICIONALES?

Si No

VALORACIÓN DEL GASTO. En caso de aprobarse el proyecto de Ley, debería garantizarse la disposición de recursos en el presupuesto nacional y Distrital, pues si bien los planes de desarrollo pueden incluir estas prácticas y fomentarias, al ser parte del deporte convencional generaría obligatoriedad, lo cual implica la además de difusión una adquisición, alquiler y/o logística de implementos de tecnología que garanticen dicha práctica en óptimas condiciones.

Pueden ser atendidas por el Presupuesto del Sector

Si No

VIABILIDAD DEL PROYECTO (Señalar con X la opción adecuada)

Proyecto Viable:

SI

NO

CONDICIONADO _____ (Explicar)

Atentamente,

[Handwritten signature]

NELSON ANDRES MEJIA NARVAEZ
Jefe Oficina Jurídica

Elaboró: N/A
Consolidó: Stephanie Michelly Pinzón Garcés – Contratista O.J.
Revisó: Andrés Mejía Narváez - Jefe Oficina Jurídica
Aprobó: Andrés Mejía Narváez - Jefe Oficina Jurídica

Comité Olímpico Colombiano (COC)



Bogotá D.C., 26 de septiembre de 2023

Representantes
JUAN CAMILO LONDOÑO BARRERA - HÉCTOR DAVID CHAPARRO CHAPARRO
Cámara de Representantes
Bogotá

Asunto: Solicitud de concepto Proyecto de Ley No. 007 de 2023 – ‘Ley de los ESports’, acumulado con el Proyecto de Ley 044 de 2023 – ‘Deportes Electrónicos’.

Reciban un cordial saludo.

De acuerdo con la solicitud que se deriva en este asunto, nos permitimos emitir el siguiente concepto técnico. Para ello, lo abordaremos en 4 bloques de la siguiente manera: 1. El movimiento olímpico; 2. Legislación deportiva; 3. Implicaciones y perspectivas del articulado de los proyectos de ley y 4. Los eSports en Colombia;

1. El Movimiento Olímpico

De acuerdo a la Carta Olímpica¹, “El Movimiento Olímpico es la acción concertada, organizada, universal y permanente, ejercida bajo la autoridad suprema del Comité Olímpico Internacional (COI), sobre todas las personas y entidades inspiradas por los valores del Olimpismo. Se extiende a los cinco continentes y alcanza su punto culminante en la reunión de los atletas del mundo en el gran festival del deporte que son los Juegos Olímpicos (JOO). Su símbolo está constituido por los cinco anillos entrelazados”.

Este se compone de tres tipos de entidades, que se rigen y funcionan mancomunadamente por la Carta Olímpica: el COI, las federaciones deportivas internacionales y los comités olímpicos nacionales (todas entidades sin ánimo de lucro y privadas), además de los comités organizadores de los JOO, las federaciones deportivas nacionales, los clubes, las personas que dependen de una

¹ La Carta Olímpica es la codificación de los principios fundamentales del Olimpismo, de las Normas y de los textos de aplicación adoptados por el COI. Rige la organización, la acción y el funcionamiento del Movimiento Olímpico, hace de estatutos del COI y la organización de los JOO. Disponible en <https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/ES-Olympic-Charter.pdf>.

² Es una asociación civil, a la luz de los artículos 60 y siguientes del código civil suizo, cuyo domicilio se encuentra en Lausana, Suiza.

federación internacional y de un comité olímpico nacional, entre estos, los atletas, los jueces, árbitros, entrenadores y demás personal oficial y técnico del deporte, así como aquellas reconocidas por el COI, todas, sujetas a sus decisiones, de acuerdo con su regulación. A continuación, su estructura.



Fuente: Elaboración propia.

Esto significa que el movimiento olímpico se erige como un cúmulo de organizaciones transnacionales, asociadas entre sí, respecto de las cuales todas respetan los estatutos, reglamentaciones y regulaciones de su superior jerárquico en el orden nacional.

En Colombia, quien es afiliado directo y único del COI, es el Comité Olímpico Colombiano (COC³), que a su turno se integra por las federaciones deportivas nacionales del deporte convencional, y tiene un rol preponderante en el Sistema Nacional del Deporte (SND). Véase en la siguiente gráfica.



Fuente: Ministerio del deporte, antes Coldeportes (2018).

³ Entidad sin ánimo de lucro, constituida el 3 de junio de 1936 conforme a los principios y a las normas de la Carta Olímpica y reconocida por COI desde 1948, quien tiene para el deporte asociado, unas competencias definidas legalmente como se verá más adelante.

En materia de deportes electrónicos, el COI ha llevado la iniciativa para que estos puedan consolidarse como deportes modernos y de tendencia. En la cumbre olímpica⁴ de 2017, se pronunció sobre el crecimiento acelerado de los eSports, que a nivel competitivo encajarían en la definición de deporte, pero, al tiempo, la necesaria existencia de una organización que pertenezca al movimiento olímpico (federación internacional) para que la dirija y permita cumplir con los reglamentos y las normatividades de aquel, así como las demás en cada deporte.

Como objetivo institucional de toda la familia olímpica como lo es la Agenda 2020 + 5⁵ (emitido por el COI), en el numeral 9 insta al movimiento olímpico a fomentar e interactuar sobre los deportes electrónicos, así como las comunidades de videojuegos. Esto se traduce en que se extiende a todos sus afiliados. Por ejemplo:

- Los eSports hacen parte del programa deportivo de los Juegos Asiáticos⁶ que organiza el Consejo Olímpico Asiático (compuesto por los comités olímpicos de Asia);
- Los Juegos Sudamericanos Juveniles Rosario 2022⁷, en la medida que los atletas eran juveniles;
- Los Juegos Bolivarianos de Valledupar 2022, incorporaron eSports, los cuales son de titularidad de la Organización Deportiva Bolivariana⁸;
- Por primera vez también lo son en los Juegos Panamericanos Santiago 2023⁹, organizados por Panam Sports (quien abarca los comités olímpicos de América). Colombia por medio del COC, clasificó en los videojuegos de eFootball y Dota 2¹⁰;
- También, Centro Caribe Sports (la organización subcontinental olímpica que se integra por los comités olímpicos de centro américa y el caribe), participó de los clasificatorios en eSports para los panamericanos de este año¹¹;

⁴ En el comunicado de prensa se aborda la posición del COI frente a los eSports. El comunicado está disponible en <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>.

⁵ Accesible en <https://olympics.com/ioc/olympic-agenda-2020-plus-5>.

⁶ Ibidem <https://olympics.com/en/news/asian-games-2026-esports-medal-sport-recognition>

⁷ De acuerdo a las edades del público objetivo, se puede encontrar en <https://rosario2022.gob.ar/los-e-sports-una-de-las-principales-atracciones-en-el-fan-fest/>.

⁸ Nota de prensa del ministerio del deporte <https://www.mindeporte.gov.co/sala-prensa/noticias-mindeporte/los-juegos-bolivarianos-valledupar-2022-tendran-transmission-streaming>.

⁹ Estos se llevarán a cabo en el estadio nacional de Santiago, como se puede observar en <https://www.panamsports.org/es/news-sport/el-estadio-nacional-de-chile-sera-el-escenario-para-el-i-campeonato-panamericano-de-esports-en-juegos-santiago-2023/>.

¹⁰ Se puede abordar más en <https://olimpico.co/web/mas-noticias/en-esports-colombia-clasifico-a-los-juegos-panamericanos-santiago-2023/>.

¹¹ Esto fue posible a propósito de los Juegos Centroamericanos y del Caribe, San Salvador 2023. Recuperado de <https://centrocaribesports.org/esports-formara-parte-de-san-salvador-2023/>.

<p>- Recientemente, el COI anunció la creación en su seno de la Comisión de eSports, dado el "tremendo potencial"¹².</p> <p>Así, en cualquier evento multideportivo a los cuales el COC pueda participar, en virtud de su condición de miembro/afiliado, y el comité organizador de cada uno avale las competiciones de eSports, el COC se encarga de realizar las inscripciones y conformar la delegación de atletas que integren oficialmente las selecciones Colombia (como sucede con todos los deportes).</p> <p>2. Legislación deportiva</p> <p>Desde la normatividad deportiva, encontramos la más variada legislación en la que se indica el rol del COC y el deporte asociado (de acuerdo con el SND), las facultades, atribuciones y competencias que el Estado colombiano le reconoce y permite. También, frente a las competencias que asume el Ministerio del Deporte, teniendo en cuenta al movimiento olímpico para efectos de formular, ejecutar, regular, inspeccionar, controlar y vigilar a las entidades u organismos deportivos, tanto públicos como privados.</p> <p>El Decreto 2845/84 (por el cual se dictan normas para el ordenamiento del deporte, la educación física y la recreación, arts. 7 y siguientes), establece, en parte, la naturaleza, facultades y propiedades del COC, como aliado directo del COI en el territorio colombiano.</p> <p>Por otro lado, la Ley 181/95 (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-SND-), incluye al COC en el SND, a nivel nacional (art. 51). Por consiguiente, la coordinación que este hace en el deporte asociado/convencional, nacional e internacionalmente, con funciones de interés público a pesar de que su naturaleza jurídica es privada (art. 72). Así mismo, todas las funciones de cara al SND, además de, también a los organismos deportivos que lo integran (directa e indirectamente), la participación de las delegaciones nacionales en las competencias oficiales "subregionales, regionales, continentales o internacionales de conformidad con las disposiciones y reglamentos vigentes sobre la materia" (art. 74).</p> <p>La incorporación del deporte asociado en nuestra ley del deporte no es baladí, por el contrario, es necesario desde el punto de vista organizacional y la autonomía de las organizaciones deportivas. El Decreto 1228/95 (Por el cual se revisa la legislación deportiva vigente y la estructura de los organismos del sector asociado con objeto de adecuarlas al contenido de la Ley 181 de 1995), regula esta</p> <p>¹² Disponible en https://olympics.com/ioc/news/ioc-commissions-2023-gender-equality-reaffirmed-new-ioc-esports-commission.</p>	<p>manifestación del deporte organizado y privado en el plano nacional, jerárquica y estructuralmente (arts. 1 al 12), en prospectiva de la integración funcional que estos tienen con el SND (art. 20), su estructura (art. 21), estatutos (art. 22), incluso, los eventos deportivos internacionales con sede en Colombia, en cabeza del COC y sus federaciones deportivas afiliadas (art. 26), con completo reconocimiento las selecciones Colombia oficiales -reconocidas por el ministerio del deporte, que previamente han indicado el COC y las federaciones deportivas-, las cuales son acreedoras de licencias remuneradas (arts. 28 y 29, respectivamente), y salvaguardando las propiedades olímpicas en el país (art. 42).</p> <p>Ahora bien, de acuerdo con este ámbito de la realidad deportiva/normativa, que se encuentra suficientemente acuñado en las normas precedentes, el Ministerio del Deporte expidió la Resolución 1440/07 (Por la cual se fijan los criterios y el procedimiento para la vinculación de nuevos deportes en el Sistema Nacional del Deporte), en sus consideraciones -además de las citadas-, abarca las normas de la Carta Olímpica, particularmente, el reconocimiento de las federaciones deportivas internacionales por parte del COI, su misión en el movimiento olímpico, su rol en los JJOO (las que hagan parte del programa o no), pero, también la inclusión que debe realizar el COC respecto de las federaciones nacionales que se encuentren afiliadas a su internacional, según corresponda en cada modalidad deportiva.</p> <p>De manera que, las regulaciones públicas y privadas, se construyen coherentemente, atendiendo a los criterios técnicos y deportivos para reconocer a una nueva modalidad deportiva, siempre bajo el esquema institucional de la familia olímpica, que, hoy en día, ninguno de sus miembros directos e indirectos, afiliados y/o reconocidos por el COI, ha sido incluido para enarbolar la bandera de los deportes electrónicos en el mundo. En suma, no podría la ley y/o el ministerio del deporte, bajo el deporte asociado, competitivo y de alto rendimiento, desconocerlos.</p> <p>En contexto de estas normas, que se interrelacionan permanentemente, el Decreto 1085/15 (Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Administrativo del Deporte), en línea con lo expuesto, define los procedimientos para adquirir el reconocimiento deportivo (el título habilitante para pertenecer al SND, realizar y participar de competencias oficiales, y recibir recursos públicos) y la personería jurídica (existencia como persona ficta, ya que las entidades deportivas se encuentran exentas del registro mercantil, de acuerdo al decreto 427/96-art.3 #8) de las entidades deportivas (del nivel nacional, arts. 2.6.1.1 y siguientes) que debe seguir el ministerio del deporte. Por eso, actualmente en el país no existe ninguna que jurídicamente sea "federación nacional de deportes electrónicos", pues no cuenta con ambos, en parte, por lo que hasta aquí se ha expuesto, y de cara a la trascendencia e impacto que el sistema olímpico contiene, pues no podría ser de otra manera para lo que al COC y al deporte asociado se refiere.</p>
<p>Finalmente, el artículo 4 de la Ley 1967/19 -#7- (Por la cual se transforma el Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre -Coldeportes- en el Ministerio del Deporte), destaca la planificación y promoción que a este ministerio le asiste en impulsar las disciplinas deportivas, de acuerdo con los principios del movimiento olímpico, lo cual se complementa con el artículo 2 (numerales 5 y 7) del Decreto 1670/19 (Por el cual se adopta la estructura interna del Ministerio del Deporte), las funciones de la dirección de posicionamiento y liderazgo deportivo de cara al deporte asociado y de alto rendimiento en lo que compete al COC (art. 12, numerales 4, 5, 10, 13, 15, 16, 17 y 20).</p> <p>Lo anterior en la práctica, lo podemos ilustrar en las acciones que ha llevado a cabo el COC:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clasificatorios nacionales en los videojuegos de Dota 2 y de eFootball con el fin de seleccionar a los mejores de Colombia (como se encuentra en la nota al pie #10); - I foro Nacional de Cultura Gaming, eSports y Derechos Humanos, dada la necesaria pedagogía y protección que requieren los entornos virtuales, particularmente, los ciber atletas¹³, el cual fue transmitido en vivo y en abierto¹⁴; - Igualmente, de cara a los Global Esports Games Riad 2023, se desarrollan procesos actualmente en los videojuegos de Dota 2, eFootball, Street Fighter 6 y PUBG MOBILE (esperamos la primera semana de octubre clasificar, en el momento son clasificatorios regionales); <p>Esto se explica como un proyecto con plena asistencia pública, en el cual puedan inscribirse y competir cualquier persona, con el ánimo de integrar la selección Colombia oficial de eSports.</p> <p>Es menester resaltar que se están gestando las alianzas académicas para ofrecer programas educativos avalados por las autoridades competentes, de cara a la profesionalización del sector Gaming de eSports (confidenciales por el momento), en conjunto a universidades y entidades deportivas internacionales.</p> <p>3. Implicaciones y perspectivas del articulado de los proyectos de ley.</p> <p>¹³ Mayor de talle en https://olimpicocol.co/web/todo-listo-para-el-primer-foro-nacional-de-cultura-gaming-esports-y-derechos-humanos/.</p> <p>¹⁴ Todo el evento puede ser recordado en https://www.youtube.com/watch?v=ILYRVpfaro.</p>	<p>En las siguientes líneas se articulan teleológicamente nuestras apreciaciones a ambos proyectos de ley, en lo que les sea común e idéntico a ambos, en aras de no incurrir en repeticiones. Igualmente, aquellas que son propias de cada uno:</p> <p>Proyecto 007/23</p> <p>El reconocimiento de una modalidad deportiva, desde la noción de nuestro SND, no puede estar aislada a los lineamientos que marca el COI, al menos, para lo que el deporte competitivo y de alto rendimiento se relaciona. Si bien este, comprende que los eSports reúnen todas las características, para el movimiento olímpico no hay nada definido en razón a la inexistencia de la correspondiente federación deportiva internacional, lo que, acuñado a la realidad deportiva y jurídica colombianas, no sería viable.</p> <p>Conceptualmente, es equivocado determinar que el COI ha reconocido dentro de los eSports, a algunos deportes. Lo que ocurre en realidad es que este creó por primera vez en la historia desde el 2021, las Series Virtuales Olímpicas, y para ello, seleccionó algunos videojuegos de naturaleza deportiva, en colaboración con la correspondiente federación deportiva internacional. Aún más, en la modalidad de shooter de 2023, introdujo Fortnite, incluso, Street Fighter 6 en exhibición¹⁵.</p> <p>En cuanto a la conformación de organizaciones por parte del Ministerio del Deporte, en lo relacionado con "federaciones", se debe tener en cuenta el principio de unicidad, el cual significa que por modalidad deportiva sólo existe una federación deportiva nacional. Eso aunado a que, si bien las federaciones deportivas actuales pueden celebrar eventos propios sobre Gaming y también de eSports, desde las competencias oficiales sólo se podría reconocer una.</p> <p>También en las alianzas que el órgano rector pueda tejer en el sector público y privado, en lo que radica al deportivo, es recomendable a aquellas que pertenezcan al SND, como lo es nuestro caso. Si bien es plausible el reconocimiento de comunidades gamer y geek, será él quien desde lo técnico y metodológico, en conjuntamente y en función de las competencias legales del COC, los que idóneamente los reconozcan como atletas, ya que la asimilación automática del articulado no es suficiente para llevarlo a cabo bajo la óptica real del sector deportivo; de acuerdo a las reglas de juego de cada videojuego y en aplicación de las ciencias aplicadas al deporte, toda vez que, todos los eSports son videojuegos pero, todos los videojuegos no son eSports. Es decir, un gamer y/o practicante de videojuegos, en su rol <i>per se</i>, no se convierte en atleta por dicha condición.</p> <p>¹⁵ Se puede acceder completamente a esta información en https://olympics.com/es/esports/.</p>

En caso de obligar a los organismos del SND "...para acomodar sus diferentes planes, programas y proyectos...", aquellos que son privados, generaría dos consecuencias: la primera, rompería con su autonomía porque los mismos tienen unos objetivos estatutarios definidos desde sus propias organizaciones a las que se encuentran afiliados (que no se sabe si estén promoviendo los eSports regional, continental y/o mundialmente); la segunda, sería desconocer la coherencia y lógica del SND, ya que si se pretende darle uniformidad, en lo que al deporte asociado atañe, a los eSports, generaría más complejidades institucionales, técnicas y organizativas ya que no se contaría con una jerarquización organizativa de los organismos privados, sino difusa en sus competencias, lo cual acarrearía distintos conflictos entre las mismas. El orden empieza siempre por los atletas que conforman clubes, estos a su vez ligas, y estas una federación, mismas que se encuentran afiliadas y reconocidas por el COC (decreto 1228/95).

Por lo anterior, el COC también validaría bajo sus propios parámetros, el reconocimiento o no a esta nueva organización, siempre dentro del marco del respeto de los principios del movimiento olímpico y la Carta olímpica.

La financiación no es clara porque el sector deportivo es minúsculo ante el grueso de las apropiaciones del presupuesto general de la Nación. En este tópico, habría que revisarse otras reformas legales, de acuerdo con el mandato constitucional del artículo 52 que alimentaran el desarrollo, fomento y promoción de los eSports.

Proyecto 044/23

Es necesario dar claridad a qué se hace referencia con la práctica "libre, gratuita y accesible" de los deportes electrónicos, en la medida que, el desarrollo de estos está sujeto a los desarrolladores de los videojuegos que claramente hacen uso de su comercialización. Por ello, es recomendable en qué ámbitos y qué entidades y/o autoridades podrían disponer de los mismos, bajo las características aludidas que se incluyen en el proyecto de ley, porque podría incurrirse en la confusión de publicar la propiedad intelectual de la cual son titulares estos particulares de la industria de los videojuegos, lo cual conllevaría a reclamaciones judiciales al Congreso de la República y arbitrajes de inversión contra el Estado colombiano.

Endilgarle al Ministerio del Deporte el cambio normativo para el pleno reconocimiento de los eSports, sería inducirlo a desbordar sus competencias institucionales frente al COI, ya que es el único que en el deporte organizado (mundialmente) puede otorgarle reconocimiento a una entidad que los gestione en todas las latitudes, en lo que al deporte asociado, competitivo, de alto rendimiento y profesional se refiere, tal y como se desprende del artículo 16 de la ley 181/95, perspectiva del movimiento deportivo internacional, concretamente para el COC, el del sistema olímpico.

En consonancia a lo anterior, y en el respeto al derecho fundamental a la libre asociación, también puede invitarse a las mesas de acompañamiento al COC, ya que eventualmente este es quien aglutina a los mejores atletas del país, bajo el ámbito convencional, asociado y de alto rendimiento.

Para la masificación de la gamificación en las periferias del país, puede optarse, complementariamente, en generar articulación con los sectores administrativos correspondientes, por ejemplo, ciencia y tecnología y/o TIC'S (en todos los niveles territoriales), ya que el SND no es un ente autónomo e independiente, sino la articulación de entidades públicas y privadas (deportivas) que garantizan entre sí el derecho al deporte, la recreación, la actividad física, la educación física y el aprovechamiento del tiempo libre. Además, para ambos proyectos de ley, es menester hacer énfasis en la educación alrededor de la temática con los grupos de interés de la misma.

4. Los eSports en Colombia

De acuerdo con amalgama organizacional que compone al movimiento olímpico, y la legislación esgrimida, es difícil encajar una modalidad deportiva en el país, cuando las autoridades competentes del deporte organizado, en cabeza del COI, no han reconocido a una federación deportiva internacional que rija técnica y administrativamente los deportes electrónicos en el mundo¹⁶, y aquellas reconocidas en el programa de los JJOO¹⁷.

Si bien a nivel global existen aquellas que se autodenominan como "Federación Internacional de Deportes electrónicos", lo cierto es que ninguna cuenta con el reconocimiento oficial del COI, en consecuencia, por la pirámide asociativa y privada que este dirige, en Colombia no existe una organización que cuente con el aval del COI, ni tampoco, que pueda inscribir atletas electrónicos en las diversas competiciones del ciclo olímpico: el COI (quien reconoce a las federaciones deportivas internacionales), Panam Sports (que aglutina los 41 comités olímpicos del continente americano), así como ODESUR (los comités olímpicos de

¹⁶Aquí pueden encontrar aquellas que sí, y que por lo tanto integran el movimiento olímpico y tienen la capacidad de gestionar y promover sus competiciones deportivas de manera oficial. Véase en <https://olympics.com/ioc/international-federations>.
¹⁷ Encontrarán el programa actual de las modalidades que integran los próximos JJOO, París 2024. Disponible en <https://olympics.com/en/olympic-games/paris-2024>.

suramérica), Centro Caribe Sports (los comités olímpicos de centro américa y el caribe) y ODEBO (los comités olímpicos de aquellos Estados que fueron liberados por Simón Bolívar), sólo el COC, quién es el afiliado misional y estatutariamente, por ende, invitado a participar de las mismas.

También se ha determinar si las comunidades de videojuegos del país, de todas las que existen a lo largo y ancho del territorio nacional, les asiste la necesidad de ingresar al SND, y propiamente, al deporte asociado y al movimiento olímpico. Ya que, por fuera de estos modelos, también lo pueden realizar libre, espontanea, educativa y recreativamente, sin que los deportes electrónicos gocen de oficialización, pues, al ser nuevas tendencias y modelos del deporte del siglo XXI, se manifiestan alrededor del deporte 4.0, que es propio de la digitalización, la virtualidad y la tecnología del siglo XXI¹⁸.

Conclusiones

El movimiento olímpico es reconocido en su autonomía en los Estados constitucionales contemporáneos, el COI reconoce al COC en Colombia para difundir el olimpismo en el país, y ser regido por la Carta olímpica.

La interpretación sistemática de las normas previamente citadas, denotan la autonomía de las organizaciones deportivas, particularmente, aquellas que pertenecen al sistema nacional del deporte, para cumplir articuladamente con los objetivos de fomento, promoción y regulación del mismo, lo cual en materia de eSports, requiere de una construcción conjunta entre sus integrantes, incluso, con los sectores administrativos educativo, tecnológico y cultural.

Estaremos abiertos a las posibilidades de expansión de los eSports, así sea provisionalmente mientras se llevan a cabo los procesos deportivos, legales y formales, de acuerdo a los lineamientos del COI y el movimiento olímpico en todas sus manifestaciones (regionales, continentales y mundiales), así como las organizaciones que los componen y de las cuales nos encontramos afiliados, quienes han integrado y/o planean incorporar en sus eventos y competiciones

¹⁸ Para su mejor comprensión, se pueden consultar las obras del profesor Carlos Eduardo Vargas Olarte al respecto. Consultense en Vargas-Olarte, C. E. (2020). eSport como factor económico. *Libre Empresa*, 17(1), 63–92. <https://doi.org/10.18041/1657-2815/libreempresa.2020v17n1.7127> y VARGAS OLARTE, C. E. Deporte 4.0: nuevo universo deportivo. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=catt09422a&AN=uec.KOHA.OAI.UFXTERNADO.170192&lang=es&site=eds-live&scope=site>.

multideportivas a los eSports, bajo la inspiración del olimpismo como filosofía de vida, y el deporte como catalizador social y educativo al servicio del ser humano.

Cordialmente,


CIRO SOLANO HURTADO
 Presidente

Proyectó y revisó: Félix Andrés Burgos Méndez.

Audiencia Pública

El 8 de abril de 2024 se llevó a cabo Audiencia Pública en la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes. Se contó con una amplia participación virtual y presencial de entidades del Gobierno nacional, de entidades territoriales, de federaciones y comunidad civil en general interesada en los temas abordados por la iniciativa legislativa.

La transcripción de las intervenciones son las que a continuación siguen:

Honorable Representante Juan Camilo Londoño Barrera (Moderador):

Muy buenos días para todos, Mi nombre es Camilo Londoño Representante a la Cámara por Antioquia, para mí es un honor estar acá. Compartiendo con todos ustedes un saludo muy especial al Viceministro Miguel de la Hoz, al director de Daniel García y a todas las personas que nos acompañan el día de hoy. Vamos a hacer esta Audiencia Pública porque estamos seguros que esto nos va a permitir nutrir la Ponencia que va para el Segundo Debate en la Cámara de Representantes, hemos dado un gran paso para que esta tendencia y esta disciplina; sea realmente una disciplina deportiva para los deportistas, que hoy tienen y que hoy tenemos en Colombia, tenemos en este momento ya ligas constituidas ligas que ya llevan haciendo un trabajo grandioso por los colombianos y de todas las edades y yo creo que aquí partimos de que esto impacta desde un niño hasta una persona adulta a mí me parece gratificante.

Yo soy deportista toda la vida y les cuento algo como ya de manera personal yo veía yo no veía los videojuegos como lo que hoy lo estamos viendo de que es una disciplina deportiva que no solamente genera ingresos sino que también y se lo digo por experiencia propia a mi hermano pues ya está hablando otro idioma habla con otros compañeros entonces aquí vamos a ver que desde la parte de la educación es un gran paso como estrategia deportiva es otro gran paso y también como dinamizador de la economía es otro paso hoy genera 12 millones de dólares en Colombia y estoy seguro que puede generar más millones de dólares pero partiendo de acá de este ejercicio que estamos haciendo para que los eSports sea una disciplina deportiva y que cada vez crezca más el impacto en los colombianos saludo muy especial a mi compañero que hemos trabajado de manera armoniosa con todos nuestros integrantes de la UTL, también a la representante Erika que es una gran doliente este proceso y por supuesto también a Juan Carlos Lozada bueno la dinámica que vamos a tener durante esta Audiencia es 5 minutos cada persona eh pero yo sí quisiera antes de empezar darle la palabra a Representante Héctor a la Representante Erika y posteriormente al Viceministro, Muchas gracias y entre todos vamos a hacer que los eSports sean una disciplina Deportiva en Colombia.

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Muchas gracias, buenos días a todos, un saludo muy especial a nuestro Representante Juan Camilo

Londoño que tiene que retirarse, voy a estar aquí mientras tanto acompañándolos, Un saludo muy especial por supuesto al Viceministro a todo el equipo técnico del Ministerio del Deporte, a nuestra Representante autora del proyecto de ley, también a la Representante Erika Sánchez y a todas las personas que nos acompañan el día de hoy. Nosotros hemos venido trabajando en este proyecto de ley aquí precisamente en el recinto de la Comisión Séptima entendiendo la importancia de actualizar la ley en momentos en los que la tecnología corre a pasos agigantados es innegable el crecimiento que han tenido los eSports en nuestro país es innegable el nicho de consumidores que hay alrededor de esta industria y también es innegable el potencial económico que tiene una industria eh que crece a pasos agigantados que lo está demostrando en Estados Unidos en Europa en Asia y que nuestro país no puede quedarse rezagado de esos avances que hay a nivel mundial. Sabemos que es una industria de un gran valor económico sabemos que es una industria que mueve a millones de personas en nuestro país y por eso estamos convencidos de que así mismo como la tecnología avanzando a pasos agigantados la legislación no puede quedarse corta, por eso estamos haciendo un esfuerzo importante acá, los Congresistas estamos haciendo un esfuerzo importante que ya dio su primer paso, (un proyecto de ley necesita que sea aprobado en cuatro debates), este proyecto de ley ya dio su Primer Debate aquí en Comisión Séptima ya fue aprobado, lo que nos corresponde ahora es llegar a la Plenaria y la Plenaria es un escenario donde hay más de 180 Congresistas y donde debemos llegar con las visiones y las perspectivas de todos los sectores de los jugadores y de las empresas que giran alrededor de este sector económico, pero también por supuesto de actores como el Ministerio de Deporte o el Instituto de Deporte del Distrito, y es fundamental precisamente que esas visiones puedan nutrir este proyecto de ley, para que lleguemos con un proyecto de ley a la Plenaria muy fuerte y también que lleguemos a la a esa Plenaria con un proyecto de ley muy cohesionado, en donde pueda haber reunido todas las inquietudes que pueda realmente incluir todas las perspectivas y de esa manera tengamos asegurado un avance pronto y efectivo de ese proyecto de ley en la Plenaria asimismo podamos seguir al siguiente escenario que corresponde al Senado, donde en primera instancia es la Comisión Séptima de Senado y luego a la Plenaria de Senado.

De nuestra parte está toda la disposición acá el día de hoy para escucharlos, para entender sus inquietudes para incorporar sus sugerencias y para que de esa manera como siempre lo hacemos en este escenario de la Comisión Séptima y en lo particular que podamos construir un proyecto de ley que realmente beneficie a nuestro país, que beneficie a todos los sectores que hacen parte de esta importante industria de los eSports en Colombia. Por otro lado, quiero recordarles algo y dejarlo también como un tema muy importante, podríamos ser el primer país en Latinoamérica que desarrolle un proyecto

de ley de este nivel y de este calado, no podemos perder esa oportunidad de ser pioneros y para eso es fundamental llegar a consensos y entender las visiones de las diferentes partes para que podamos construir ese proyecto de ley, pero sobre todo para que lo podamos hacer realidad.

Muchas gracias a todos y a todas por estar acá y voy a darle la palabra a la Representante Erika autora de uno de los proyectos de ley que está en discusión en este momento en el Congreso y que después de ese proceso de acumulación aquí en la Comisión Séptima pues hace parte de la construcción de este trabajo, muchas gracias a todos y una bienvenida aquí para la Representante Erika Sánchez.

Honorable Representante Erika Sánchez:

Muchas gracias honorable Representante. Muy buenos días a todos y a todas, me complace saludarlos. Muchas gracias, doctor Alexánder, por estar acá, de la federación colombiana de deportes electrónicos. Al doctor Mario, muchas gracias por acompañarnos, doctor Iván Castro y a todos los actores que han venido de manera muy responsable construyendo con nosotros esta importante iniciativa legislativa.

Quiero decirles que no me imaginé lo que representaba esta industria para el mundo, y no imaginaba lo que representaba esta industria hace 16 años, cuando tuvimos el primer acercamiento con la federación. Con varios jugadores vimos la necesidad de tomar las banderas y de acompañar una iniciativa que va a ser la reivindicación con los más de 19,000 jóvenes deportistas que hay en esta importante industria. Colombia no puede estar al margen de un escenario tan importante y significativo que está en aumento exponencial, que cada día nos sorprende las cifras de seguidores alrededor del mundo y que, por supuesto, después de la pandemia, el mundo también tuvo una transformación en su cotidianidad. La pandemia nos llevó a replantearnos desde nuestros escenarios día a día cómo ir avanzando en el escenario de educación en nuestros escenarios laborales, porque también se reivindica el sector laboral con el empleado en buscar las formas digitales de poder ser más productivos.

Quiero contarles que yo soy trabajadora social, no tenía ni idea qué representaban los eSports, deportes electrónicos en el mundo, pero he tenido ya la oportunidad de sentarme con varios jugadores, con la federación y en varios escenarios, también donde no solamente vamos conociendo el papel protagónico que juega esta industria sino también a nivel sociofamiliar, y lo que representa.

Yo quiero decirles que estamos en las mejores manos; el Representante Camilo y el Representante Héctor de verdad hicieron una exposición magistral el día de la presentación, por lo cual tuvimos votación unánime en esta importante comisión. Vamos a tener votación unánime en Plenaria porque hay muchos gamers escondidos en el Congreso de la República. Cuando Juan Carlos Lozada también presentó su proyecto y se acumuló y recogieron

gran parte de los dos proyectos, dijimos “venga”, nosotros estábamos súper perdidos de lo que representaba en el Congreso porque es que también la imagen, somos un Congreso relativamente nuevo y la imagen del país es que allá hacen todos los proyectos de ley los mayores de 60 años, no es que si yo tengo 60, 70, 80 años, 20, 30, 40, yo tengo que estar al margen y tengo que estar a la merced de lo que se va moviendo en la industria.

Y lo que se va moviendo en la industria es poder empoderar los deportes electrónicos, los eSports, es poder nosotros desde el Sistema Nacional de Deporte, junto con el Ministerio del Deporte, porque ellos, yo agradezco que estén acá presentes, el Ministerio ha estado en todas las Audiencias que hemos realizado antes de erradicar el proyecto y el respaldo del acompañamiento es crucial para que nosotros podamos decirle a Colombia que somos un país garantista, que somos un país que está a la vanguardia de lo que está sucediendo en el mundo y que por supuesto la cifra de 19,000 deportistas que en este momento llevan luchando, llevan trabajando, llevan representando a Colombia ante el mundo, porque Colombia figura en Asia, en Europa, en todos los continentes, como un país con mejor preparación. La federación le ha puesto todo el empeño a trabajar desde afuera del marco regulatorio porque no han contado realmente con un respaldo. Y eso es lo que hoy buscamos con este proyecto de ley, que el Congreso de todo el respaldo jurídico y normativo que el Ministerio del Deporte pueda incluirlo en ese gran Sistema Nacional de Deporte para que todos los deportistas tengan todas las herramientas y tengan todo el respaldo, y también para las familias y con esto quiero cerrar porque ya serán ustedes quienes hablen de cifras.

Acá yo tengo las cifras, lo que representan millones de dólares la industria, lo que representa también en materia de crecimiento digital y los usuarios, y en materia también de cooperación internacional. En varias reuniones que he tenido con las embajadas vengo suscitando el proyecto de ley de eSports porque China y Japón son precursores de tecnología y nosotros estamos sin el marco regulatorio, estamos realmente perdiendo la posibilidad de recibir donaciones porque pues no nos lo permite la ley en este momento. Entonces las donaciones que llegan en el marco de los eSports en este momento no están reglamentadas y estamos perdiendo la oportunidad de llegar a todos esos jóvenes de los rincones más apartados de Colombia, esa Colombia profunda, a los jóvenes de los sectores rurales que no tienen la capacidad para comprar un celular ni una consola ni una herramienta para poder desarrollar, y decirles a las familias que estuvimos acá sentados con todos los actores que involucran esta importante industria, nos acompañaron psiquiatras, médicos deportólogos, psicólogos, abogados. Y esto no es un proyecto de ley que aumente la vagancia en el país, al contrario, vamos a reducir las cifras.

De desigualdad, de violencia intrafamiliar, vamos a unir a la familia, vamos a empoderarlas. Nos

acompañaron varias mamás gamers que nos decían: “Gracias al acompañamiento que yo le hice a mi hijo, hoy tengo un ingreso sostenible en la industria. Yo antes trabajaba por un salario mínimo, ahora estoy ganando 5 o 6 millones de pesos y lo más chévere es que estoy haciendo algo que mi hijo hace, que disfruto con mi hijo y que puedo ser una mamá de tiempo completo”. Porque yo soy la Presidenta de la Comisión de Infancia y las primeras preguntas de la familiaridad, pero doctora, ¿cómo así que autora de un proyecto de ley para volver adictos a los niños a los celulares y a las consolas? Yo les decía: “No, mi señora. Usted no sabe que ahora los deportes también no son solamente deportes de contacto físico sino también desde el mundo virtual. Y tenemos nosotros que ser conscientes que el mundo va avanzando a pasos gigantes, no podemos nosotros estar detrás de no regularizar una industria tan importante y por supuesto no podemos desconocer los impactos positivos en el sector económico, que es donde queremos nosotros también fortalecer el sector en el país y el sector socio familiar”.

Así que, Bienvenidos a esta importante Audiencia Pública, celebró que nuestros Ponentes responsables de este proyecto abran estos espacios democráticos, porque son ustedes los que les van a decir al Congreso de la República: “Venga, los felicitamos, estamos a tiempo. Hay muchas cosas por incluir en el proyecto, hay muchas cosas por defender, pero lo más importante respaldan estas iniciativas que llevan más de una década a través de la Federación representa país y que este Gobierno, el Presidente Gustavo Petro, tiene que mostrar toda la voluntad y por supuesto el Congreso de la República en atender las necesidades del sector”. Muchas gracias.

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Bueno, muchas gracias a la Representante Erika y vamos a darle la palabra al Viceministro del Deporte, Miguel Antonio de la Hoz.

Les recordamos a todos los participantes de la Audiencia que van a tener 5 minutos para hacer su exposición para que busquemos que sea una Audiencia que se vea de manera sucinta, rápida. Hoy tenemos una particularidad que nos han citado a Plenaria a la 1 de la tarde, entonces pase lo que pase tenemos que tratar de terminar a la 1 de la tarde, lo cual implica que debemos ser lo más concretos. Muchas gracias, Representante, en el desarrollo de esta Audiencia. Y también, si ustedes ven que sus argumentos ya han sido expuestos por otras de las personas que están acá, buscar precisamente aportar nuevos ingredientes a lo que corresponde este proyecto de ley para que de esta manera busquemos incorporar la mayor cantidad de conceptos de parte de todos ustedes. Vamos a tener también algunas personas que han enviado videos de federaciones de otros países, Representante, entonces, esto va a estar también muy interesante el día de hoy. Y entonces, arrancamos con el Viceministro del Deporte, Miguel Antonio de la Hoz.

Miguel Antonio de la Hoz. (Viceministro del Deporte):

Muchas gracias a usted, Representante. Muy buenos días, Representante Erika. ¿Cómo ha estado? Un cordial saludo para los honorables Representantes de esta Comisión que se encuentran aquí presentes, director. ¿Cómo ha estado? Un gusto y a todos los asistentes.

Desde el Ministerio del Deporte, lo primero que debemos manifestar es nuestro total agradecimiento por invitarnos a participar en esta Audiencia Pública, que resulta demasiado importante e interesante, ya lo conversábamos el fin de semana con la señora Ministra, quien de antemano pide excusas, quería estar aquí sentada compartiendo este espacio dialogando con los distintos actores interesados en los deportes electrónicos. Conversábamos que esto es un tema que años atrás hubiera resultado impensable como lo decía la Representante Erika, pero que hoy es un asunto de agenda no solamente nacional sino internacional y para nosotros como Ministerio y como ente cabeza del sector deporte nos interesa estar en estos espacios y brindar todo el acompañamiento que se requiera desde lo técnico y desde lo jurídico.

En compañía de todo el personal técnico que ha venido durante ya varios meses trabajando y revisando el tema nos encontramos también con Representantes del Comité Olímpico Colombiano, los cuales son los aliados sumamente importantes para el asunto que hoy nos aborda. Me parece interesante lo que decía el Representante y hay que destacar es; la labor legislativa que se ha llevado a cabo ya fue aprobado en Primer Debate en esta Comisión el proyecto de ley acumulado me corrige Representante, la idea es por parte de los Representantes de los coordinadores y Ponentes pasar a Plenaria sin embargo nosotros como Ministerio debemos manifestar que estamos supremamente interesados en que llevemos a cabo mesas técnicas y creo que más desde los jurídicos un tema profundamente técnico en los cuales queremos hacernos partícipes de manera supremamente activa de ahora en adelante hemos acompañado conocemos los proyectos de ley etcétera pero ya estamos conformando y lo conversamos con la señora Ministra un grupo especializado y dedicado al asunto de los deportes electrónicos de tal manera que podamos en lo sucesivo robustecer el proyecto o revisar algunos aspectos técnicos, pero la idea es no desconocer en modo alguno de que esto es una realidad para Colombia para nosotros como Ministerio del Deporte y como sector deporte es sumamente válido y es una realidad de tal manera que queremos acompañar a la Representante Erika Representante Héctor toda la Comisión toda nuestra disposición todo el acompañamiento y la energía por parte de nuestra Ministra luz Cristina López y esperamos seguir contando con esta gran participación en los distintos espacios que en adelante se sigan llevando a cabo no sé nuestro Contamos con el acompañamiento de nuestro director técnico

Tirzo Zorro de fomento y desarrollo que me parece importante que desde el punto de vista técnico también haya un pronunciamiento sucinto como lo decía el Representante, pero pues total disposición total disposición con todos los Gamers todos los actores Y aquí estamos como Gobierno nacional dispuestos a aportar nuestro grano de arena en este asunto tan relevante gracias.

Honorable Representante Héctor Chaparro(moderador):

Muchas gracias Vice Y entonces damos la palabra al doctor Tirzo Zorro director de fomento y desarrollo del Ministerio de Deporte.

Tirzo Zorro (director Fomento y Desarrollo Ministerio del Deporte):

Bueno, muy buenos días, Representantes y a todos los asistentes, y quienes nos están viendo también virtualmente. Bueno, acompañando un poco las palabras del Viceministro. Digamos que ya hemos estado en Audiencias atrás también participando ya con varios de ustedes hemos interactuado también bastante frente al fenómeno de los eSports o deportes electrónicos y pues vamos a empezar con algunas situaciones. Yo sé que hemos tenido bastantes debates al respecto y pues tenemos unas posiciones como Ministerio digamos frente a la parte técnica y organizativa del Sistema Nacional del Deporte.

Entonces, reconocemos que esta actividad es creciente donde hay muchos participantes y que el objetivo como tal del proyecto de ley es que se incluya dentro el Sistema Nacional del Deporte. Entonces, con ese objetivo general, nosotros evaluamos dentro del Ministerio nuestra parte técnica y jurídica también con inspección vigilancia y control la pertinencia y nuestros procedimientos para ingresar deportes al Sistema Nacional del Deporte, que los criterios que se tienen en el Ministerio básicamente es que haya un referente internacional único en el Sistema Nacional del Deporte. Existe el sector asociado del sector público digamos que está muy bien identificado y el sector asociado va con el deporte de rendimiento y quien rige el deporte de rendimiento a nivel internacional es el Comité Olímpico Internacional, por lo tanto nosotros nos guiamos mucho por lo que está sucediendo a nivel mundial con el Comité Olímpico Internacional.

Y lo digo de esa manera de la mejor forma, pero el deporte de rendimiento es un monopolio porque solo puede haber una institución que maneje el deporte por cada deporte aquí no pueden existir un organismo que o varios organismos que manejen el atletismo solo puede haber uno y es la federación Colombia en el atletismo no pueden, haber varios y esto tiene que validarlo alguien en Colombia. Lo valida Pues el Ministerio del Deporte pero a nivel internacional quién lo valida hay diferentes organizaciones pero digamos la principal es el Comité Olímpico Internacional y para nosotros el primer punto fundamental es la gobernanza, la gobernanza de los deportes como es monopolio como es uno

solo. Tenemos que tener un referente internacional en ese momento de acuerdo a lo que nosotros miramos y evaluamos hay diferentes organizaciones que se denominan que lideran el tema de los eSports a nivel internacional pero digamos quien nos puede validar esto es el Comité Olímpico Internacional para tener un referente gobernanza principalmente aquí alguien que gobierne esa actividad a nivel internacional y que nos dé pues las directrices a una organización nacional.

En ese momento el Comité Olímpico Internacional nombró una Comisión especialmente para que evalúe los deportes electrónicos y emita como un concepto, pues ya el Comité Olímpico Internacional creo que ya lo tienen igual digamos que de su lineamiento frente al tema el Comité Olímpico Internacional el año anterior organizó unas primera digamos un evento acercándose a los eSports sin embargo el evento que realizó. Únicamente lo hizo con eventos de simulación de deportes en el tenis taekwondo, el patinaje simulando deportes Pues que digamos ya están convencionalmente lo hizo en Singapur en el mes de junio digamos.

Ese fue el primer acercamiento con ese tipo de actividades. Y digamos que esa línea, pues, las estaríamos esperando porque todas. Los criterios que utilizamos en el Ministerio es tener primero que tenga un organismo internacional y que sea, bien sea, reconocido por el Comité Olímpico Internacional, reconocido no que es en programa de juegos o demás, no que lo reconozca el Comité Olímpico Internacional u otras organizaciones de asociaciones de federaciones como son los War games o spor cor, digamos que es una asociación de federaciones Internacionales quién nos valida a nivel internacional con quién nos vamos y eso se reflejaría aquí a nivel nacional, aquí hay varias organizaciones a nivel nacional que han tomado como el liderazgo de los eSports Entonces nos han llegado solicitudes de diferentes, organizaciones en última nosotros o digamos en el sistema democrático que tenemos en el sistema asociado pues tendrían que reunirse para que haya un solo organismo que maneje este, este tema.

El segundo punto que tenemos aquí y que lo tendría que resolver es organismo básicamente es la parte de la industria de los videojuegos o de que se adopten en esto porque pues los productores son empresas desarrollan estas plataformas y sobre esas plataformas es que se desarrollaría, digamos que tendría que decirse, qué tipo de juegos o cuáles juegos y con qué empresas que son las productoras o las que generan esos juegos pues estarían y pues ahí va pegado a la gobernanza quién determina cuáles juegos hay sin número de juegos quién determina que este va a ser un juego eSports porque los videojuegos pueden convertirse en eSports, ¿quién determina eso?, definitivamente una línea desde la nivel internacional entonces en ese sentido, digamos que el tema de la industria tendría que ir muy bien pegado al a la definición de la gobernanza.

El tercero la dinámica que ha tenido los eSports y que se están desarrollando tiene que ver también con, las apuestas y que está aquí en el articulado el tema de las apuestas, en el sistema nosotros como Ministerio no somos quien regulamos el tema de apuestas. Pero esto tendría que en una reglamentación tener mucha claridad porque este es una actividad que básicamente entraría con ese aspecto de las apuestas, que se juegan allí Igualmente el tema de premios o bolsas que se colocan en la dinámica de los eSports entonces son dinámicas que digamos no están muy a la línea de los otros deportes que nosotros tenemos en este momento tenemos creo que 62 federaciones convencionales reconocidas y muy seguido nos solicitan diferentes actividades ingresar al sistema y pues tenemos ese protocolo pues para poder poderlo ingresar, entonces digamos que estos son unos aspectos generales que hemos evaluado dentro del Ministerio que tenemos y como dice el Viceministro hacer unas mesas de trabajo, cómo podemos ir solucionando estas situaciones para que, podamos avanzar en la vinculación de esta actividad en el Sistema Nacional del Deporte gracias.

Honorable Representante Héctor Chaparro:

Muchas gracias al director de fomento y desarrollo del Ministerio del Deporte precisamente todo ese tipo de preguntas son las que nos ayudan a que podamos estructurar el proyecto de ley que podamos ir resolviendo estas inquietudes que ya pueden existir por ejemplo en los temas de requisitos de ingreso al Sistema Nacional de Deportes le damos la bienvenida a dos, deportistas ojalá muy pronto pero ya lo son, de facto ojalá que lo hagamos también del ley y nos van a acompañar acá también en la mañana de hoy vamos a darle paso a algunos de los videos de las personas que han enviado su participación usualmente los videos, los colocamos al final dándole el respeto a las personas que hicieron aquí su presencia física.

Pero en este caso, son personas que realmente no pueden participar presencialmente, son videos de federaciones internacionales de deportes y por tal razón, queremos que, aprovechando más bien la presencia de todos ustedes, podamos garantizar que todos veamos y también nos nutramos de las experiencias internacionales. Vicedirector y Representante, de esa manera, podamos entender qué está pasando a nivel mundial con los deportes electrónicos y sus regulaciones. Arrancaremos con el primer video, que es de Vlad Marinescu, presidente de la Federación Internacional de Deportes Electrónicos. Gracias,

Vlad Marinescu, presidente (Federación Internacional de Deportes Electrónicos): Estimados honorables Representantes Senadores de la República de Colombia. “Buenos días, internacionales, ustedes y internacionales. Great and participating in esports. Our Partner, Federación Colombiana de Esports, has been working for 16 years at this progress and supporting, promoting the Union of all the Gamers around the world. Helping to unite them and teach them the values of physical

fitness, mental health, and socialization in order to better contribute to society. You have a big agenda today, and the question at hand is, should esports be supported and promoted, sustained and led in the right direction to share the values with the children for the benefit of the future of humanity? The reality today is that more than 3 billion people around the world are participating in this activity. All of the youth is engaged, both playing and watching these games, and this phenomenon. It is our responsibility to ensure that we can share and align, educate, giving the values and the education required to all the youth that is participating. It is by promoting esports, the newest sport, the digital sport, the sport of the future that unites technology with dexterity, education of multitasking, and modern socialization of the youth.

While teaching them how to use technology, which are the jobs of the future, preparing them to fill the jobs of the future with creativity in a sustainable way, in order to make the world a more beautiful place. Throughout the history, sport has always been a way to compete and a way to promote excellence in humanity. In the old days, physical sports were the first, hunting being the first among them more than 1,800 years before Christ with the modern Olympi, we can see spear throwing the modern evolution of that and as technology has advanced in the evolution of newer sports. For example, Formula One esports is using technology in order to allow people to compete against each other. If we take the definition of sport, the pure sport definition is a task with which you can compete against somebody on a rule set that defines perfection and victory for the superior person. In esports, we have everything from pure sport digitization on one end of the spectrum to pure mental sport where the mind affects the result of the game and everything in between. Clearly, the youth are participating today in this activity. With your support and the acceptance of esports as an official sport, we can continue to align ourselves and support the education process to the youth of all the values required to make them better humans and, of course, to put them in the society of them. I can tell you the worldship is taking Ler rania and at this World Championship, we will have the team from Colombia present which will, of course, be able to unite with the rest of the world to experience the world values and the cultures while sharing with the rest of the world their own. I thank you in advance for your attention, wishing you a great day ahead of you and looking forward to.”

Traducción: Buenos días, internacionales, ustedes y internacionales. Grande y participando en los esports. Nuestro socio, la Federación Colombiana de Esports, ha estado trabajando durante 16 años en este progreso y apoyando, promoviendo la unión de todos los jugadores de todo el mundo. Ayudando a unirlos y enseñarles los valores de la aptitud física, la salud mental y la socialización para contribuir mejor a la sociedad. Tienen una agenda grande hoy, y la pregunta en

cuestión es, ¿deberían los esports ser apoyados y promovidos, sostenidos y dirigidos en la dirección correcta para compartir los valores con los niños en beneficio del futuro de la humanidad?

La realidad hoy es que más de 3 mil millones de personas en todo el mundo están participando en esta actividad. Toda la juventud está involucrada, tanto jugando como viendo estos juegos, y este fenómeno. Es nuestra responsabilidad asegurarnos de que podamos compartir y alinear; educar, brindar los valores y la educación requeridos a toda la juventud que está participando. Es promoviendo los esports, el deporte más nuevo, el deporte digital, el deporte del futuro que une la tecnología con la destreza, la educación del multitasking y la socialización moderna de la juventud. Mientras les enseñamos cómo usar la tecnología, que son los trabajos del futuro, preparándolos para ocupar los trabajos del futuro con creatividad de una manera sostenible, para hacer del mundo un lugar más hermoso. A lo largo de la historia, el deporte siempre ha sido una forma de competir y una forma de promover la excelencia en la humanidad.

En los viejos tiempos, los deportes físicos fueron los primeros, la caza siendo la primera entre ellos hace más de 1.800 años antes de Cristo con el moderno Olímpico, podemos ver el lanzamiento de la lanza, la evolución moderna de eso y como la tecnología ha avanzado en la evolución de deportes más nuevos. Por ejemplo, la Fórmula Uno esports está utilizando tecnología para permitir que las personas compitan entre sí. Si tomamos la definición de deporte, la definición pura de deporte es una tarea con la cual puedes competir contra alguien en un conjunto de reglas que define la perfección y la victoria para la persona superior. En los esports, tenemos todo, desde la digitalización pura del deporte en un extremo del espectro hasta el deporte mental puro donde la mente afecta el resultado del juego y todo lo demás en el medio. Claramente, los jóvenes participan hoy en esta actividad. Con su apoyo y la aceptación de los esports como un deporte oficial, podemos seguir alineándonos y apoyando el proceso educativo a los jóvenes de todos los valores necesarios para hacerlos mejores humanos y, por supuesto, para insertarlos en la sociedad. Puedo decirles que la nave mundial está tomando dirección y en este. Campeonato Mundial, tendremos al equipo de Colombia presente, que, por supuesto, podrá unirse con el resto del mundo para experimentar los valores y las culturas mundiales mientras comparten con el resto del mundo los suyos propios. Les agradezco de antemano por su atención, les deseo un gran día por delante y espero con interés.

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Bueno, muchas gracias al presidente de la Federación Marinescu. Vamos a dar la palabra ahora a alguien más local, al director del Instituto Distrital de Recreación y Deporte, el director Daniel García Cañón.

Daniel García Cañón (Director Instituto Distrital de Recreación y Deporte):

Buenos días a todas y todos, un cordial saludo a todos los Representantes, coordinadores, autores de esta iniciativa, a los Representantes Juan Camilo Londoño, Héctor David Chaparro, Juan Carlos Vargas, Andrés Eduardo Forero, a la Representante Erika Sánchez, al doctor Juan Carlos Lozada, al Viceministro, a Nicolás, a los Representantes del Comité Olímpico Colombiano, a los jugadores, los Gamers, las federaciones, asociaciones y a todos los aquí participantes de esta importante Audiencia para que los esports sean una realidad. Para nosotros es muy importante lo acá señalado por el señor Viceministro y por el director del Ministerio del Deporte en los términos de gobernanza de los esports, el reconocimiento a partir de diferentes hechos que se puedan dar en materia de juegos electrónicos es una realidad que dentro del Sistema Nacional del Deporte es importante para hacer un proceso de formalización del tema de los eSports. Creo que es importante este proyecto de ley, es importante en la medida no solamente por todas las implicaciones que tiene en términos de formalización a partir de las modificaciones que se deban realizar a la Ley 181, sino también un llamado a intentar desde la formalidad normativa atender una necesidad real que es la de los jugadores, la de los gamers.

Creo que precisamente por la naturaleza misma de este tipo de deportes, de esta nueva tendencia, como así se denomina digamos en términos genéricos, que alcancemos de alguna manera desde el Congreso de la República a darle solución y englobar una práctica que nos supera. Cada día sale un nuevo juego, ¿cuáles son los juegos que sobre los cuales se va a tener gobernanza?, hay unos desarrollos, los gamers realmente ejercen un proceso de innovación único impresionante, además, entonces hasta dónde podemos a través de este esfuerzo normativo englobar desde la gobernanza y desde la realidad propia del juego de los juegos electrónicos y darles plena satisfacción a los jugadores, cuando muchas veces el interés no es ser parte de una federación, de una asociación o de cualquiera de las formalidades propias de la gobernanza, sino simple y llanamente jugar. Entonces, creo que acá es importante tener este punto, como presente o como una línea para que este esfuerzo de los honorables Representantes llegue a satisfacer las necesidades de la institucionalidad encabeza el Ministerio del Deporte y de los actores más importantes que son los jugadores.

Como Instituto Distrital de Recreación y Deporte, hemos promovido la práctica de los juegos electrónicos desde hace ya algunos años. Hemos realizado varias jornadas en realidad se han hecho, por ejemplo, en el año 2021, 12 jornadas con diferentes juegos, entre otros con FIFA en PlayStation, Xbox, PC, Call of Duty Mobile y la Liga de las leyendas en PC. Este evento, por ejemplo, es una gran apuesta del instituto desde hace algunos años, pero especialmente para esta administración, nosotros llevamos tres meses en el Instituto Distrital

de Recreación y Deporte. Queremos promover los juegos, queremos que los gamers no solamente dentro de sus procesos del, digamos, de lúdicos y recreativos también deportivos, como disciplina reconocida por el Comité Olímpico Internacional, también generan otros procesos, procesos de trabajo acá, digamos, y se lo mencionaron los Representantes.

Hay grandes diseñadores, productores de juegos, aquí, digamos, hay un nicho muy interesante en términos de ingresos de formalización laboral y de y procesos educativos, como mencionaba también el Representante, en donde en verdad tenemos un nicho muy interesante con muchos jóvenes. Para finalizar, qué vamos a hacer dentro del instituto en estos 4 años. Queremos, como les decía, promover a esta organización, a estas asociaciones e federación y demás, a los jugadores, a través de nuevas plataformas y promoción de eventos, como coorganizador de los mismos, orientar metodológicamente a los líderes, a los deportistas y usuarios de los deportes electrónicos, a través de nuestra de nuestro sistema distrital del deporte, en apoyos metodológicos e implementar acciones que fomenten la expansión de infraestructuras, programas de apoyo a equipos y jugadores, la promoción de la investigación y un tema muy importante para el Instituto Distrital de Recreación y Deporte es la equidad de género, por cada hombre que juega hay una sola mujer. Entonces, la equidad de género también es importante.

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Muchas gracias, director. Iríamos con el siguiente video de Tiago Fernández, presidente de la Confederación Europea de Deportes Electrónicos.

Tiago Fernández presidente de la Confederación Europea de Deportes Electrónicos: “Greetings, honorable Representatives of the Republic of B. My name is Fern, and yo creo que toca repetirlo otra vez y subir un poquito el volumen ahí a cabina. Esports provides a platform that goes beyond entertainment. It fosters numerous benefits for the younger generation. Engaging in sports requires strategic thinking, quick decision-making, and problem-solving abilities.

To the honorable representatives of the state of the Republic of B, my name is [Name], and I am the president of the European Esports Federation. It is an honor to address you. To talk about esports, particularly focusing on the benefits it brings to our youth and the significant role that the Colombian Esports Federation has in the global plan.

Esports provides a platform that goes beyond entertainment. It fosters numerous benefits for the younger generation. Engaging in esports requires strategic thinking, quick decision-making, and problem-solving abilities. Through competitive gaming, young individuals are challenged to think analytically, adapt to rapidly changing situations, and collaborate effectively with their teammates.

These skills are transferable and valuable in various aspects of life, including education and future careers.

Esports also promotes social interaction and community engagement, connecting young individuals with like-minded people, offering a sense of belonging and camaraderie. Online gaming communities and esports events bring people together, breaking down barriers of distance and forging friendships through teamwork and cooperation. Children and adolescents learn the importance of communication, respect, and sportsmanship both within the virtual world and in their daily lives.

The recognition of esports as a legitimate sport holds immense importance, validates the efforts, dedication, and achievements of esports athletes. The European Sports Federation firmly supports this recognition and acknowledges the significant impact it has on the development of esports at national and international levels.

It is through this recognition that esports can gain access to funding, resources, and infrastructure necessary to foster its growth and provide opportunities for talented individuals. In this context, I would like to express our support to the Colombian Esports Federation. The EEF recognizes the potential of Colombia as a thriving hub for esports and acknowledges the efforts made by the Colombian Esports Federation.”

Traducción “Saludos, honorables Representantes de la República de [B]. Mi nombre es Fern, y creo que toca repetirlo otra vez y subir un poquito el volumen ahí a la cabina. Los deportes electrónicos proporcionan una plataforma que va más allá del entretenimiento. Fomenta numerosos beneficios para la generación más joven. Participar en deportes requiere pensamiento estratégico, toma de decisiones rápida y habilidades para resolver problemas.

A los honorables Representantes del Estado de la República de [B], mi nombre es [Nombre], y soy el presidente de la Federación Europea de Deportes Electrónicos. Es un honor dirigirme a ustedes. Hablar sobre deportes electrónicos, centrándome particularmente en los beneficios que aporta a nuestra juventud y el papel significativo que tiene la Federación Colombiana de Esports en el plan global.

Los deportes electrónicos proporcionan una plataforma que va más allá del entretenimiento. Fomenta numerosos beneficios para la generación más joven. Participar en deportes electrónicos requiere pensamiento estratégico, toma de decisiones rápida y habilidades para resolver problemas. A través del juego competitivo, los jóvenes son desafiados a pensar analíticamente, adaptarse a situaciones que cambian rápidamente y colaborar eficazmente con sus compañeros de equipo. Estas habilidades son transferibles y valiosas en varios

aspectos de la vida, incluyendo la educación y las carreras futuras.

Los deportes electrónicos también promueven la interacción social y el compromiso comunitario, conectando a jóvenes con personas afines, ofreciendo un sentido de pertenencia y camaradería. Las comunidades de juegos en línea y los eventos de esports reúnen a las personas, derribando barreras de distancia y forjando amistades a través del trabajo en equipo y la cooperación. Los niños y adolescentes aprenden la importancia de la comunicación, el respeto y el espíritu deportivo tanto en el mundo virtual como en su vida diaria.

El reconocimiento de los deportes electrónicos como un deporte legítimo tiene una importancia inmensa, valida los esfuerzos, la dedicación y los logros de los atletas de esports. La Federación Europea de Deportes apoya firmemente este reconocimiento y reconoce el impacto significativo que tiene en el desarrollo de los esports a nivel nacional e internacional.

Es a través de este reconocimiento que los esports pueden acceder a financiamiento, recursos e infraestructura necesaria para fomentar su crecimiento y brindar oportunidades a individuos talentosos. En este contexto, me gustaría expresar nuestro apoyo a la Federación Colombiana de Esports. La EEF reconoce el potencial de Colombia como un centro próspero para los esports y reconoce los esfuerzos realizados por la Federación Colombiana de Esports.”

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Listo. Muchas gracias. Seguimos aquí ahora con el tema local. Vamos a dar la palabra a Félix Andrés Burgos, delegado del Comité Olímpico Colombiano, y les recordamos que tienen 5 minutos que van a aparecer ahí en pantalla para que puedan ir organizando su intervención.

Félix Andrés Burgos, (delegado del Comité Olímpico Colombiano):

Muchas gracias. Bueno, muy buenos días a todos, a todas, honorables Representantes, compañeros y actores del Sistema Nacional del Deporte, así como los participantes de la Audiencia que nos convoca hoy. Sí, yo voy a hacer, digamos, primero unas precisiones conceptuales, porque yo creo que el escenario es el predilecto para sincerar y transparentar el debate del proyecto de ley para reconocer a los eSports como disciplina deportiva en el orden del día, y ya hemos agotado dos videos; encontramos personas o actores que se están pronunciando, les cuento que son un grupo más de las personas que internacionalmente se han autodenominado como federación o confederación de deporte electrónicos. La realidad es que no hay una federación internacional de deportes electrónicos, así como está la del señor que habló en el primer video, hay dos o tres más; miraremos finalmente cuál es la que elige y reconoce oficialmente el Comité Olímpico Internacional.

Lo mismo para las confederaciones en Europa, no hay ninguna reconocida por los Comités Olímpicos Europeos; en Asia, solo hay una que tiene un acuerdo de cooperación que se agotó el año pasado para ser el el Partner técnico consejo olímpico asiático en los juegos asiáticos, y en África hay dos; entonces no sabemos cuál es, porque pues en septiembre del año pasado también se creó otra. Entonces, yo creo que, bajo el criterio de gobernanza, eso es algo que necesitamos también informar completamente a la Audiencia, los participantes, a todos los actores de la industria, porque pues muchas veces se está desinformando al respecto. Vuelvo y repito, ninguna está todavía avalada por parte de las organizaciones olímpicas continentales, ni muchísimo menos por el Comité Olímpico Internacional. Digamos que algo con lo que hacía lugar, doctor Tirso Zorro, de parte del Ministerio del Deporte, es importante señalar que los componentes técnicos de los actores del Sistema Nacional del Deporte, necesariamente tienen que estar adaptados a esas realidades internacionales. Para el que no conoce el movimiento olímpico, este está conformado por el Comité Olímpico Internacional, por las federaciones deportivas internacionales y por los 206 Comités Olímpicos Nacionales. Para el Comité Olímpico Internacional ya es deporte desde hace 7 años, lo ha convalidado desde el 2021 en adelante con las series virtuales olímpicas.

Digamos que la única diferencia fue que el año pasado las finales fueron presenciales en Singapur y obviamente con la sesión de octubre donde crea por primera vez la Comisión Permanente de eSports y en la Cumbre olímpica de Lausana, ya finalizando el año le da la noticia al mundo de que, así como existen los Juegos Olímpicos que todos conocemos también se van a los Juegos Olímpicos de eSports. Entonces, eso encaja en que precisamente esas amalgamas de instituciones internacionales necesariamente tienen que estar atadas a las realidades jurídicas y deportivas; en nuestro caso, a la legislación deportiva vigente y a los actores del Sistema Nacional del Deporte.

Por eso es que en Colombia no existe una Federación Colombiana de Deportes Electrónicos; ahora si alguien aquí en la Audiencia nos exhibe un acto administrativo mediante el cual se le otorgó el reconocimiento deportivo y la personería jurídica, tal yo creo que no los puede exhibir y aún más el acta de asamblea general del Comité Olímpico Colombiano mediante la cual también lo integre como uno de sus afiliados, de manera que los actores terminan siendo varios Representantes, terminamos siendo toda una comunidad, un ecosistema, pero sobre todo una industria, y eso me lleva también a hacer otras precisiones en cuanto al articulado, artículos 5°, 6° y 7°; en el Cinco, por ejemplo, yo creo que hay que dejar mucho más claro el respeto por la libertad de asociación y la libertad de empresa como derechos fundamentales, porque pues todas las personas del Gaming o de los eSports necesariamente no van a estar obligadas o les interesará pertenecer al Sistema Nacional del Deporte.

En el Sexto, yo creo que es extraño y también yo creo que es riesgoso dejar abierto a que el Sistema Nacional del Deporte puede contratar con cualquier organismo de cualquier naturaleza a nivel internacional, yo creo que eso tendría problemas desde el punto de vista de la Procuraduría, la Fiscalía y la Contraloría; el Sistema Nacional del Deporte no es un sujeto, El Sistema Nacional del Deporte es un sistema de gestión pública que está conformado por actores y organismos que garantizan el derecho fundamental al deporte y en el artículo Siete yo creo que podemos depurar aún más el tema de la conectividad eso es importantísimo porque eso no se va a hacer solo con el proyecto de ley no lo va a hacer solo Min Tic, eso también se necesita con los publishers que verdaderamente son los que establecen los servidores para la explotación de el espectro electromagnético en el Estado y finalizo con algunas precisiones desde el punto de vista del derecho comparado en Brasil por ejemplo los esports no son Ley Federal, en Estados Unidos fue más un tema migratorio a través de la visa P1A en el Reino Unido se promueve se desarrolla pero no existe ley en Corea del Sur es reconocido desde el año 2000 en China desde el año 2003 pero como trabajo en el 2019 en Francia es una política deportiva que hasta ahora la confederación sueca del deporte, el equivalente al Ministerio del Deporte allá en esas latitudes lo acaba de reconocer.

Con esta última anotación quería hacer estas precisiones digamos que del Comité Olímpico Colombiano estamos bastante abiertos a lo que puede ser este escenario pero yo creo que podemos articularlo con los verdaderos actores porque al fin al cabo ya hay un Sistema Nacional del Deporte y hay unas atribuciones, unas competencias y unas facultades que se rigen legalmente y en nuestro caso el artículo 71 y siguientes de la Ley 181 del 95 son claras para efectos del deporte de alto rendimiento y el deporte competitivo. Muchas gracias.

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Bueno, muchas gracias al doctor Félix, delegado del Comité Olímpico Colombiano. Y creo que todos vamos aprendiendo un poco de cómo funciona el Sistema Nacional del Deporte y de todas las implicaciones que existen. No simplemente a nivel nacional sino a nivel mundial, y por eso es tan importante que todos podamos hoy escucharnos y de ese ejercicio de escucharnos, poder también, por supuesto, nosotros ver cómo integramos esas inquietudes dentro del proyecto de ley.

Vamos a darle paso al tercer video de Sebastián Lau, de la Confederación Asiática de Deportes Electrónicos, of Columbia.

Sebastián Lau (Confederación Asiática de Deportes Electrónicos):

“I’m Sebastian Lau, the director general of the Asian Electronic Sports Federation. It is an honor to stand before you today. I’m here on behalf of the Asian Electronic Sports Community to extend

our heartfelt congratulations to Colombia on the momentous occasion of recognizing esports as one of the official sports in the country. And I believe that it really represents the forward-thinking vision of a new nation. The Asian Electronic Sports Federation (AESF) has been at the forefront of promoting and developing esports on a global scale for more than 15 years, and with our commitment to excellence and innovation, we have strived to further the growth of esports as a legitimate and respected sport in our member countries and regions. And as a result, more than 80% of all member associations are now recognized members of the National Olympic Committee or Sports Authority in their country of origin. Moreover, AESF has been working very hard on Olympic movement for esports, and from 2017, we have successfully introduced esports as an official medal sport at several regional Olympics, such as the Asian Indoor and Martial Arts Games, Asian Games, and Golf Games. Most importantly, this year, the biggest continental Olympic games, the Asian Games 2022, will finally stage esports as an official medal sport for the first time in history. Of course, it was not an easy journey, but we are proud that we have achieved it together with our communities, and AESF is ready to share its knowledge and experience with our friends like Colombia, who will pave a new way for esports development in the country. In the meantime, we would like to offer credit to the Cambodian Esports Federation, who has been instrumental in the recognition of esports as an official sport in the country. And I’d like to congratulate their dedication and commitment to promoting electronic sports in Colombia. As you are well aware, these sports have rapidly emerged as a global phenomenon that is sweeping across the world. In Asia, esports has experienced dramatic growth, with an estimated audience of over 34 million people, and the industry’s market is projected to reach 84.4 billion in 2023. This incredible growth has not only led to economic opportunities but has also created an ecosystem of talent, infrastructure, and innovation.

Where decision-makers in esports can now be recognized as a sport in society and enjoy the same value as any other traditional sports, such as access to national team training programs, sports scholarships, and official international communications. I’m sure that this recognition also encourages collaboration among government agencies, educational institutions, and concerned private sectors to create a sustainable ecosystem for the growth of esports in Colombia. Let us continue working hand in hand with our friends in Pan-America to promote the values of integrity, exclusivity, and excellence that are the hallmarks of traditional and electronic sports. Thank you for your attention and let’s make the future of esports in Colombia.”

Traducción: Soy Sebastián Lau, el director general de la Federación Asiática de Deportes Electrónicos. Es un honor estar frente a ustedes hoy. Estoy aquí en nombre de la Comunidad Asiática de Deportes Electrónicos para extender nuestras

más sinceras felicitaciones a Colombia en esta ocasión trascendental de reconocer los deportes electrónicos como uno de los deportes oficiales en el país. Y creo que realmente representa la visión progresista de una nueva nación. La Federación Asiática de Deportes Electrónicos (AESF) ha estado a la vanguardia de la promoción y desarrollo de los deportes electrónicos a escala global durante más de 15 años, y con nuestro compromiso con la excelencia y la innovación, hemos trabajado arduamente para impulsar el crecimiento de los deportes electrónicos como un deporte legítimo y respetado en nuestros países y regiones miembros.

Y como resultado, más del 80% de todas las asociaciones miembros son ahora miembros reconocidos del Comité Olímpico Nacional o de la Autoridad Deportiva en su país de origen. Además, la AESF ha trabajado muy duro en el movimiento olímpico para los deportes electrónicos, y desde 2017, hemos introducido con éxito los deportes electrónicos como un deporte oficial con medalla en varios Juegos Olímpicos regionales, como los Juegos Asiáticos en sala y Artes Marciales, Juegos Asiáticos y Juegos de Golf. Lo más importante es que este año, los mayores juegos olímpicos continentales, los Juegos Asiáticos 2022, finalmente presentarán los deportes electrónicos como un deporte oficial con medalla por primera vez en la historia.

Por supuesto, no fue un camino fácil, pero estamos orgullosos de haberlo logrado junto con nuestras comunidades, y la AESF está lista para compartir su conocimiento y experiencia con nuestros amigos como Colombia, quienes abrirán un nuevo camino para el desarrollo de los deportes electrónicos en el país. Mientras tanto, nos gustaría ofrecer crédito a la Federación de Deportes Electrónicos de Camboya, que ha sido fundamental en el reconocimiento de los deportes electrónicos como un deporte oficial en el país. Y me gustaría felicitar su dedicación y compromiso con la promoción de los deportes electrónicos en Colombia. Como bien saben, estos deportes han surgido rápidamente como un fenómeno global que está arrasando en todo el mundo.

En Asia, los deportes electrónicos han experimentado un crecimiento dramático, con una Audiencia estimada de más de 34 millones de personas, y se proyecta que el mercado de la industria alcance los 84.4 mil millones en 2023. Este crecimiento increíble no solo ha generado oportunidades económicas, sino que también ha creado un ecosistema de talento, infraestructura e innovación. Donde los tomadores de decisiones en los deportes electrónicos ahora pueden ser reconocidos como un deporte en la sociedad y disfrutar del mismo valor que cualquier otro deporte tradicional, como el acceso a programas de entrenamiento del equipo nacional, becas deportivas y comunicaciones internacionales oficiales. Estoy seguro de que este reconocimiento también fomenta la colaboración entre agencias gubernamentales, instituciones

educativas y sectores privados interesados para crear un ecosistema sostenible para el crecimiento de los deportes electrónicos en Colombia. Sigamos trabajando mano a mano con nuestros amigos en Panamérica para promover los valores de integridad, exclusividad y excelencia que son los pilares de los deportes tradicionales y electrónicos. Gracias por su atención y hagamos juntos el futuro de los deportes electrónicos en Colombia.

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Muchas gracias a Sebastián Lau. Ahora, entonces, le damos la palabra a Alexander Ospina, presidente de Fedecolde.

Alexander Ospina, presidente (Fedecolde):

Hola, buenos días a todos. Mi nombre es Alexander Ospina, presidente de la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos, Fedecolde.

Fedecolde es una organización que promueve los deportes electrónicos en el país desde hace 16 años. Nosotros empezamos como un equipo competitivo, un equipo o un clan. En su época, éramos los XCT. Desde entonces, nuestro sueño fue ser considerados deportistas. Nuestra primera solicitud de reconocimiento deportivo fue en el 2012, donde se nos fue rechazada por unas alertas que existían en su momento por la Organización Mundial de la Salud. Una de las primeras tareas fue que nuestra organización tuviera los avales internacionales necesarios. Actualmente, somos full member de la IESF, la Federación Internacional de Deportes Electrónicos, miembros asociados de GEF, full members del Consorcio Mundial Huesco y full members de la Confederación Panamericana de Deportes Electrónicos (Pamesco), la cual presido y tiene sede en nuestro país.

Con esto, hemos abierto la puerta para que más de 50 deportistas nos hayan representado internacionalmente. Hemos estado con nuestra bandera en Israel, Indonesia, Argentina, Mónaco, Rumania, Rusia y, próximamente, estaremos en Brasil y Arabia Saudita. Con un total de 19,500 deportistas licenciados en nuestras plataformas, con 20 proliferas departamentales, comités proliferas que están fomentando el deporte electrónico en nuestras regiones y más de 350 clubes afiliados, hemos logrado tener a los más destacados atletas en competencia continua. Además de nuestra Copa Colombia, que va en su novena edición anual, hemos estado trabajando en nuestras dos arenas competitivas, espacios con un acompañamiento profesional donde psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas y expertos en las disciplinas acompañan a nuestros deportistas en diversas actividades.

Trabajamos con múltiples federaciones y asociaciones deportivas, fomentando el interés mutuo en los deportes reconocidos y nuestros deportes, creando un ambiente agradable para ambos mundos. En lo académico, estamos trabajando con 14 Universidades aliadas donde hemos llevado actividades de esports y charlas, promoviendo el

buen uso del tiempo libre y la importancia de las actividades físicas como pausas activas y actividad física como entrenamiento. Gracias a una alianza con Esden Business School, estamos trayendo el Máster en Gestión de Esports, donde la mayoría de las Universidades han mostrado interés. En lo social, hemos trabajado con pandillas y barras bravas, con acompañamiento policial, y donde, a través de torneos FIFA, hemos logrado ambientes más amigables, fomentando la buena competencia.

También con niños hijos de pandilleros, donde los hemos llevado a nuestras arenas y, con la compañía de personal profesional, les hemos brindado actividades donde fomentamos creatividad, memoria, concentración, gestión de recursos, resolución de problemas, fijación de objetivos, etcétera, a través del juego Minecraft. Actualmente, también tenemos proyectos con el Comité Paralímpico Colombiano, donde estamos trabajando en la primera liga adaptada en esports, donde buscamos dar la oportunidad a deportistas con discapacidad de participar en torneos exclusivos y acondicionados técnicamente para esta importante comunidad. Los deportes electrónicos no son simplemente juegos, son una plataforma donde los jóvenes pueden desarrollar habilidades como trabajo en equipo, liderazgo, toma de decisiones bajo presión y resolución de problemas.

Estas habilidades son fundamentales en un mundo cada vez más digital y globalizado. Además, los esports ofrecen oportunidades de carrera tanto dentro como fuera del juego, desde jugadores profesionales hasta roles en gestión de equipos, organización de eventos, comentaristas y más. Los eSports están creando empleo y oportunidades de emprendimiento para una generación que se siente cómoda en el mundo digital. En resumen, los deportes electrónicos son mucho más que simples juegos, son una herramienta para el crecimiento personal, el desarrollo profesional y la conexión humana en un mundo cada vez más digitalizado. Es importante reconocer y apoyar esta forma de entretenimiento y competición, ya que moldea no solo la juventud actual, sino el futuro de nuestra sociedad. Quiero expresar un enorme agradecimiento a la doctora Erika Tatiana Sánchez, con quien trabajamos desde hace más de un año en los primeros pinitos de este proyecto, que ha sido apoyado con gran entusiasmo por sus compañeros de Cámara y Senado. Igualmente, a los Ponentes Juan Camilo Londoño, Héctor David Chaparro, Juan Carlos Vargas Soler y Andrés Eduardo Forero, y a todos los presentes y a los deportistas, ¡bienvenidos al siguiente nivel! Muchas gracias.

Miguel Antonio de la Hoz (Viceministro del Deporte):

Yo sé que estamos cortos de tiempo pero en relación con la manifestación. Bde Alexander, pronto para hacer una precisión muy rápida y de la mano con el Comité Olímpico, también escuchando la intervención hoy en el Sistema Nacional del Deporte. No se encuentra reconocida

una Federación de Deportes Electrónicos, o sea, el reconocimiento deportivo y el otorgamiento de la personalidad jurídica de los organismos para integrarse al Sistema Nacional del Deporte están hoy reglados. El Decreto Ley 1228 y el 1085 del 2015 señalan cuál es el procedimiento para vincularse al Sistema Nacional del Deporte. Entonces, eso, yo creo que es una precisión que vale la pena en esta oportunidad hacerla, escuchando la intervención de Alexander, sobre todo cuando dice que se hizo trámite que fue negado en su momento en el 2012 y también escuchando a los señores de los videos. Entonces, para que quede de pronto esa salvedad y, por supuesto, también teniendo en consideración lo que manifestó el Comité Olímpico porque, por Decreto 1085, precisamente, el Comité Olímpico debe otorgar un aval para que posteriormente, como Ministerio, previo análisis desde lo técnico, desde la Dirección de Posicionamiento Deportivo y de Inspección, Vigilancia y Control, se otorgue la respectiva personería jurídica y reconocimiento deportivo a los organismos del sistema. Muchas gracias.

Honorable Representante Hector Chaparro (moderador):

Viceministro, y creo que parte del objetivo de este proyecto de ley va en ese sentido. Hoy no puede haber una federación reconocida porque los eSports no son considerados disciplina deportiva. Lo que estamos buscando precisamente a través de este proyecto de ley es que, una vez pueda ser considerado como disciplina deportiva, pues pueda surtir todo su respectivo proceso, tanto en el Comité Olímpico como en el Ministerio, como por supuesto con todas las entidades e instituciones. Y entendemos que estos han sido esfuerzos ciudadanos, esfuerzos sociales. Ahora que está tan de moda y que ha hablado tanto el Presidente Petro de la Constituyente, entenderíamos que el Fedecol es un poder constituyente en el sentido de lo que están buscando la organización, la asociación y el ejercicio de reunir y convocar a las personas que están relacionadas con esta disciplina, con esta actividad, por decirlo así, como hoy está en nuestro marco jurídico y que a partir de eso han venido haciendo estos esfuerzos y que hoy les permite, como lo mencionó, haber hecho ese trabajo tan importante con la Representante Erika desde hace más de un año en poder construir este proyecto de ley y que hoy se haya dado el primer paso y que a partir de esto podamos dar el segundo paso que es llegar a la Plenaria de la Cámara.

Honorable Representante Erika Sánchez:

Acá sobre la mesa algo importante en esta Audiencia, y es la voluntad que ha tenido la Ministra saliente como la Ministra que tiene en este momento a cargo esta gran cartera, esta gran responsabilidad. Nosotros con el proyecto buscamos la regularización, o sea, buscamos que se incluya en el Sistema Nacional de Deportes los eSports como disciplina deportiva. Ya lo que conlleva también en el marco de la 181, en el marco que de la normatividad jurídica ya le corresponde al Ministerio como tal, pero este

proyecto de ley quiero ser hacer énfasis porque a veces ciertas intervenciones desdibujan el objetivo principal, sí, y no quiero que eso suceda. Yo vengo de una mesa técnica de matrimonio infantil donde también en este el recinto de la Comisión Primera se aprobó un proyecto para eliminar el matrimonio infantil en Colombia, pero con un artículo se desdibujan.

Los artículos 5°, 6° y 7°. Por supuesto que se van a revisar, pero hay que ver también el proyecto de ley de Juan Carlos con mi proyecto de ley porque nosotros tenemos una única intención y es responderles a los 19,000 jugadores de deportes electrónicos en el país. Es responderle a más de 19 departamentos que están trabajando durante más de 10 años en poder darle las condiciones dignas y las herramientas para que los deportistas que así se deben llamar en Colombia, deportistas, porque ellos no se sientan detrás de una consola a jugar, ellos se sientan a ejercer unas realidades competitivas en el marco de una formación, de un entrenamiento físico, mental, emocional, con un acompañamiento que otorgan, pues en este caso los encargados de brindar todo el acompañamiento.

Entonces, sí es importante, mis queridos Ponentes, que de dejar como la claridad de la salvedad porque yo sé que está la voluntad del Ministerio, está como ese pre aval estamos mirando esto no tiene un impacto fiscal inicialmente lo hemos revisado también desde otros Ministerios entonces estamos tarde estamos muy tarde de poderlo regularizar no podemos esperar más tiempo eso es un llamado que hemos hecho también al Gobierno nacional debe la regularización de los deportes electrónicos debe ser un objetivo de este Gobierno y debe ser una realidad ya no podemos nosotros seguirle dando la espalda a los jóvenes deportistas y muchísimo menos a las familias que vienen respaldando a sus hijos pero que desafortunadamente no pueden contar con apoyo económicos porque no tenemos un marco regulatorio y por supuesto que es muy triste que no se le llame deportista cuando cumplen con todas las condiciones entonces sí quería dejar esa salvad, Muchas gracias.

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Muchas gracias, Representante. Y vamos con el último video que tenemos fuera del país con Emmanuel Oyelakin, presidente de la Confederación Africana de eSports.

Emmanuel Oyelakin, (presidente de la Confederación Africana de Sports):

“Distinguished Representatives of the Congress of the Colombian Republic. My name is Emmanuel Joaquín, and I am the president of the African Support Association. I want to thank you for the privilege to speak with you today about an important issue: recognition of esports as a legitimate sport in Colombia. First and foremost, I extend my warm greetings to everyone of you. As you bear the responsibility of shaping the future of Colombia,

your commitment to public service is commendable, and it is with great respect that I address this esteemed gathering as we delve into the topic at hand. It is our duty to consider the significance of recognizing esports as a sport.

Esports, or competitive video gaming, has emerged as a global phenomenon captivating the hearts and minds of millions. The growth of this industry has been nothing short of remarkable, with its fan base expanding rapidly year after year. Just like traditional sports, esports require immense skill, dedication, and teamwork to promote healthy competition, strategic thinking, and the pursuit of excellence. By granting official recognition to esports, Colombia will be embracing a new realm of possibilities for our youth. We must acknowledge the impact that esports can have on the lives of children and adolescents across the nation. Through esports, Colombia can provide a platform for young talents to showcase their abilities and channel their passion into a productive outlet. It offers them an opportunity to develop critical skills such as problem-solving, communication, and adaptability - skills that are increasingly valued in our ever-evolving world. In this context, I would like to commend the remarkable work of the Colombian Esports Federation, Fedecolde, for the past 16 years. Fedecolde has been at the forefront of promoting esports in Colombia. They have tirelessly worked to create opportunities for Colombia’s finest and young athletes, facilitating their participation in national and international events.

Their dedication has helped put Colombia on the global esports map, and it is only fitting that we acknowledge and support their efforts. Therefore, I strongly recommend that the support for Fedecolde in the path of recognition for esports as a sport in Colombia. By doing so, we not only embrace the potential of this rapidly growing industry but also empower Colombian youth with a pathway to success. The accomplishments of Fedecolde speak volumes, and their continued collaboration with the government and educational institutions will undoubtedly yield tremendous benefits for the Colombian nation. Honorable representatives, the decision to recognize esports as a sport in Colombia is one that holds immense promise. By taking this step, Colombia will be demonstrating its commitment to fostering innovation, embracing new opportunities, and mining the talents of her youth. I implore you to consider the merit of this proposal, to recognize the significance of esports, and to support the remarkable work of Fedecolde in producing world-class athletes and sending her talents to the world. Thank you as we join hands together.”

Traducción: Distinguidos Representantes del Congreso de la República de Colombia. Mi nombre es Emmanuel Joaquín, y soy el presidente de la Asociación de Apoyo Africana. Quiero agradecerles por el privilegio de hablar con ustedes hoy sobre un tema importante: el reconocimiento de los deportes electrónicos como un deporte legítimo en Colombia.

En primer lugar, extendiendo mis cálidos saludos a todos ustedes. Al llevar la responsabilidad de moldear el futuro de Colombia, su compromiso con el servicio público es encomiable, y es con gran respeto que me dirijo a esta distinguida reunión mientras profundizamos en el tema en cuestión. Es nuestro deber considerar la importancia de reconocer los deportes electrónicos como un deporte.

Los deportes electrónicos, o videojuegos competitivos, han surgido como un fenómeno global que cautiva los corazones y mentes de millones. El crecimiento de esta industria ha sido nada menos que notable, con su base de fanáticos expandiéndose rápidamente año tras año. Al igual que los deportes tradicionales, los deportes electrónicos requieren inmensa habilidad, dedicación y trabajo en equipo para promover una competencia saludable, el pensamiento estratégico y la búsqueda de la excelencia. Al otorgar un reconocimiento oficial a los deportes electrónicos, Colombia estará abrazando un nuevo ámbito de posibilidades para nuestra juventud. Debemos reconocer el impacto que los deportes electrónicos pueden tener en la vida de niños y adolescentes en todo el país. A través de los deportes electrónicos, Colombia puede proporcionar una plataforma para que los jóvenes talentos muestren sus habilidades y canalicen su pasión en una salida productiva. Les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades críticas como resolución de problemas, comunicación y adaptabilidad, habilidades que son cada vez más valoradas en nuestro mundo en constante evolución. En este contexto, quisiera elogiar el notable trabajo de la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos, Fedecolde, durante los últimos 16 años. Fedecolde ha estado a la vanguardia de la promoción de los deportes electrónicos en Colombia.

Han trabajado incansablemente para crear oportunidades para los mejores y jóvenes atletas de Colombia, facilitando su participación en eventos nacionales e internacionales. Su dedicación ha ayudado a poner a Colombia en el mapa global de los deportes electrónicos, y es justo que reconozcamos y apoyemos sus esfuerzos. Por lo tanto, recomiendo firmemente el apoyo a Fedecolde en el camino hacia el reconocimiento de los deportes electrónicos como deporte en Colombia. Al hacerlo, no solo abrazamos el potencial de esta industria en rápido crecimiento, sino que también empoderamos a la juventud colombiana con un camino hacia el éxito. Los logros de Fedecolde hablan por sí solos, y su continua colaboración con el Gobierno y las instituciones educativas sin duda traerá tremendos beneficios para la nación colombiana. Honorables Representantes, la decisión de reconocer los deportes electrónicos como deporte en Colombia es una que tiene una inmensa promesa. Al dar este paso, Colombia demostrará su compromiso con fomentar la innovación, abrazar nuevas oportunidades y aprovechar los talentos de su juventud. Les imploro que consideren el mérito de esta propuesta, reconozcan la importancia de los

deportes electrónicos y apoyen el notable trabajo de Fedecolde en la producción de atletas de clase mundial y en el envío de sus talentos al mundo. Gracias mientras unimos nuestras manos juntas.”

Honorable Representante Héctor Chaparro (moderador):

Bueno, seguimos ahora con Vladimir Naranjo, director ejecutivo de la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos.

Vladimir Naranjo, (director ejecutivo de la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos):

Honorables Representantes, al Viceministro y su equipo técnico, al representante del Comité Olímpico y a todos los invitados. Nosotros somos la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos. Somos una entidad que lleva 7 años dedicada a la promoción, producción y realización de competencias de eSports en Antioquia. Durante este tiempo, hemos impactado en más de 6000 jugadores en más de 200 competencias, de las cuales el 95% son competencias presenciales. Aquí les compartimos un video de nuestras experiencias. Esto nos convierte, tal vez, en una de las organizaciones con mayor capacidad técnica, logística y operativa que tiene la región. Asimismo, nosotros desarrollamos LNE, que es la primera plataforma de eSports creada directamente en Colombia. Esta plataforma nos permite administrar competencias en todo tipo de formatos, como competencias de eliminación simple, eliminación directa, formatos de grupos y, asimismo, nos permite administrar a los jugadores.

Y con esto, en tiempo real, podemos ver el avance de cada uno de los jugadores y así generar un ranking oficial para nosotros dentro de la liga, sobre cómo se comportan ellos y cómo van avanzando con cada una de las competencias. Este ranking utiliza el modelo del Elo. El Elo es la forma en cómo se categorizan los jugadores de ajedrez. Esas competencias las hemos logrado realizar desde el ámbito privado, gracias al apoyo de marcas nacionales e internacionales, además de diferentes empresas. También hemos logrado integrar entidades públicas como el Inder de Medellín, el Inder de Bello, el Inder de Rionegro y a Indeportes Antioquia, así como la Universidad de Antioquia, el Tecnológico Antioquia y el Politécnico Jaime Isaza Cadavid.

Durante estos 7 años, el Inder de Medellín ha realizado el evento Gamers Inder, del cual hemos sido el operador técnico en todas sus ediciones. Evento que impacta a más de 3000 jugadores cada año y con más de 10 competencias diferentes. Este evento dejó de ser un evento del Inder de Medellín para convertirse en un evento de ciudad, es decir, ya lo administra la alcaldía de Medellín. Otro aspecto a resaltar es el trabajo con las Universidades, en especial el que se realiza en el Tecnológico Antioquia, entidad con la que hemos venido trabajando los últimos 4 años desarrollando un modelo de competencia de eSports para los estudiantes y así se crea el TDA Gamers, el primer evento de eSports desarrollado por una Universidad

y que les da reconocimiento a los jugadores con mejor desempeño por parte de la misma institución. Estos jugadores los uniforman y representan oficialmente la Universidad, actualmente estamos trabajando con el el Politécnico Jaime Isaza Cadavid que nuestra Corporación les dio y se desarrolló el primer semillero de investigación enfocado en los eSports, lo cual permitió generar una investigación académica y, a su vez, la constitución de su primer club deportivo de eSports, lo cual les ha permitido a sus jugadores tener un acompañamiento de un director deportivo, un psicólogo y un entrenador físico.

Con el Inder de Bello, este video que ven aquí adecuamos el primer eSports Center del país dentro de un escenario deportivo y con todos los equipos que se requieren para la práctica regular de estos eSports. Ese es el primer eSports Center montado completamente que está dentro de un Coliseo de fútbol porque normalmente los eSports son privados. Está dentro de un escenario deportivo, tiene 10 computadores de alto rendimiento, tiene ocho consolas PlayStation 5, tiene su Xbox para jugar Just Dance, tiene su simulador de carreras, tiene los equipos para jugar Super S-mart Bros y regularmente ahí se atienden más o menos unos 2000 estudiantes. O importante lo que hemos hecho también con el Instituto de Educación Física y Deportes de la Universidad de Antioquia, ya que firmamos un convenio de prácticas académicas donde los estudiantes de la licenciatura de Educación Física desarrollan todas sus prácticas técnicas y académicas dentro de este 10 Center con nosotros, creo que es la primera institución unitaria que desarrolló ese tipo de prácticas en el país. Muchísimas gracias.

Honorable Representante Héctor Chaparro (Moderador):

Muchas gracias a Vladimir y ahora le damos la palabra a Jaime Varón de la Asociación MMA.

Jaime Varón (Asociación MMA):

Muy buenos días, mucho gusto. Mi nombre es Jaime Varón, presidente de la Asociación Colombiana de Artes Marciales Mixtas. De antemano, un agradecimiento por esta invitación, presidente de la Federación de Juegos Electrónicos, honorables Representantes de la Cámara. Muchas gracias. Básicamente, nosotros como asociación deportiva tuvimos un proceso similar a lo que está haciendo actualmente la federación. Nosotros subimos unos conceptos técnicos, más como asociación recreativa, sabiendo y teniendo en cuenta que es un deporte a nivel internacional, las artes marciales mixtas. Pero acá, la parte jurídica y demás nos guió sobre cómo establecernos como asociación recreativa en primer lugar.

En este contexto, hemos realizado un convenio de memorando de entendimiento con la Federación de Juegos Electrónicos en un área que se llama Figital, donde hay unos juegos electrónicos y también se está haciendo algo físico, especialmente en un juego denominado Tekken. Ya se hizo una válida acá con

el director de Tekken y se ha estado trabajando para que los muchachos que hacen artes marciales mixtas tengan un asesoramiento, un entrenamiento en lo que tiene que ver con los videojuegos y viceversa, los que están en videojuegos pues que hagan su parte física y pues también atiendan o entiendan un poco del tema del movimiento corporal y de todo este tipo de actividades que se ejercen con los videojuegos. Para nosotros, pues, es algo bastante importante. Agradecemos este convenio de cooperación que se ha realizado y también la disposición que ha habido por los diferentes entes, tanto Ministerio del Deporte, al IDR, especialmente el instituto.

El año pasado, gracias a la gestión que se realizó, pues ellos nos brindaron la oportunidad de generar el Campeonato Panamericano de Artes Marciales Mixtas aquí en la ciudad. Fue algo bastante notorio y pues nos dimos cuenta de que el turismo deportivo y, en especial, Colombia, es muy atractivo para todos los deportistas. Acá es bien importante todo esto y pues estamos muy agradecidos por ese tema de la configuración del Panamericano. En este año, quisiéramos también avanzar con el presidente de Juegos Electrónicos, hacer actividades conjuntas y pues desarrollar cada vez mayor comunidad para todo este tema y el traslado de mayor conglomeración de mayor cantidad de deportistas, puesto que, a pesar de que jurídicamente no estamos viendo que es un deporte, pues realmente se cumplen todos los protocolos, se ha hecho pues todo con pruebas antidoping, la está con la Federación Internacional de MMA, pues todo se ha complementado. Pues ya faltan algunas cosas que es más de orden, como lo dijo acá el doctor del Comité Olímpico, que se está haciendo pues a nivel nuestro deporte y pues esa es la intervención corta de nuevo. Muchas gracias por este espacio.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias, Jaime. Tiene la palabra Iván Darío Castro.

Iván Darío Castro (independiente):

Muy buenos días para todos, honorables Representantes, al doctor Viceministro, a todos los presentes. Realmente, cuando hablamos de eSports, y ya que hemos venido haciendo claridades, es pertinente hablar de un ecosistema muy amplio, un ecosistema que necesita garantías y protección. Es por eso que se opta por un proyecto de ley. Realmente, hoy en día, como ya se ha dicho, no existe una federación reconocida, pero se ha dado tal importancia a la gobernanza que se ha descuidado lo real del principio del monopolio deportivo, que no significa que deba existir solamente una entidad, sino que significa que solo una sea debidamente reconocida, y eso es lo que busca este proyecto de ley: poder brindarle a estas ligas, clubes y federaciones que ya han sido creadas un mecanismo para obtener su reconocimiento sin ningún tipo de egos ni camisetas, es algo general que busque el beneficio para todos, y por eso yo aquí quiero

salirme un poco de los aspectos legales y quiero enfocarme realmente en los retos que van a venir con un posible reconocimiento. Actualmente, los deportes electrónicos han generado un gran impacto en la inclusión. Tal ha sido este impacto que, por estudios realizados, se ha podido demostrar que más de 600 mujeres en Colombia, el 52% de ellas, han tenido y han usado la práctica de los eSports para tener una participación deportiva, y esta práctica la han realizado de dos a tres veces por semana, una frecuencia bastante interesante.

Pero también, los deportes electrónicos han servido como una herramienta que quita las limitaciones para aquellas personas, aquellos niños, jóvenes o adultos, que hoy en día puedan sentirse excluidos de la participación y competencia deportiva, porque recordemos que aquí, con las consolas, con los controles, con los smartphones, no importa realmente quién se encuentra detrás de ellos, sino que nos centramos en un escenario competitivo en el cual todos nos vemos por igual, y este fomento a la inclusión, ya sea de género sí o en su identidad de género, va de la mano con lo que ha dictaminado la organización de las Naciones Unidas desde el año 2023. Para este año 2024, los años subsiguientes también nos sirven como una herramienta para fomentar la inclusión para aquellas personas con discapacidades físicas que hoy en día no puedan verse dentro del deporte de alto rendimiento. Que no se nos olvide realmente que es por eso que estamos aquí, es por ellos que necesitamos garantías para que la industria pueda desarrollarse y pueda tener un ecosistema que funcione de tal manera que les permita a todos obtener ese estatus que merecen y por el cual tantos años se ha llevado luchando. Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (Moderador):

Muchas gracias, Ricardo Mariño de Tekken Colombia tiene la palabra.

Ricardo Mariño (Tekken Colombia).

Muy buenos días gracias a todos honorables Representantes Congressistas el Comité Olímpico Colombiano IDRDMinisterio de Deporte Federación Colombiana de Deportes Electrónicos, Mi nombre es Ricardo Mariño soy comunicador y periodista, y ante todo gamer estoy aquí creo que todos estamos abocados al mismo fin que esa ley apoya a todos los deportistas está la parte legislativa está la parte administrativa estamos todos mis amigos Gamers, vengo de esa parte estoy fomentando los deportes electrónicos desde el año 2009 llevo 15 años en esto empezando simplemente reuniendo amigos en mi barrio anotando papel y lápiz y hemos llegado hasta donde estamos, en el momento hago parte de organización de eventos de fuera del país he estado en Perú Bolivia Paraguay Argentina y Estados Unidos organizando eventos. Dentro de los juegos eSports hay diferentes disciplinas hay simulación de deportes convencionales como fútbol baloncesto hay simulación de de conducción como juegos

Gran Turismo Forza juegos de disparos en primera persona como Halo Call of Duty Destiny y juegos deportivos de simulación de artes marciales que es la que me gusta representar competir juegos como Street, Fighter, teken, Kino F, Mortal Kombat quiero decir con todo esto hay muchas disciplinas y lo que queremos que todas ellas tengan su representación primero a nivel local para que esos deportistas que lastimosamente no pueden estar porque esto incluye un un un esfuerzo económico para poder tener una consola que en el momento del día de hoy puede oscilar en 3 millones de pesos un computador competitivo está alrededor de los 6 millones y todos sus características esa persona de pronto un muchacho que quiera jugar para más adelante tener una beca en una Universidad o poder sacar su familia adelante no tiene acceso a eso queremos que con esta ley que es lo que decimos es ayudarse deportista pueda tener acceso a esto, es el único deporte donde hombres y mujeres competen por igual yo cuando estado fuera me he sentado a competir contra mujer de igual a igual no hay discriminación y como lo dije en una presentación pasada es el deporte que no tiene fecha de retiro.

Yo sigo una persona que sigue compitiendo con 60 años tiene todo desde su casa y lo puede hacer sin ningún conveniente tuvimos que esperar que la pandemia llegara para darle más visión a esto porque la gente lastimosamente ya no podía salir, también soy amante del deporte tradicional veo fútbol jugaba a fútbol antes monto bicicleta pero entonces ya no podía hacer eso quedamos solamente haciendo esto y tuvo que llegar eso para que la inmensa minoría ya fuera vista entonces agradecemos el esfuerzo que estamos haciendo todos los acá presentes para que esto cambie, mucho lo que se ha perdido y pronto como decía acá mi amigo del turismo deportivo en todas las disciplinas que hay siempre hay eventos internacionales donde a veces dan plazas así como de pronto Colombia quiere postularse para un evento de deporte tradicional también hay los deportes electrónicos y yo sé que cada quien aquí en su respectiva disciplina va querido conseguir alguna sede para Colombia yo lo logré el año 2018 tuve un evento internacional donde un representante de la empresa japonesa vino hasta aca a ver cómo la hacíamos vino de la empresa estadounidense banda que tienes en Japón y Estados Unidos vinieron los los casters y comentaristas vinieron desde Estados Unidos y tuvimos varios jugadores aquí, conociendo nuestro país y cuando terminó la competencia les hicimos turismo por Bogotá el el dinero que puede traer esto es grande es una industria que está comprobado en la industria de los videojuegos y eSports mueve más dinero que el cine y la música juntos créanme no tengo acá como poner cifras pero las tenemos, entonces todo lo que puede llegar simplemente por hacer una eSports que un deportista se presente en la disciplina que sea que después una un fe sea fichado por un un club nacional o internacional y lo mejor que haga parte de la selección de su país que lleve el Tricolor colombiano es lo que nos interesa, lo que yo quiero

hacer cuando me preguntan Oh Wow usted quieres es que chévere o sea que no le pagan por jugar, ¡no!, es el concepto que queremos derribar que una persona cuando es deportista electrónico sepa que esa persona tiene una disciplina que tiene que entrenar que cuando hace parte de una representación del país vaya siguiendo cosas disciplinarias que tenga un acompañamiento de un nutricionista de un psicólogo de un entrenador, porque todo lo que se subdivide por esta industrias grandes no solo el deportista detrás está el entrenador está el diseñador del equipo de los diseños están los comentaristas es mucho lo que hay aquí yo sé que todos tenemos, espero que esto sea un paso más de los que todos estamos haciendo para que esto lo que yo no me imaginaba hace años yo lo puedo ver Wow hice un aporte y todos los deportistas están recibiendo un beneficio de esto, muchas gracias a todos.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias y qué bueno que pronto nos pueda compartir esas cifras para tenerlas en cuenta, tiene la palabra Carlos Andrés Méndez.

Carlos Andrés Méndez (independiente):

Muy buenos días Gracias un gusto saludarlos bueno primero saludar a todos los honorables Representantes Ministerio del Deporte Comité Olímpico Colombiano Instituto Distrital de Recreación y Deporte, soy Carlos Andrés Méndez orgullosamente maestro licenciado en educación física con algunos otros encuentros académicos, cuando me invitan a esta Ponencia hablar sobre el impacto de los deportes electrónicos llevó a pensar de dónde nacen los sport desde el aspecto del entretenimiento y la competición ya hablamos de la competición en la generación de competencias profesionales para todos los actores alrededor de esto la unión de comunidades y creación de profesionales alrededor del entretenimiento la fuerza unificadora para reunir personas de diferentes culturas y nacionalidades en un mundo totalmente globalizado y vanguardia de la tecnología, una creación de comunidad sólida en donde necesitamos una regularización y quiero tomar en cuenta las palabras de la Representante frente a la regularización de los actores laborales y cuando hablamos de los actores laborales hablamos pues obviamente los jugadores, entrenadores, deportistas analistas, gerentes que necesitan impactar y reconocimiento pero con algún sinsabor frente a lo que se viene adelantando desde ley del entrenador deportivo en donde pudimos incluir a todos los a todos los que hacen parte de este de esta nueva dinámica y también con ese sinsabor de que la Ley 181 no tenga un doliente desde un Ministerio fuerte esto va dificultar en parte esa regularización de la ley, estos son aspectos que creo que deben ser vistos, nosotros podamos no solamente en un Sistema Nacional del Deporte.

Buscar una regularización de un único ente sino que verdaderamente tengamos una transformación del deporte a nivel nacional regional y de impacto

social esto hace parte también del bienestar del de los trabajadores, en las diferentes empresas necesitamos que verdaderamente se de un reconocimiento y un alarde a estos juegos electrónicos los retos más grandes que tiene la ley son la integración Ministerial, hablo desde una orientación desde lo que necesita; así como también una integración desde el Ministerio de Educación, el Ministerio del Deporte, el Ministerio de la Salud, desde las Ciencias y Tecnologías porque no hemos logrado una regularización, pero también de plataformas digitales y eso ya nos va a dar una unas vertientes que nos pueden dar aspectos en donde necesitamos poder consolidar una mejor propuesta también en donde esté incluido el Ministerio de Hacienda y pues que corresponda a las directrices de la Organización Mundial para la Salud dadas en el 2020 con relación a los hábitos y a la actividad física con relación a los hábitos de sedentarismo y cómo nosotros vamos a mitigar desde lo que esta puesto en marcha también tener en cuenta la oit que busca un ejercicio de generación de paz estable, una paz duradera y prosperidad, reduciendo la inactividad en un marco de buscar profesionales con idoneidad y que apunten al desarrollo de los objetivos de desarrollo sostenible tales como el número tres salud y bienestar, el número cuatro educación de calidad, el número cinco equidad de género, el diez la reducción de la inequidad, el oncr las ciudades y comunidades sostenibles, trece la acción en el efecto y el clima y en todo lo que corresponde a la Paz y Justicia. Necesitamos diseñar un modelo pedagógico del deporte a nivel nacional que regule no solamente esto, sino que regule prácticamente todo el sistema deportivo, por eso orgullosamente maestro, asimismo que nos dé unas garantías laborales a todos los entrenadores especialmente, en este caso a todos los que hacemos parte del Sistema Nacional del Deporte, pero en efecto también el reconocimiento y la regularización de los deportes electrónicos que van a entrar en este sistema seguramente y que ojalá se logre dar en una construcción de comunidad propia identitaria y única del deporte la recreación el bienestar y la actividad física a nivel nacional con unos fuertes fundamentos Muchísimas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias tiene la palabra Camilo Saénz Parra presidente de Liga Universitaria de la Federación Colombiana de Deporte Electrónicos.

Camilo Saénz Parra (Presidente de Liga Universitaria de la Federación Colombiana de Deporte Electrónicos):

Buenos días mi nombre esim Camilo Saenz Parra actual presidente de la liga Universitaria de la federación colombiana de deportes electrónicos, esta parte de esta proliga Universitaria viene trabajando con 14 Universidades entre las cuales destaca la Jorge Tadeo Lozano, la UNAL, el Rosario, Area andina, entre otras muchas más, hemos venido estableciendo una competencia permanente donde primero es online cierto está debidamente

regularizada con cada Universidad con un convenio suscrito previamente en donde los deportistas al hacer parte de la de la Universidad de la educación superior puede participar por medio de este nombre de esta Universidad en nuestra liga Universitaria las fases finales están haciendo presencialmente, ahorita ya contamos con una arena disponible acá en Bogotá para ellas y para todo el fomento de desarrollo de los eSports acá en Bogotá y también en en Cali también Contamos con Universidades a alrededor de de de todo Colombia eh También se está implementando la la metodología del Figital que es la mezcla del deporte convencional con el deporte digital en donde en la primera parte se compite por se compite en el Sport ya sea por ejemplo en fc24 o en el de en algún juego de basketbol o voleibol o de tenis de campo y la siguiente parte se desenvuelve en el deporte convencional, entonces sería como de dos tiempos, el primer tiempo es digital y el segundo tiempo es presencial; esta competencia se está llevando a cabo en esta liga Universitaria Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

muchas gracias, tiene la palabra el señor Andrés Velázquez Gómez director de talento humano de la cooperación educativa San José de Las Vegas.

Andrés Velázquez Gómez (director de talento humano de la Cooperación Educativa San José de Las Vegas):

Buenos días para todos gracias por la invitación precisamente nosotros como corporación educativa queremos hoy participar en este debate para el que nos han invitado la corporación educativa San José de Las Vegas se ha posicionado como pionera en la integración de los eSports en el ámbito educativo destacando la importancia de crear un entorno inclusivo y enriquecedor para todos sus estudiantes en nuestra corporación ya estamos haciendo apuestas por este sector y todo ello basado en ideas como primero los eSports pueden usarse para el aprendizaje de habilidades claves que son demandadas actualmente como el trabajo en equipo, la estrategia la resolución de problemas la comunicación y el pensamiento crítico a través de la Organización de pequeños torneos de preselección. durante los descansos de los estudiantes la corporación ha implementado una estrategia efectiva para promover la inclusión de estudiantes con discapacidades físicas o motoras y aquellos que no se identifican con las tradicionales competencias deportivas físicas, esta iniciativa no solamente ofrece a los estudiantes una alternativa para el ejercicio competitivo y el esparcimiento sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y cognitivas esenciales, segundo la importancia de los eSports en el contexto educativo trasciende la inclusión los eSports accesibles; para personas de todas las edades géneros y capacidades físicas promoviendo la inclusión social, los siguientes son algunos de los beneficios adicionales que subrayan su relevancia: desarrollo habilidades estratégicas y de pensamiento

crítico, los videojuegos competitivos requieren de planificación toma de decisiones análisis crítico habilidades altamente transferibles al ámbito académico y profesional fomentando la resiliencia y el manejo del fracaso en el entorno competitivo de los deportes electrónicos.

Los estudiantes aprenden a manejar la frustración, a persistir ante los desafíos y a mejorar continuamente fomentando una mentalidad de crecimiento, estímulo de la creatividad y la innovación. Muchos videojuegos promueven la creatividad ya sea en la resolución de problemas en el diseño dentro del juego o en la creación de contenidos digitales de promoción de la Salud Mental, los esports ofrecen un medio de relajación y escape saludable de las presiones académicas y/o personales contribuyendo al bienestar mental de nuestros estudiante y es un ejemplo con movedor del impacto y la inclusión positiva generada en nuestra corporación, es la notable mejora en la interacción social y la habilidad para socializar de un estudiante con Asperger; este caso ilustra como los deportes electrónicos pueden servir como herramientas terapéuticas y educativas facilitando la integración social y fomentando un sentido de comunidad entre los estudiantes.

Tercero, los esports no son solo un pasatiempo son una industria en auge que ofrece carreras profesionales con muy buenos ingresos de visibilidad global y un entorno competitivo apasionante, esto es abrir el panorama laboral productivo para las nuevas generaciones y además apoyar a la industria de nuestro país. Cuarto, a través de los esports se pueden impulsar becas deportivas a estudiantes talentosos para que combinen su educación con el entrenamiento profesional de los juegos electrónicos. Quinto, el desarrollo económico de los eSports pueden atraer inversiones, impulsar el turismo y crear nuevas empresas, la corporación educativa San José de Las Vegas reconoce los beneficios que traen consigo los eSports buscando enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes preparándolos para un futuro en el que las habilidades digitales y tecnológicas serán cada vez más importante el reconocimiento de los juegos electrónicos, como deporte oficial sería un paso fundamental hacia la validación de estas actividades como componentes valiosos de la educación integral, al abogar por el conocimiento oficial de los eSports la corporación no solamente busca legitimar las competencias y logros de sus estudiantes en este ámbito sino también destacar la importancia de adaptar las prácticas educativas a las realidades y necesidades de una generación digitalmente nativa, este enfoque no solo amplía las oportunidades para los estudiantes con diferentes intereses y capacidades sino que también refleja un compromiso más amplio con la innovación educativa y la inclusión. Ignorar el potencial de los eSports sería un error es hora de reconocerlos como una carrera profesional legítima y aprovechar su potencial para impulsar el desarrollo de nuestro país muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

muchas gracias tenemos a Juan Guillermo Cataño de grupo réditos online.

Juan Guillermo Cataño (Grupo Réditos):

Muy buenos días para todos Buenos días a los Representantes de la Cámara Héctor Chaparro gran conocido del sector Igualmente a invitación honorable Representante Juan Camilo y demás participantes, nosotros somos de una empresa en Colombia que se llama Grupo Reditos, durante los últimos años hemos venido desarrollando un proceso con todo este tema, en una plataforma que se llama (precis for play), con la cual nosotros estuvimos generando todo un proceso muy fuerte a nivel nacional de poder estar generando un tema de inclusión con todo este público, nosotros. Hace 4 años iniciamos un proceso de poder generar de cierta manera torneos abiertos con lo cual estábamos buscando que pudieran participar diferentes comunidades, hoy nos hemos centrado mucho en poder lograr esa inclusión que decía de un principio donde estamos buscando incluir de cierta manera a aquellos que no pueden obtener o no tienen el acceso a estas herramientas y a estos modelos.

Hoy llamados ya en este proyecto ley un deporte que tengan esa capacidad y generarlo, necesitamos de cierta manera trabajar mucho en conjunto entre el sector público y el sector privado, hoy estamos viendo que es muy necesario que podamos articular cada uno de estos dos frentes para que esta inclusión realmente sea fuerte y logre los objetivos necesarios en todo este proceso de eSports estamos hoy de cierta manera trabajando en un modelo que no solamente está llevando al tema de: cómo se desarrolla el juego, cómo se desarrolla el deporte, cómo se desarrolla todo un modelo de interacción y deporte sino también como esto es un ecosistema completo como lo decían ahorita los participantes, en donde se vuelve un tema de formación, es decir donde vamos a tener realmente hacia futuro todo un modelo de profesionalización de este segmento y que va a permitir de cierta manera generar unos nuevos campos de acción que ya están muy fuertes en otros países y que Colombia está abriendo el camino a través de todo este proceso de este proyecto de ley, que es importante porque pues va permitir de cierta manera la primera línea que necesitamos en materia de este deporte y que va a llevar a que exista probablemente una mayor inclusión que en otros deportes que hoy en día de pronto inclusive con aquellos que tienen limitaciones físicas se vuelve más complejo.

Entonces veo muy positivo todo este proyecto necesitamos hacer un modelo muy fuerte de inclusión en todo el país y necesitamos de cierta manera que se avance en todo el proyecto y eSport por que realmente, pues se requiere que nos vamos de cierta manera involucrando en todo un modelo internacional Colombia, hoy está siendo pionero a nivel latinoamericano en empezar a tomar esto

con mucha fuerza y que obviamente va a permitir que logremos entre sector público y sector privado tengan una mayor participación de cada uno de los componentes de este tipo de iniciativas en el país y podamos darle nuevas alternativas no solamente a los jóvenes sino adultos, muchos de ellos que hoy también jugamos y que nos permite de cierta manera tener un nuevo ecosistema y tener un nuevo modelo de negocio porque allí vamos a tener gente profesional gente en muchos campos que van a permitir de cierta forma también dar ciertos componentes adicionales a la economía del país, que ahí de cierta manera estoy haciendo un referente adicional a todo lo que esto trae hoy con el proyecto de ley, muchas gracias a todos por la invitación a este evento.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador)

Muchas gracias, Juan Guillermo, tiene la palabra José Ferreira online, está también conectado cierto perfecto.

José Ferreira (independiente):

Buenas tardes a todos en Colombia Buenos días en Colombia Buenas tardes aquí a las personas que están en los Estados Unidos, bueno el punto de la intervención mía es el siguiente básicamente, quería expresar que el propósito de la ley involucra actores, de uso privado y de uso público dicho esto, hay que aclarar dos cosas; ¿número uno por qué se tramitó un proyecto de ley? Porque actualmente tanto Min Deportes como el Comité Olímpico Internacional y el Comité Olímpico Colombiano han puesto todas las trabas para regularizar estas actividades y la prueba de eso está en la agresividad y en la forma desafiante del COC de decir, si hay alguna federación o hay algún organismo legalmente constituido acá muéstrame el acto administrativo eso es una posición desafiante, ahora dentro de la estructura de min deporte hay un articulado pequeñito donde dice que mindeporte debe reconocer las actividades recreativas o deportes alternativos y está más que claro que se ha hecho todo lo posible no solamente por empresas privadas como Fedecolde o entidades sin ánimo de lucro como Fdeg o otro tipo de entidades Universidades, donde se les permite dar a conocer la realidad y cuál es la realidad que hay cientos miles de personas que realmente hacen este tipo de actividades no solamente como algo recreativo sino algo como competitivo y dicho eso la única manera real de poder gestionar a nivel legal es llevar a cabo un proyecto de ley.

Es triste porque da la sensación de que no importa si se consiguen actores internacionales en Asia en África en Europa o aquí en Estados Unidos pero en Colombia no tenemos un modelo del cual apegarnos siendo un ente ejecutor min deporte o Comité Olímpico Colombiano no podemos hacer nada cuando ellos tienen la propia tienen la propia facultad de reconocer este tipo de actividades, ¿cómo?, anulen los actos administrativos de resolución o de decreto o modifiquenlo, porque

mercado para esto si hay. Permítame aclararles señores Congresistas imaginen por un segundo una caja de pizza cuadrada y esto que tiene que ver esa caja de pizza es aprovechamiento del tiempo libre ya luego vemos la pizza redondita y dentro de esa pizza, hay algo que se llama actividad física y recreación, sí y más abajo la parte triangular de la pizza es el deporte dicho eso, por más que se se trate de regularizar o por más de que se quiera expandir las actividades hay muchas connotaciones geek es decir poblaciones no solamente dedicadas al uso de videojuegos de carácter recreativo y competitivo sino de otras actividades que deberían de este ecosistema por ejemplo los cosplayers las personas otaku los coleccionistas las personas que tienen cierta afinidad con la tecnología, hoy en día se está creando pequeñas micro comunidades de Inteligencia Artificial, dicho eso es la manera ideal de reconocer este tipo de actividades geek es decir reconocer que se pueden generar actividades lúdicas, recreo y deportivas sea de carácter profesional o aficionado y no estamos pidiendo recursos, porque los recursos están claros que siempre van a existir y no se expide desde el punto de vista público sino privado ya porque hoy en día funciona todo con sponsor privado, por eso nuestra intención es aconsejar a los entes reguladores es decir a ustedes para que de alguna manera entiendan de que se necesita reconocer este tipo de actividades, muchísimas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (Moderador):

Muchísimas gracias, Un saludo para el Representante Andrés Forero, nos regala unas palabritas mi Representante muy brevemente.

Honorable Representante Andrés Forero: Un saludo para todos aquí estamos todos comprometidos con esta causa, me excuso por haber tenido que llegar tarde pero realmente Presidente en este momento ellos son los protagonistas aquí estamos es para oírlos, Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (Moderador):

Muchas gracias, Representante Andrés bueno, tiene la palabra Francisco cañón de la liga Universitaria de eSport también está online.

Francisco Antonio Cañón (deportista selección Colombia - Unión de Gamers de Colombia):

Bueno muy buenos días y gracias por la oportunidad, primero que todo quiero decirles que hacemos parte de la Unión de Gamers de Colombia, Soy Francisco Antonio cañón deportista selección Colombia de hace muchos años de unas disciplinas deportivas que no eran ni siquiera reconocidas en nuestro país, como: las carreras de aventura etcétera, quiero unirme de la manera más respetuosa y leyendo algunos de los chats que podemos ver de manera virtual e interactuar con algunos colegas para simplemente decirles unas humildes pero fuertes apreciaciones en mi concepto, la primera de ellas es que recuerden que aquí estamos hablando de deporte electrónico, deporte creo que hay otras

manifestaciones como lo acaba de decir el la persona que intervino anteriormente, que hacen parte de otro conjunto de aprovechamiento del tiempo libre de la recreación de la misma actividad física pero aquí estamos hablando precisamente de cómo poder llegar a oficializar el deporte electrónico en Colombia, nuestra Unión de the Gamers que lleva constituida desde el año 2006 estatutariamente y legalmente ha venido presentando al antes departamento luego al antes al departamento, antes instituto y hoy en día Ministerio, algunas propuestas para poder oficializarnos a tal punto que no quisimos nunca llamarnos precisamente una federación colombiana hasta que no se cumpliera reglamentariamente con cada uno de los requisitos que están establecidos en nuestra legislación deportiva, soy Igualmente administrador deportivo y abogado y les hablo de verdad con el mayor respeto pero también conocimiento del sector he escrito tres libros relacionados con política pública de nuestro sector y aquí quiero hacer un llamado muy sencillo y quiero decir que de cierta manera veo triste que tengamos que llegar a un proyecto de ley para que sean los deportes electrónicos oficialmente reconocidos y esto ¿por qué?,

Porque hoy en día eso ya tiene una estructura legal administrativa y es en cabeza del Ministerio del Deporte que tal vez reglamentando o reformulando la Resolución número 1440 de 2007 que podría llegar a incorporar el deporte electrónico, ahora si el único camino que nos quedó a quienes promovemos los eSport nosotros tenemos una liga Universitaria oficialmente reconocida a nivel nacional internacional y aunque hay otras marcas que lo reconoce y que definitivamente es triste ver cómo ellos tratan de ganar imagen con lo que nosotros hemos construido, sí quiero decirles que independientemente de eso hasta que no hagamos una unión, hasta que no articulemos nuestros conceptos, nuestras prácticas, nosotros las hemos desarrollado realmente con un trabajo bastante bastante fuerte y hablo durante más de 4 años uniendo más de 15,000 deportistas y más de 60 Universidades a nivel nacional, pero esto se puede reglamentar divinamente sin llegar a tener que presentar un proyecto de ley, es una competencia del Ministerio del Deporte actualmente y lo pueden hacer y obviamente en articulación Ojalá con el Comité Olímpico Colombiano la base jurídica está establecida sino querría decir jurisprudencialmente que el día de mañana todo deporte tendría que llegar al Congreso de la República para ser oficial eso crea jurisprudencia y mi humilde concepto es que estemos muy atentos tanto a los lineamientos del Ministerio del Deporte como del Comité Olímpico Colombiano, es importante para el caso de Bogotá porque tenemos sede en Bogotá del Instituto de Recreación y Deporte pero estar muy atentos a cuáles serían esas líneas de trabajo, esos lineamientos porque podemos articularnos podemos unirnos pero no a las malas, no interpretando de que ya existe una única organización cuando venimos otras trabajando hace más de 20 años en este desarrollo de la oficialización de los eSport agradezco su intervención y me uno

a esos pronunciamientos tanto del Ministerio como del Comité Olímpico independientemente de que alguno no haya compartido su concepto legal y administrativo como del mismo Instituto de Recreación y Deporte, muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias, Francisco, tiene la palabra tiene la palabra Kevin Brown de NACEP muchas gracias.

Kevin Brown (Director académico NASEF - North America Concurrent Enrollment Partnerships):

Buenas tardes a todo el mundo, estoy hablando de California en los Estados Unidos me llamo Kevin Brown soy profesor aquí de la Universidad y de una secundaria aquí y quiero presentarle hoy desde parte de deportes electrónicos, yo soy el director académico de nasef que es un Red de federaciones globales que están enfocados en deportes electrónicos pero con el aspecto de como digo; un mundo académico y por nosotros nuestro propósito es eso que los estudiantes estén disfrutando de lo que es videojuegos, todo el mundo que ha presentado anteriormente han expresado la mismas el mismo sentimiento que hay más, están jugando pero que están practicando algo más con deportes electrónicos y por mi parte quiero enseñarles que es eso que primeramente tenemos que enfocar, en eso que ya con deportes electrónicos estamos tratando alcanzar a los niños donde ya son ciudadanos virtuales, ciudadanos ciudadanos digitales, y si queremos o si no queremos en su tiempo libre ya están coleccionando ahí juntando en el mundo virtual, y nosotros somos gente que ha aprendido desde un libro estamos tratando guiar, que ya están como aprendiendo digitalmente hay un aviso entre nosotros entre las generaciones y la única manera en que podemos brincar de un lado a otro es eso, nos proporciona una habilidad en deportes electrónicos de crear construir una cultura como y por este grupo con quien estoy trabajando que por nosotros eso es la cosa que donde nos, enfocamos que por nosotros deportes electrónicos está dividido entre tres partes, que entre una comunidad que es parte no solo de los atletas que están en competencia, si no también de los educadores sus familias mamá y papá, porque son ellos que están guiando la vida de sus de sus hijos también administradores como todo el mundo en este gran Congreso, en las escuelas, en las Universidades y además.

Por nosotros en la NASEF, no es cuestión de solo competencia tanto que estamos brindando gratis planes de estudios porque, nosotros creemos que hay un enlace que existe entre la académica y el mundo de los deportes electrónicos y yo personalmente he creado varios que están aprobado aquí en los Estados Unidos que están utilizándose en los 50 estados que tenemos, pero también se lo hace no solo por la escuela pero en eso en los tiempos atrás de la escuela y después en clubes donde se ve la moderación, donde los adultos pueden empoderar a la juventud liderazgo y varias otras cosas en un

ecosistema, como hemos mencionado, eso es parte de del crecimiento personal que existe por nosotros. Hace como 5 años hemos empezado una investigación Universitaria que concluye después de tantos años de de estudiar más que miles y miles de estudiantes aquí en los Estados Unidos en México en Asia ahorita ya estamos empesando en Japón y China que deportes electros los videojuegos no proporciona como habilidades de tener buen pulso por un cierto juego algo así, los otros aspectos de un ser humano que están aumentados a través de los deportes electrónicos son; agudeza visual y atención el aprendizaje de idiomas, que no es en español también es en inglés, en japonés, en chino, en Alemán, todo eso que en grupos de jóvenes buscan manera de cómo realizar sus sueños realizar todo a través de un juego, pero se incrementan las cosas que están haciendo tanto que en deportes clásicos nos enseña desde los 70s que en deportes clásicos existen ciertas ramas que son muy buenas para una persona no solo físico, mental también y podemos esperar las mismas cosas a través de deportes electrónicos.

El estudio más impresionante fue eso, donde hemos hablado con varios estudiantes pidiéndoles qué pasa en sus estudios cuando está en sus clubes de deportes electrónicos, están utilizando lo que está aprendiendo en la escuela y bueno como se puede ver, dice que de las cosas científicas claro que sí que matemática por el análisis o por crear ciertas cosas, el uso de inglés y otros idiomas pero la cosa más impresionante fue eso; el crecimiento socioemocional que todo el mundo tiene ese sentimiento que los videojuegos crecen como terroristas que todo lo que es un tiroteo que se convierte en uno que que van a ponerse en este papel y no se puede distinguir realidad entre la fantasía que es un juego pero lo que hemos visto año por año, durante 5 años y ya en conclusión , es que si ponemos la juventud en grupos en clubes moderado por unos adultos por una federación por regularización y un sistema, estoy aquí para los deportes electrónicos escolares, para preparar la vida de unos jóvenes ahí, por ese ecosistema por preparación por carrera o colegio lo que es importante, aquí estoy yo para apoyarles gracias muchas.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias, Kevin Brown, tiene la palabra Juan Gabriel Salazar (Vincent Box).

Juan Gabriel Salazar (Vicent Box):

Buenas tardes para todos para toda la Comisión de la Cámara para todos los invitados y todas las personas que hacen parte o quieren hacer parte de este maravilloso mundo de los esports, me presento mi nombre es Juan Gabriel Salazar, me conocen ya desde hace bastante tiempo como Vincent, llevo ya casi 15 años como gestor de torneos eSports en Colombia, también he sido académico dictando algunas conferencias en campus y en otros lugares, también es importantísimo de verdad que abran este

espacio de eSports, porque no son varias ramas aquí, pero la primera de ellas es que efectivamente sí se necesita de una parte organizacional que nos permita a todos los Gamers profesionales tratar, primero, ser reconocidos eso en primera instancia y, en segunda instancia, que haya un apoyo de entidades que permitan hacer más gestiones de desarrollo de eSports en la región.

Actualmente existen muchísimas marcas muchísimas empresas que hacen este tipo de actividades bien sea por solamente un evento o sea por una actividad que se hace, esto aquí lo que importa es que haya una unión empezando por ahí. una unión entre todas las personas entre todas las actores que realmente están dentro de este mundo de los eSports, porque, lo contrario lo que se va generar es una monopolización de todo este rubro y pues la verdad hay mucha gente que infortunadamente no está invitada en esta en esta comisión, que sí ha hecho muchas cosas por los eSports lamentablemente no están todos los artistas acá o todos los actores, para que para que seamos y podamos hablar de una manera mucho más coherente, mi propuesta sería poder hacer un comité real, con todos los actores que efectivamente están metidos en toda la parte de los todos los que son tournament operator, agencias y organizaciones, hay gente en Medellín, en Bogotá que poco a poco están sacando sus actividades de eSports, pero lo importante es que realmente haya más que todo es un consenso un grupo una unión para poder sacar eso, lo otro es que también es importante tenerlo en cuenta es el tema de los impuestos que que no pueden ser igual que lo que, por ejemplo ahorita para juegos de azar eso tiene que dividirse totalmente, sé que estoy mezclando peras con manzanas pero si vamos a implementar de verdad una ley de los esports es importante que los propios sport tengan su propia regulación en impuestos su propia regulación en aranceles entre otros, entonces Esa es mi invitación y ojalá que podamos hacer algo mucho más interesante de aquí en adelante Muchísimas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias, tiene la palabra Jonathan de Club F4

Jonathan (Club F4):

Muchísimas gracias, Hola buenas tardes Mi nombre es Jonathan yo soy el representante del club F4, Nosotros somos un club afiliado a la federación colombiana de deportes electrónicos a la Fedecolde, nosotros iniciamos como un clan pequeño del videojuego Wild rift un videojuego que es para dispositivos móviles el cual dispone de; cinco jugadores contra cinco jugadores el club fue formándose y obtuvo su primer Aliado y apoyo que fue la, federación colombiana, nos apoyó creando eventos aquí en Colombia con la copa Colombia y iniciamos en ese mismo videojuego que es Wilde rift, entonces fue un proceso largo en el cual nosotros iniciamos desde clan como Club y ahora

mismo como organización que crea contenido, crea eventos y experiencias y apoya a los jóvenes a nivel colombiano, nosotros hoy en día tenemos muchos activos digitales que ofrecemos, y con esto nos remuneramos y asimismo obtenemos trabajo para todos aquí en Colombia, entonces todo es un proceso iniciamos como clan organización y hoy en día estamos con creadores de contenido, jugadores y adultos incluso que quieren ser parte de este gran proyecto.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias tiene la palabra Alejandro Ariza

Alejandro Araiza (independiente):

Hola mi nombre es Alejandro Ariza, yo soy creador de contenido streamer realizador audiovisual para el equipo F4 quiero empezar con una frase “el ajedrez es un juego que trasciende las barreras del idioma y la cultura, une personas de diferentes lugares envuna sola pasión” Anatoly Karpov, quiero empezar con esta frase porque los esports los deportes electrónicos los videojuegos en general es algo que une a muchas personas, sobre todo acá en Colombia los jóvenes los jóvenes talentos que empiezan una edad muy temprana tienen potencial para vivir de eso de su pasión, pero ¿por qué le vamos a negar la oportunidad a ellos de que sigan sus sueños?, porque existe solo una vida que es estudiar la Universidad y buscar trabajo, por qué no brindarle como una posibilidad realista a aquellos jóvenes que tienen un talento que es muy bueno y de cara al exterior Colombia está lleno de atletas muy inteligentes, gente que tiene un potencial para poner el nombre de Colombia en lo más alto de su industria entonces, mi llamado es también pensar en aquellos jóvenes que empiezan desde muy temprana edad en el colegio, que esto se le brinda a ellos la oportunidad para que no recurran a la delincuencia y malos pasos la calle, esto ayuda a gran parte de esta generación joven muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias tiene la palabra Viviana Zamora presidente de Bogotá Élite.

Viviana Zamora (presidente de Bogotá Élite):

Buenas tardes a todos cómo están mi nombre es Viviana Zamoras yo soy la presidente de Bogotá élite el equipo que hace poco representó a Colombia en Rusia el mes de febrero y les voy a contar nuestra experiencia desde la parte de deportistas ha sido superbonito todos los comentarios aportes que ustedes ya han realizado. Pero entonces hay un diferencial y es como voy a dar un ejemplo como padres estamos afuera viendo a nuestros deportistas participar sea una cancha en un escenario x físico y como deportista dentro qué estoy viviendo yo y eso fue lo que nos pasó a muchos de nosotros en la parte psicológica el deporte los deportes electrónicos son a veces un poquito como bajos en la parte mental lo digo en la parte de los comentarios de los padres de estos chicos que no lo tomaban. En serio y

decían bueno nosotros participamos en figital que es primero deportes electrónicos jugamos Volta quienes quizás no lo conocen es como FIFA sí fútbol y luego entran al escenario físico y jugamos cinco contra cinco allá participamos contra equipos que no conocíamos azerbaián kazajistán Rusia y al ingresar estábamos muy confiados muy tranquilos y seguros como todos deportistas físico y en el momento que nos sentamos la presión afectó a muchísimos hacia haya sido en un juego deporte de deporte electrónico tanto así que en la semifinal que la jugamos contra Venezuela uno de nuestros deportistas.

Se bloqueó y no pudo continuar y es allí donde esa parte mental. Afecta no solamente en la parte física sino también en la de electrónica en los juegos electrónicos salimos y pensamos que nos iba a ir un poquito más o nos iba a afectar más la parte física y nos afectó muchísimo muchísimo la parte electrónica y es allí donde quiero presionar a todas las personas que quizás dicen sí los juegos electrónicos es un deporte pero es un deporte porque no solamente trabaja la parte física sino la parte mental es allí donde desarrollamos esas estrategias la reacción y a pesar de que es un deporte en equipo yo soy el que debe reaccionar de una manera inmediata entran las matemáticas entra el cansancio también mental entonces. Quiero invitarlos a todos a que no solamente pensemos en los juegos electrónicos como sentarnos y oprimir botones sino a que vamos a crear un sistema estrategias un entrenamiento no solamente mental sino también físico es una deporte que consideré basado mi experiencia en este mundial muy completo y quiero darles las gracias a todos y felicitar también a todo este proceso a la Federación Fedecolde por darnos esta oportunidad que ha sido tan grande y tan valiosa para nosotros y muy emotivos vamos a seguir con la cabeza en alto y entrenando ya a la arena que existe para lo próximo que viene Muchísimas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias vivana tiene la palabra Ángela Triana que es madre de un jugador profesional eSport.

Ángela Triana (madre de un jugador profesional eSport):

Muchas gracias bueno agradezco inmensamente la oportunidad estoy acá fungiendo en dos roles que he desarrollado en el tema de los esports, yo soy ingeniera de sistemas y he trabajado mis roles como mamá de un solo chico que tengo y mi hijo es caster, para los que no sepan que es un caster una persona que narra partidas y además de eso es streamer de un videojuego que se llama Mobile Legends, nosotros incursionamos en la industria eSports y digamos que le digo nosotros, porque yo al principio no creía en lo que él estaba haciendo de hecho su papá y yo somos ingenieros de profesión y mi hijo estaba en su proceso de ingeniería mecatrónica también acá en Bogotá y para mí era o sea para mí eso no podía existir, mi hijo estuviera jugando y para mí

estaba perdiendo el tiempo cuando llegó pandemia, estve en su proceso de inicio y demás y empecé a involucrarme y el llamado para mí el día de hoy es y mamá también, necesitamos una regulación real que nosotros soltamos a nuestros hijos y muchos de ellos se inscriben en clubes en competiciones y muchos de ellos que son asaltados en su buena fe firman cosas que no tienen que firmar por qué no hay regulaciones y porque nosotros como padres de familia estamos a un lado y no entendemos ni cinco lo que está pasando con nuestros hijos entonces, lo digo primero como mamá segundo también porque fui representante de un club, fui manager de un club y o sea llegué al nivel de primero acompañarlo entender lo que estaba haciendo y segundo involucrarme hasta el nivel de de dirigir el club e hacer la contratación de la gente viajar con nuestros muchachos a otros lugares y demás entonces más que digamos que enredarnos posiblemente en en esperar la aprobación de la aprobación de la aprobación es buscar la manera de. Cómo regular paso a paso no no llegar como de una vez a decir quedó de esta manera nos aprobaron el en en qué s yo en en todos los lugares donde tenemos que tener la aprobación sino que haya regulaciones en Colombia digamos que en temas laborales en temas eh. Cómo se llama en temas eh deportivos y demás porque como empresa nosotros creamos nuestra empresa y demás legalmente constituida y demás y qué sucede que hasta laad no sabe cómo clasificar el tema de los ispor cómo recibir un un o sea yo me comuniqué con la d no saben me comuniqué con el Ministerio y no saben. O sea digamos que no saben cómo recibir esos dineros. Cómo clasificarlos qué pasa con los con los price pool o los o los premios que recibimos o sea no hay ningún tipo de acompañamiento y digamos que estamos todos pegad únicamente pensando en que falta que nos aprueben en el comité y demás.

Pero la realidad y lo que estamos viviendo como dirigentes deportivos o y como papás es otra totalmente diferente digamos que la invitación mía es a que no nos peguemos en lo que nos hace falta construyamos a partir de lo que tenemos y obviamente acompañemos a nuestros muchachos que cuando lo digo porque mi hijo cuando me invitó a participar de este tema es porque también ellos tienen miedo son nuevos en en todo esto no hay de dónde. Buscar sí y y si a eso le sumamos que nosotros como padres de pronto desconocemos también lo que está pasando pues para nosotros es fácil decirles no les permitimos ir no les permitimos jugar y esto es una oportunidad no solamente digamos que para el desarrollo de sus habilidades blandas como comunicación y demás sino que también hay muchachos que conocí nosotros tuvimos un equipo en México que su único ingreso era lo que el club les pagaba familias completamente eh sin de pronto sin un ingreso y su hijo era la estrella entonces esa es mi invitación como mamá esa es mi invitación también como dirigente deportivo nosotros tuvimos que hacer un pare en el tema del equipo porque acá en Colombia las empresas todo el mundo le da miedo porque nadie conoce eso usted dice tengo un

club lo invito a que nos patrocine a que no sé qué todo el mundo dice no están perdiendo el tiempo o sea porque ni siquiera las empresas y si les digo ni siquiera la sabe cómo clasificar un ingreso de un esport.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño (moderador):

Muchas gracias, señora Ángela y qué importante es siempre el acompañamiento de los padres de familia eh tiene la palabra David Gómez abogado deportivo director del observatorio del deporte del grupo etereo.

David Gómez (abogado deportivo Director del Observatorio del Deporte del Grupo Etereo):

Bueno muy buenas tardes para todos para todas honorables Representantes desde el observatorio del deporte del grupo etéreo primer observatorio del deporte ciudadano del país hemos venido realizando una gestión de la información en todo el territorio nacional alrededor del deporte. Y a partir de allí desde la corporación grupo etéreo hemos venido desarrollando proyectos deportivos y haciendo una gestión deportiva que permita a todos los deportes desarrollarse en el país en esta gestión que hemos venido haciendo hemos identificado una problemática y es una ley inoperante o una ley que no alcanza acompañar todos los procesos deportivos del país si miramos de pronto un poco las generalidades en el país el deporte se ha venido desarrollando desde el territorio desde el barrio desde las calles basta solo un balón cuatro piedras y ya hay una cancha para jugar fútbol una circunferencia o una canec se juega basquetbol un palo y una pelota y jugamos béisbol pero en el caso de los esports hay un componente muy especial y muy específico se requiere una consola y un videojuego. Es decir de las tecnologías cuando hablamos de los videojuegos allí nos enfrentamos a una problemática mucho mayor y es que los videojuegos están protegidos por la propiedad intelectual y es uno de los temas que queremos traer desde la corporación a este espacio donde estamos hablando de este proyecto de ley para el conocimiento de los esports Y es que no podemos dejar a un lado la propiedad intelectual de los videojuegos recordemos que eh la Ley 1834 del 2017 genera todo el ecosistema para las economías creativas y Dentro de este ecosistema se encuentran los videojuegos protegidos.

Entonces no solo estamos hablando de un tema netamente deportivo sino que también estamos hablando de un tema cultural y creativo. En ese sentido eh es importante ahondar en el tema de las licencias porque no es lo mismo que un privado acceda a la licencia a que lo haga el estado allí entonces eh para el caso concreto del proyecto de ley vemos que se habla de crear asociaciones federaciones grupos clubes y equipos pero la ley no solo puede crear si bien. Vamos a reconocer una actividad deportiva no nos podemos quedar solo en el reconocimiento porque vamos a entrar a un vacío legal de cómo vamos a acompañar a todos

estos 19,000 jóvenes que están realizando esta práctica deportiva y allí viene entonces eh algunas sugerencias que respetuosamente hacemos desde la corporación y creemos importante eh hacer esa seña lo primero es para el **Proyecto Ley número 007 del 2023** incluir en el artículo 2° la definición de licencias y más adelante vamos a ver la importancia de ellos en su artículo 8° 9° y 10 integrar el Min Tic e integrar el Ministerio de Cultura pues como como les decía los videojuegos hacen parte de todo el ecosistema las economías creativas y hay toda una política integral para el desarrollo de estos videojuegos y claro como estamos hablando de licencias de una autorización que se tienen que dar para poder jugar.

Pues en el capítulo 3 de este proyecto de ley agregar un apartado sobre las licencias su forma de adquisición y administración el estado eh con este proyecto de ley pretende reconocer la actividad pero no no nos podemos quedar solo allí que lo dice en el **Proyecto de Ley número 044 del 2023** cuando habla de la gratuidad y acceso de los interesados si vamos a hablar de este tema. La gratuidad también tenemos que garantizar que los jóvenes puedan jugar de qué vale reconocer el deporte si no tenemos las licencias para poderlo jugar vamos a acar en un bache jurídico el cual pues estamos en la oportunidad de subsanarlo Y por último Igualmente en el artículo 8° de este **Proyecto de Ley 04** integrar el Min y el Ministerio de Cultura Muchísimas gracias Muchísimas gracias por esa valiosa intervención Vamos a darle paso para que intervenga el señor Mario Gustavo Cadena Zapata se prepara Jier Alejandro Rocha ninguno de los dos está presente sigue por favor Muy buenas tardes para todos Mi nombre es Mario Gustavo Cadena Zapata.

Soy coo del proyecto Fed gik de donde nace y surge este **Proyecto de Ley con el Radicado 007 del 2023** este proyecto de ley se creó con el fin de no solo proteger a 17,000 jugadores profesionales sino también está creado o idealizado para proteger a los Gamers y no solamente a los gamers. Yo vengo a hablar también de un ecosistema totalmente grande que se llama el ecosistema geek del cual surgen los Gamers del cual de los Gamers salen los eh jugadores profesionales y cuando hablamos de un torneo de videojuegos llamamos unos cosplayers unos casters host necesitamos personas que nos ayuden a ambientar también los torneos creo que aquí varios de los que están acá han realizado eventos y también llaman a inclusive han llamado los chicos de kpop y todo esto hace parte del ecosistema geek yo estoy hablando de un ecosistema que antes de pandemia habían 5 millones de personas o más en Colombia y que en este momento se están desconociendo al no reconocerse en las actividades recreativas y de aprovechamiento de las comunidades geek en Colombia somos un bloque Unido todas tenemos una trazabilidad todas realizan actividades complementarias en sus diferentes ámbitos y si es necesario reconocer una profesión que surge de un ecosistema lo ideal es que todo ese ecosistema se mantenga Unido y de de esa manera que se

esté reconociendo se reconozca cada una de estas categorías llámese de kpop cosplay o tacsu coleccionistas Gamers que los Gamers la línea profesional son los deportes electrónicos. Y serían los esports entonces creo que aquí sí estamos hablando sí de un ecosistema que efectivamente como lo han mencionado es una industria que genera unos ingresos o mueve más dinero que la industria del cine y la música juntos pero es una industria que no viene sola y que se tiene que tener en cuenta a todos a todas las partes y para ello están las comunidades que se deben reconocer y ya hay varias de ellas que están conformadas estructuradas. Y que ellas nos pueden ayudar a que se realice este proceso de reconocimiento de cada una y se surtan los diferentes recursos para el apoyo y fomento de todas estas comunidades. Muchas gracias.

Muchas gracias efectivamente aquí han venido participando todos frente al tema de los esports, pero este proyecto de ley. También incluye la comunidad geek que hace parte también de este proyecto de ley y muchas gracias por tus aportes desde la fedik en Colombia correcto le damos la palabra a. Luis Fernando Rozo.

Luis Fernando Rozo:

Bueno muy buenas tardes a todos Mis nombres es actual consejero municipal departamental y Nacional de juventudes por casanare ex jugador profesional de League of Legends me retiré hace 3 años la cual eso es una lucha que hemos materializado desde hace más de 15 años como Gamer como ahora activista político y ahora también representando a casanare. Eh quiero decirles una cosa primero que nada regañarlos porque lo mismo que nos fracturó hace más de 12 años nos está fracturando ahora nosotros no podemos venir aquí al Congreso a exaltar las labores que hemos hecho sino debemos es trabajar por la comunidad y qué es esto plantear un debate serio sobre el articulado del proyecto de ley no venir a mostrar nuestros logros aunque sí son importantes eso debemos hacerlo con el Ministerio aquí estamos debatiendo es el futuro no solo de los esports sino de la comunidad geik en general que están buscando garantizar los derechos y aquí no podemos perder la legitimidad por un negocio que es lo económico porque ya tenemos experiencias previas como lo pasó en la LP lo que nos ha pasado con otros actores privados en el sector.

Yo quiero adicionar señores Representantes al artículo 2° que ya lo hicimos con el Representante Juan Carlos. El documento ajusta la Ponencia del **Proyecto de Ley 001** del acumulado de proyecto en el artículo 2° que se vuelva a incluir en el parágrafo 3° las actividades geig en el artículo 5° del parágrafo 4° que habla sobre las actividades rec competitivas digitales no profesionales en el artículo quinto la recreación camiento del tiempo libre con el componente virtual y electrónico. Por qué porque aquí no podemos desconocer que la gran base de videojugadores y de deportistas primero empezaron siendo ocio y fantasía como lo pasó en el sofa antes

de uno hablar de profesionalismo tiene que apoyar a las bases porque en Estados Unidos el modelo es tan satisfactorio y complementario. Porque empezamos desde una formación tanto a nivel escuela como a nivel Universitario.

Y empezamos a emigrar hacia los grandes consorcios estamos hablando aquí de que no estamos hablando solamente de un sector económico si no estamos tocando a un sector laboral industrial económico social juvenil tecnológico estamos abriendo la oportunidad de que Colombia sea pionero en Suramérica y podamos quitarle la bandera a Brasil que durante muchos años ha sido la sombra de todo latam donde ha llegado la inversión extranjera como lo ha hecho racer los servidores privados. Por qué Porque allá se han adelantado las estrategias tanto económicas como sociales para integrarlo y obviamente Brasil ahorita es un monstruo económico gracias a esto pero estamos hablando también de oportunidades en el sector económico y turístico. Por qué Japón ya lo hizo en los Juegos Olímpicos declaró figuras públicas a Goku a Naruto y a Pikachu figuras digitales que no existían hasta este momento y se les dio una una persona se les dio una representatividad a los geeks estamos hablando también de poder tomar el liderazgo.

Y ser los pioneros junto a Asia de un proyecto que lleva más de 10 años intentando establecerse para que los Gamers y geeks seamos reconocidos la importancia de una federación integral como lo un minutico para cerrar consejero Sí señor una importancia una federación integral los avances en la sean y aquí tenemos que también vincular al Ministerio de Relaciones Internacionales para poder empezar a hablar de cooperación internacional de poder financiar las Universidades los proyectos de investigación y que por fin con hechos científicos se declare que los deportes electrónicos Sí constituyen una actividad física porque uno se desgasta tanto física emocional y mentalmente cuando está jugando son más o menos 10 a 12 horas diarias antes o previas a una competencia estamos hablando también de que debemos vincular a todas las comunidades con un sector social para qué. Para poder pedir esos recursos el ird muchas veces ha apoyado gracias a la voluntad política que ha tenido pero que realmente en muchas ciudades como lo es en yopal y como es en casanare hemos tenido que hacer gestión propia para cualquier evento tanto de League of Legends como de free fire o etc videojuegos pero aquí estamos hablando es de poder que con este papel el Ministerio pueda tomar cartas en el asunto decir por primera vez vamos a tener un sistema integral de deporte electrónico en Colombia Muchas gracias.

Muchas gracias Vamos a darle la palabra Alejandro Rocha.

Alejandro Rocha:

Muy buenas tardes me presento mi nombre esor Alejandro Rocha más conocido en el ámbito como a lejos soy jugador profesional hace 6 años eh empecé desde los 18 en estaba mi carrera y era como un

Hobby el juego y tuve la oportunidad de irme a competir a México por primera vez eh Me tocó dejar al lado mi carrera profesional y dedicarme como de todo del todo a eso no eh. Me tocó vivir allá más o menos un año y medio compitiendo el cual tuve muchas dificultades solo por ser colombiano y como no hay nada regulado ni nada que lo apoyen a uno eh inicialmente el llegar allá es muy complicado porque o sea creen como no hay nada regulado no hay nada estipulado siempre le ponen uno problemas porque o sea vienes a competir videojuegos de Colombia siempre es como contradictorio no eh después tiempo después seguí practicando meico a jugar ahora profesionalmente un videojuego llamado boren el cual desde que empecé he sido como la figura económica de mi familia como mencionaba la señora acá yo soy ahorita. El que se hace cargo de todo en mi familia y gracias a los videojuegos eh es una disciplina que la verdad me gustaría y siempre quise acá representar y aportar mi granito arena que que se tenga en cuenta como que que se nos dé el valor que merecemos porque no de pronto el deporte no siempre como se dice tradicionalmente tiene que ser físico sino algo como más o sea también apoyar lo que hacemos porque estamos muchas horas es una disciplina que requiere mucha eh profesionalismo dentro de todo y bueno eh apoyo mucho la causa me gustaría que que pudiera seguir adelante ese proyecto y nada Muchísimas gracias por invitarme.

Muchas gracias jonier y le damos la palabra a José Daniel Acevedo de la corporación Nacional de deportes electrónicos que también está presente aquí. Bueno muy buenas tardes para todos y todo un placer estar aquí como bien lo dicen.

José Daniel Acevedo:

Mi nombre es José Daniel Acevedo hago parte de LEND la Corporación Nacional de Deportes Electrónicos ejercemos todo este mundo de los esp en el departamento de Antioquia soy caster periodista de profesión de la Universidad de Antioquia y organizo torneos para la lne eh. Como bien ya lo decía mi compañero Vladimir digamos que consideramos también que estamos centralizando mucho el tema eh estamos hablando mucho de lo que pasa eh con Fedecolde con Bogotá con cundinamarca y creemos que hay muchas otras regiones del país que deberían ser escuchadas muchos otros actores del país que deberían ser escuchados tanto desde el sector privado como desde el sector público como bien lo decía Universidades inde deportes Antioquia que es el ente regulador del deporte del departamento de Antioquia debería tener una voz en estos espacios y como una de las intervenciones más importantes hablando.

Ya netamente del proyecto de ley queríamos que se hiciera la claridad sobre el tema geek actividades geek es un concepto demasiado amplio demasiado amplio y Creo yo que en este momento estamos hablando de un proyecto de ley que queremos incrustar dentro del Sistema Nacional del deporte entendiéndose deporte como una práctica que LL tecnicismos y todo este tema que creo que muchos de

aquí ya sabemos entonces bajo esta misma idea creo que no es eh pertinente hablar del tema actividades geek sino básicamente como lo hace el deporte tradicional isort profesionales y Sport recreativos o sea el fútbol es profesional y el fútbol es recreativo entonces podríamos hablarlo de esa misma manera así como no es deportista una persona que cante en la final del Super Bowl o en la final de un mundial cierto no no no va con el deporte ya más. Más allá de que decía sean partícipes de todo este ecosistema del deporte está bien. Claro que sí con todo el gusto por los cosplayer. Aquí hay una compañera nos gusta mucho el anime todo ese tipo de cosas geek que sí son geek entendemos que lo somos pero creo que no va eh en el en el mismo camino eh.

Como segundo eh apartado. Pues que queríamos intervenir vuelvo a reiterar que hay muchos actores que no hacen parte de estas Ponencias o que todavía no lo han hecho por ejemplo estaba muy pendiente del chat de YouTube donde se está presentando. Pues esta Ponencia y actores básicamente para citar uno cantor cantor es un caster muy reconocido a nivel internacional es colombiano es de acá de Bogotá y no ha podido tener una intervención. Dentro de este espacio un actor que. Creo yo que la comunidad de esport eh. Hay esport Pues digamos que todos aquí lo sabemos hay esport más importantes que otros y la comunidad de esport que ha logrado títulos internacionales lo reconocí a él como una figura muy importante dentro de los esport y creo que deberían estar. Pues en este espacio por otro lado eh las ligas Universitarias veo que me queda muy poco tiempo las ligas Universitarias que dicen existir en este país muchas realmente no existen.

De hecho no existe ninguna yo hice mi trabajo de grado alrededor de los esport y encontré muchas ausencias y muchas eh. Por decirlo así vacíos. Dentro de lo que pasa en los esport de este país y lo que se dice que pasa entonces creería yo que hay que prestarle mucha atención aun la asociación colombiana de Universid unidades eh. Ya tiene un proyecto para desarrollar una verdadera liga Universitaria en Antioquia junto a con Universidades como la Universidad de Antioquia y el politécnico Jaime isas cadaavid que como para muchos. Ojalá lo supieran son dos Universidades que en cuanto al ámbito del deporte en el país son de lo mejor y los respaldan sus resultados en juegos Universitarios nacionales ascun una organización en la cual he trabajado como bien lo dijo también soy comunicador de la oficina de deportes de la Universidad de Antioquia y todo esto pasa en Antioquia entonces para cerrar ya hago el llamado a que se escuchen a otros actores el departamento de Antioquia ha avanzado muchísimo muchísimo en cuanto a esport alrededor de lne yo hago parte de ellos hace digamos muy poco tiempo pero lo que se ha hecho es importante y no se trata de echarnos flores sino hacer ese llamado escuchemos otras voces.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias Daniel. Yo quiero darte Claridad en varios temas por ejemplo inde deportes invitó no tuvimos respuesta entonces ahí de pronto si puede

hacer un enlace donde podamos tener con ellos con todo el gusto porque eso se trata estamos aquí construyendo para que este proyecto de ley. Pues sea una realidad no que nos quedemos solamente en reuniones y demás sino que lo hagamos y que sea una realidad y con respecto es. Castor cantor miremos si lo podemos con conectar en un momentico porque esto eso se trata de escuchar a todos y especialmente a alguien que ya tiene la experiencia pero vamos a seguir con este mismo orden y por supuesto que él pueda entrar no sé si de pronto tienes ahí la conexión y miramos cómo hacemos el enlace. Muchas gracias hay una observación muy importante que para que que todos tengamos en cuenta que la la dice la Representante Erica.

Honorable Representante Erica Sánchez:

Bueno para mí es fundamental y muy valioso todos los aportes que ustedes están brindando Pero también es mi responsabilidad como autora del **Proyecto 044** dar una Claridad y una salvedad verdad los Ponentes recogen el **Proyecto 00 el 044 007** eh Y. recogen los artículos que deben presentarse en este marco legislativo para que el Congreso vale Y para que el Congreso junto con el trabajo articulado del Ministerio del Deporte puedan hacer realidad la vinculación de los esport deportes electrónicos desde el. Sistema Nacional de Deportes en mi proyecto no hablamos de los git porque los git es como es un gusto sí es una categoría y acá lo que queremos es regular ingresar en el marco regulatorio un sistema deportivo que no está siendo reconocido y que hace parte de una industria. Entonces es muy válido lo que usted nos hablan de los tres sectores grandes que tiene una inmersa importancia en los espes en el sector de la industria cierto en lo laboral en el campo laboral porque así como la señora hoy que nos acompaña nos dio una importante intervención ya hemos tenido las intervenciones de varias madres cabezas de hogar que han visto esto una oportunidad de empleo y por supuesto en el marco regulatorio para que los deportistas que hoy durante más de 10 años vienen ejerciendo estas tantas disciplinas que ya es de conocimiento de todos que vienen con un acompañamiento entrenamiento físico emocional intelectual mental y demás pues tengan todo el marco regulatorio entonces sí quiero que que no de pronto no se abora una discusión alterna a los git porque eso no va incluido dentro del **Proyecto 044** y lo que se busca es incluir en el Sistema Nacional de Deporte Gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Tiene la palabra María Alejandra Acosta Muchas gracias.

María Alejandra Acosta:

Hola buenas tardes Mi nombre es María Alejandra Acosta y bueno voy comenzando un poquito contando. Mi historia llevo aquí como Gamer aproximadamente 9 años cómo empecé Bueno a mi hermano yo lo vi jugando operación 7 en la sala de computadores que mi mamá tenía en la casa y yo

lo veía y yo decía ve. Pero por qué le está tan como tan iniciado como ese juego. No yo lo probé y yo no qué hice. Porque ahora ya me quedé atrapada acá en los videojuegos y me fascina de ahí eh comencé en un club eh allá en Medellín en una biblioteca de aproximadamente 12 personas que jugábamos League of Legends y hacíamos pequeñitos torneos entre nosotros éramos chicos ahí empecé de ahí eh trascendía un club esport de México eh compitiendo en wildrift hace 3 años y de ahí eh pasé al club que ahora estoy representando que es F4 is en mi experiencia ha sido algo gratificante porque como mujer. Eh Esto ha llenado cosas de tabús al inicio. No fue fácil pero es algo que no me arrepiento y espero que muchas mujeres tamb tamb se sumen a esto que les aseguro que acá de esto no se van a perder. Pero nada aquí conocí amigos conocí inclusive a mi pareja aquí en esta industria y nada agradezco. Pues aquí a la Representante Erik que es una mujer que está impulsando eh. Esta esta este proyecto y me alegra mucho saber que como mujer. También estamos siendo vistas en este mundo que son los y nada básicamente es eso. Muchísimas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

muchas gracias tiene la palabra sten John Walter orduña Team mytic Bogotá Pokémon Go.

John Walter:

Honorables Representantes y Ponentes del proyecto primeramente hago representación aquí de toda la comunidad Pokémon en Colombia Tengo experiencia en manejo como lder de con Team mtic Bogotá ID con la bajo la plataforma de Pokémon Go juego de celular por más de 5 años he organizado más de 70 torneos tanto presenciales como virtuales desde el 2017 a la fecha tengo amplio conocimiento con respecto a la comunidad Pokémon aquí en Colombia tanto coleccionistas como jugadores de los juegos Nintendo switch y coleccionistas de de cartas tg del trading car game principalmente me acerqué yo a este proyecto como tal con la con la preocupan. Por decirlo así de una situación que nos nos agobia a nosotros los jóvenes en este momento que es el tema de la depresión eh el proyecto de ley me pareció supremamente interesante porque pues estaban reconociendo las actividades geek la actividad de Pokémon tiene tanto su comunidad geek con sus cosplayers con sus coleccionistas y demás y y también tiene su actividad competitiva con los electronic Sports actualmente Pokémon y de Pokémon Company tanto Nintendo.

Tiene bastantes campeonatos a nivel internacional. Ellos están enfocando ahorita gracias a la gran cantidad que tenemos también como profesor Pokémon que soy más o menos unos 25000 jugadores que hay aquí solamente en Bogotá y unos 10,000 afuera de las regiones de Colombia eh principalmente. Pues yo abarco a este proyecto porque eh es importante que se reconozcan las actividades geek como una herramienta de aislamiento de ese monstru de predadora actualmente en la sociedad que

se llama la depresión posterior de eso eh acoplar la parte de la de la oficialización de los de los deportes electrónicos para darle oportunidades laborales o de de ganar algo de dinero a los jóvenes más que todo por eso y pues hago la representación de de la comunidad como tal pues para pedirle también al Congreso de la república que pues ojalá pase este proyecto de ley para pues lograr campeonatos mundiales también y apoyo también de la parte del Estado pues para organizar eh campeonatos como se han hecho en yokohama o ahorita que viene uno en Brasil de Pokémon Muchas gracias.

Muchas gracias Steven eh perdón eh John tiene la palabra. Oscar Cadena Legos sama está acá Okay y se prepara John Andrés Garzón 3 está también okay Para que por favor y posterior a eso Alejandro cantor y terminamos las intervenciones listo.

Oscar Cadena:

Muy buenas tardes para todos Mi nombre es Óscar Cadena más reconocido como Lego. Bueno yo les hablo desde mi experiencia frente a lo que es el tema Salud Mental eh. Ya que pues sufro de todos estos temas y lo que es comunidades o grupos geek en general eh han sido mi apoyo siempre fui al psicólogo porque llevo más de 6 años con temas psiquiátricos y psicológicos por temas de depresión fuerte esquizofrenia delirio trastornos mentales de personalidad múltiple y sobre todo eh que me han llevado a atentar varias veces contra mi vida en el tema normal para las personas normales la Salud Mental es. No usted es depresivo porque quiere hacer pataleta quiere ha ser llamado de atención a la gente quiere un abrazo pero no es sencillamente eso desde pequeños muchas veces personas como yo hemos sufrido del matoneo por personas de nuestra misma edad y eso repercute después en una vejez soy una persona de 37 años y pues eh digamos lo que es los deportes electrónicos. Eh me han ayudado eh yo empecé siendo una persona que iba a los eventos de League of Legends y después por mi forma de ser porque uno tiene que tener pantalones en la vida eh fui el director de actividades de LOL Colombia.

Por qué Porque fui durante 23 años recreador cuando a mí me acoge la comunidad de League of Legends para mí se me abrió otro mundo en qué sentido encontré personas que no me juzgaban personas que me ayudaban personas que me iban y me llamaban y me decían. Cómo estás. Cómo te sientes personas que no solamente con una llamada sino con acompañarme a citas médicas porque he tenido alrededor de en un mes tener 15 citas médicas. Ya que en años anteriores temas que me hicieron fui acuchillado eh. Bueno les cuento aquí un poquito. Bueno o sea me hicieron daño. Me hicieron daño año y pues las comunidades es lo que a mí me ha servido Sí entonces por eso les pido a ustedes que este proyecto de ley no lo dejemos tambaleando sino que sea una realidad. Porque a mí me ha servido sé que a personas nos sirve y no solamente eso sino las comunidades nos vemos muy beneficiados porque de pronto no tenemos forma económica pero en estos mismos encuentros que se hacen hacemos

algo llamado un picnic y muchas personas no tienen ni siquiera con. Qué comer y de la recolecta que hacemos en estos eventos de 1000 2000 pesos 300 pesos vamos a cualquier tienda compramos algún paquetico y lo compartimos entre todos por eso es que les pido a todos ustedes de que de verdad esto no lo dejemos tan valeando y no solamente lo hablo aquí en la sección de Bogotá he ido a varias regiones y aquí por lo menos hay apoyo en las demás regiones no. Entonces que haya de verdad un reconocimiento del ente que sea para que apoyen no solo a los Gamers sino a las demás comunidades como nuestra querida compañera Marcela que está de la quinta jokage.

Honorable Representante Héctor Chaparro:

Bueno Muchas gracias por tu intervención y por tu confianza para abrir este espacio tan personal pero creo que es de. Gran valor que lo puedas compartir y que lo compartas con todos con todo este ecosistema con toda esta comunidad y por supuesto con toda la Audiencia que también está en YouTube está bastante activo ese chat como lo dijo hace un rato uno de los participantes eh le pedí el favor aquí al Representante de lo que me diera la palabra para darle la bienvenida a estos jóvenes que vienen de la provincia de Ricaurte eh están haciendo una visita hoy al Congreso y vienen del departamento de Boyacá aquí quería contarles que están aquí los Representantes de los esports no sé si alguno de ustedes chicos juega League of Legends o FIFA, bueno Pokémon Go estamos escuchando acá también y estamos hoy trabajando precisamente en esta Audiencia Pública y un pequeño paréntesis dentro de la Audiencia para hacer pedagogía legislativa son un proyecto de ley necesita cuatro debates y en esos cuatro debates el proyecto de esports. Ya pasó el primero que fue en esta Comisión Séptima de Cámara luego va para la Plenaria de Cámara de Representantes. Pero entre cada uno de esos debates los Representantes pueden citar. Audiencias Públicas donde la ciudadanía puede participar donde la sociedad puede participar y hoy estamos en uno de esos ejercicios y ustedes están siendo hoy testigos asistentes de esta. Audiencia Pública donde cada una de las personas de los distintos sectores hace su aporte cuenta su experiencia y de esa manera se construye un proyecto de ley no me puedo robar aquí más tiempo porque vamos cortos pero dale las bienvenidas la Comisión Séptima está el Representante Erik Sánchez. El Representante Andrés Forero Representante Camilo Londoño del Partido Verde de distintos partidos estamos construyendo un proyecto de ley para que los esports se conviertan en deporte en nuestro país en disciplina Deportiva en Colombia de esa manera entran a ser parte del. Sistema Nacional de Deportes. Muchas gracias al consejero municipal a ju CR Alba que estuvo muy atentos lo vi por ahí hace un ratito no se acabó de salir y el consejero municipal de Villia también Dani por estar acá Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Bienvenido siempre bienvenido siempre. Esta es su casa eh tiene la palabra John ah no sí John Andrés Garzón we 3 y yo había dicho ahorita que terminamos, pero no terminamos por acá nos faltan algunos entonces para dar Claridad a eso listo.

John Garzón:

Buenas tardes Soy John Garzón y estoy aquí con un corazón lleno de pasión y amor por lo que ha en 2019 fundé kaisen esports una organización que representó mi dedicación y devoción por los deportes electrónicos a lo largo de los años perseveramos y nos convertimos en un referente en la escena participando eh dos splits con completos es decir prácticamente dos temporadas en la liga videojuegos profesional en Colombia en League of Legends aparte de eso también estuvimos en en la free fire League que es una una liga que se maneja a nivel latinoamérica y hay que recalcar que en todas las competiciones que hemos que estuvimos en su momento porque. Lamentablemente el equipo tuvo que cerrar pero pues ya les comentaré. Por qué e estuvimos en el momento. Fueron 100% avaladas por el polishers. Sí entonces hay que tener en cuenta eso en valor fuimos el único equipo colombiano clasificado al primer valor Masters eh realmente. Fue bastante complicado porque siempre son equipos mexicanos o de otros o de otros países eh sin embargo decidí cerrar kaisen esports en 2021 motivado por el deseo de comprender mejor las necesidades de las marcas las comunidades y los polishers así fundé mi propia agencia de creación de contenido y producción de eventos mediante la gamificación llamada Wi esta transición fue crucial para mí ya que me permitió no solo continuar mi viaje el mundo de los deportes electrónicos sino también expandir mi visión hacia otros aspectos de la cultura geig en este nuevo camino no solo encontré una nueva pasión sino un excelente socio que me permitió tener una mayor comprensión de las diversas necesidades de las marcas las comunidades los polishers y todo el ecosistema geek además esta experiencia me llevó a comprender aún más la importancia de la unión entre las diferentes comunidades de la cultura geig cada una cada una de ellas desde los esports hasta el kpop y el cosplay tiene un impacto significativo nuestra sociedad en aspectos económicos sociales y educativos es por eso que es esencial que nos unamos no solo como entusiastas de nuestros propios intereses sino como una comunidad más amplia impulsados por la pasión la perseverancia y para fortalecer nuestro ecosistema cultural hago un llamado a todas las comunidades gremios empresas polishers equipos y demás actores relacionados a unirse en esta misión juntos podemos aprovechar a nuestras experiencias conocimientos para construir un futuro más y diverso para la cultura. Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias tiene la palabra hugor Alexander Souza.

Alexander Souza:

Muy buenas tardes mi nombre es Alexander Souza soy periodista llevo trabajando en este ecosistema aquí casi más de 20 años orgullosamente geek orgullosamente videojugador. Tengo experiencia como periodista en cobertura de eventos de esta índole y también eventos de la talla de los Sport si quieres vayamos un poco al pasado y al momento que nos metió en todo esto el famoso Evo moment 37 da mejara contra Justin wang ese parry masivo de 15 golpes que todos que daig esquivó y se volvió viral creo que es el clique más hemos visto en nuestra vida y más se ha repetido tanto así que hasta Justin W en su canal de YouTube cada vez que le hacían un parry lo repetía una y otra y otra vez creo que es necesario que esta ley sea aprobada muchos de estos jóvenes han dado su vida por los videojuegos se han esforzado para llegar a instancias internacionales. Conozco muchos de ellos en mi experiencia en otros países he tenido el placer de entrevistarlos de ver cómo han luchado contra corriente con poco apoyo tanto de sector gubernamental como privado para estar acá además también Creo que debería esta ley ampliarse también el ecosistema geek cosplay cosplay anime entre otros no solamente como una eh un anexo sino como una expansión ayudar a esta ley para que se expanda un poco más. Y así todos podamos tener un poco del apoyo que tanto hemos luchado y necesitado desde hace bastante tiempo. Tenemos aquí una cosplayer y también falta gente falta gente que necesita hablar falta gente que necesita comunicar todo toda su lucha por esto hablar con los publishers hablar con gente que realmente sienta esta pasión por los esports y por fin podamos decir que Colombia o un representante colombiano fue a un torneo internacional y ganó no estar eh eh disputando una un pedazo de galleta sino la galleta completa chile lo logró con k Blue River y con Cero en el Evo porque nosotros no podemos hacerlo Colombia tiene el potencial para hacerlo cada jugador colombiano tiene el potencial para hacerlo dejemos de quitarnos el estigma que somos personas que están sentadas en una silla e machacando unos botones o un teclado somos personas que también hacemos todo lo posible para que esto se vea de una manera profesional no permitamos lo mismo que pasó en Venezuela hace varios años con la ley de prohibición de juguetes y videojuegos bélicos. No permitamos eso abrá a nuestros jóvenes a nuestros niños y a los adultos un espacio para que puedan decir soy videojugador estoy orgulloso Y estoy representando a mi tierra Colombia. Gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias tiene la palabra Alejandro Cantor Online.

Alejandro Cantor:

Mi nombre es Alejandro Cantor soy caster de esports desde hace aproximadamente 7 años que estoy dentro de la industria mi carrera me ha llevado también a ser parte de talento en Cámara de varios

competitivos de varias esas competitivas a nivel de latinoamérica y creo que también he podido encontrar muchas historias que se tienen que contar al edor de esto eh ahora lo que nos compete en este tema de la regularización de los esports hay que tomarlo con muchas pinzas sobre todo porque no se están teniendo en cuenta diferentes actores que podrían dar su voz desde la experticia que tienen y que. Desde allí alrededor de eso se también también se comienza a converger en situaciones que podrían dar también buena finalidad a esta regularización yo tengo que dejar sentada mi posición bastante Clara no estoy de acuerdo con una regularización de los esports en Colombia siento que igual eh.

No suma mucho regularizar eh los deportes electrónicos lo que sí podría haber es apoyo para los deportistas en por ejemplo respecto a visados especiales que se tienen que sacar hay muchos deportistas que logran clasificarse y que no ha podido llegar a competir porque no tienen este visado hay un caso en particular no sé si puedo hablarlo públicamente. Pero hay un caso particular de un jugador de baloran en este momento que es una joven promesa actualmente está sin equipo eh. Porque su equipo se disband dió se se salió del competitivo y lo están viendo desde una liga principal pero no pueden llamarlo no pueden llamarlo porque no tiene ese visado especial también para poder viajar para poder llegar a competir respecto a eso sí siento que puede llegar a haber alguna respecto a eso sí sí siento que puede llegar a ver algún apoyo respecto al tema de la regularización de los esports creo que hay que mirarlo con demasiadas pinzas hay que mirarlo con lupa sobre todo también por el manejo de recursos y es que no es un secreto para nadie eh que podríamos llegar también a tener esa malversación de recursos y el proyecto podría quedar en los bolsillos solamente de algunos. Y eso generaría un problema terrible tener a un ente que esté regulando los esports que quizás de pronto no tenga tampoco tanta información sobre cómo se manejan todo tema todo este tema de los sanario de los esports en Colombia y en Latinoamérica o a nivel mundial y que esos recursos se estén filtrando en unos pocos vendiendo únicamente humo y vendiendo mentiras es algo que creo que muchos de los que estamos muy pendientes en el Paso a paso de este proyecto de ley no queremos ver yo sé que me estoy de pronto adelantando estoy poniendo un escenario que pueda que se de o pueda que no pero creo que es un escenario que puede ser bastante real y es algo que no queremos hay mucha gente que está detrás de este proyecto de ley que realmente no le interesan los esports que realmente nunca han visto una transmisión de esports o nunca se han sentido a enterarse. Cómo funcionan los esports desde atrás y es algo que siento yo que va con unos beneficios o quizás con unos intereses eh distintos por eso es que los que estamos realmente y los que nos levantamos hoy a a ver esta Audiencia a estar pendiente a estar comentando en el chat a que nos leran también voz y agradezco también eh a a los que puson ahí también para poder estar aquí con con esta intervención eh.

Todos queremos también sumar a este proyecto pero sumar desde una verdadera manera no queremos que esto se monopolice es imposible pensar los sispos monopolizados por una sola empresa o por un solo vente sobre todo porque tampoco tenemos eh los conceptos de los publishers por ejemplo o es de pronto no podíamos traer a alguien de riot por ejemplo para que nos hablara también dentro de la Audiencia eh. No sé alguien de activision blizzard o alguien de EA Sports eh me me hubiera gustado también. Escuchar algo de los publisher para ver qué opinaban ellos respecto a todo este tema de uno eh tratar de de regularizar los esports y todo el tema también de lo que viene con las federaciones detrás autodenominarse federación lo decía creo que el presidente también eh era es algo que bueno nadie te está nombrando nadie te ha nombrado como federación oficialmente del país autodenominarse y venderse como. Federación de un país es algo que a mi modo de ver es completamente irresponsable entonces sumarnos también todos para que no quedemos fuera de este proyecto de ley y para que no sea solamente tema de algunos pocos que tienen un lobby político detrás y que han estado quizás un poco más cercano a todo este a todo este movimiento Político es algo que es demasiado importante y no lo digo por mí necesariamente lo digo por muchas personas que también han estado tratando de pushear tratando de meterse al proyecto de ley pero que de entrada les han cerrado las puertas es algo que que si queremos sumar esfuerzos realmente. Y si realmente nos interesan los esports sin máscaras sin caretas sino si realmente nos interesan los esports para poder sumar esto y que nuestro país en algún momento llegue a ser esa potencia que queremos que sea en cuanto a deportes electrónicos tiene que sumar demasiados esfuerzos quitarnos un poquito los intereses personales y sumarnos entre todos para poder llegar a esa convergencia y poder llegar a un buen Puerto.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias Por esa corta intervención espero más adelante si si hay una segunda Audiencia también poder participar con algo un poco más estructurado. Muchas gracias Alejandro la idea siempre es sumar y de eso estamos acá. Todos los Ponentes y los autores del proyecto porque de eso se necesita nutrir este proyecto para que sea primero una realidad y que beneficie a todos los que participen durante las competencias tiene la palabra Marcela Franco.

Marcela Franco:

Buenas tardes Bueno yo llevo aproximadamente años má que te escucho por favor. Buenas tardes. Soy Marcela Franco yo llevo aproximadamente 8 años haciendo cosplay e juego pero no de una manera pues como ellos que ya es competitiva e siento que esto este estas leyes eh más que competir una con otra estarían abriendo una puerta a toda la

comunidad no solo como el tema de de de de de del export sino que adicional a eso ya nos podrían ayudar a nosotros con respecto a a si nosotros también como cosplayers eh vamos a representar al al al país de manera también eh más eh profesional también los las personas que ba kpop o sea es una comunidad muy grande como para que solamente se vea esa parte. Pero esto nos ayudaría muchísimo porque es una puerta que o sea que va eh ayudando al resto de la comunidad y eso. De verdad me alegra muchísimo eh. De verdad Muchísimas gracias por invitarme.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Vale gracias, Marcela alguien más que esté aquí y no tiene un minuto para reforzarla Muchas gracias. Tiene la palabra Zamir Zambrano.

Zamir Zambrano:

Buenas tardes mi nombre Zamir Zambrano soy creador de contenido aparezco en las redes sociales como Mr cramet he tenido la oportunidad de representar a Colombia en juegos como Fórmula 1 y la pregunta va para todos ustedes y es preguntarles si proyecto de ley ustedes tienen algo establecido para los desarrolladores de videojuegos usualmente en el sofa uno tiene unas una zona para mostrar su proyecto y muchos de ellos les toca vender el juego a uno en stream. Y pues obviamente sabemos que es el proyecto principal son los esports pero también tenemos que enfocarnos en los videojugadores que son digamos que en este caso los desarrolladores que son los más importantes aquí. Entonces eso es como una pregunta a ver si alguno tiene una respuesta concreta Gracias Amir.

Luis Fernando Rozo:

Creo que estamos mezclando cosas no se está regulando los sport si no está reconociendo el proyecto de ley. Busca es el reconocimiento vamos a abrir una eh una capacidad para empezar a legislar y crear vida jurídica sobre todo el tema de videojuegos sobre todo la reglamentación que necesitamos en Colombia. Por qué. Porque la problemática es amplia y diversa estamos hablando también de ias de videojuegos de desarrollo de educación tecnología turismo pero estamos abriendo la puerta al reconocer los esports y las comunidades ge como actores de un sistema entonces ahí ya entraría el trabajo tanto de los decretos administrativos como los Ministerios y la articulación ya de las comunidades para empezar a crear estas normas que hacen falta Representante Erika Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias tiene la palabra la doctora Erika.

Honorable Representante Erika Sánchez:

Bueno yo quiero celebrar la participación de todos los actores principales eso es una meain industria que recoge varios sectores si bien es cierto el **Proyecto de Ley 044** del cual soy autora busca incluir los sport deportes electrónico del

Sistema Nacional de Deportes también vamos a recoger cada una de las inquietudes de los valiosos aportes brindados en esta Audiencia vamos a dar una. Claridad y es que las Audiencias Públicas son esos escenarios democráticos de participación donde la sociedad civil viene a nutrir las iniciativas legislativas y los proyectos de ley que construyen los legisladores partiendo de unas necesidades pero que en últimas se van a ir transformando en el debate que se va surtiendo en las Comisiones y en Plenaria ya tuvimos un Primer Debate en la Comisión Séptima.

Y de verdad que quiero Resaltar el papel protagónico que viene haciendo nuestros Ponentes porque cada mesa directiva de Comisión para nuestros visitantes ahí les voy dando un poquito de una clasecita la mesa directiva delega unos Ponentes para que defienda los proyectos que nosotros los autores radicamos en las Comisiones los Ponentes recogen los proyectos que tienen un mismo tema y los reagrupan y recogen el articulado para que qué. Para que cumpla con todo el esquema legislativo y se pueda dar en un siguiente paso el siguiente paso es Plenaria. Con qué me comprometo como autora recoger lo que ustedes hoy manifiestan en la Audiencia que tenga la trazabilidad y que no des dibuje la naturaleza del proyecto de ley porque no podemos comprometernos con cosa que no vamos a cumplirle el país cierto eso sí es muy importante que tengamos nosotros la tranquilidad y la claridad que lo que busca el proyecto es incluir a los sport deportes electrónicos entre el. Sistema Nacional de Deportes para que tengan todo marco regulatorio pero para que tengan todas las condiciones y herramientas normativas y jurídicas los deportistas.

Asimismo el Ministerio del Deporte con las clubes las entidades las asociaciones las federaciones y demás que hoy cumplen un papel protagónico de acompañamiento a los deportistas pero que al no estar regularizado pues no tienen realmente la connotación normativa y jurídica segundo punto vamos a revisar los artículos que el Comité Olímpico nos nos sucita hay artículos que que no se recogieron porque en el mismo en la misma naturaleza del proyecto. Pues por unidad de materia y por otros conflictos internos del proyecto pues se des dibujaría y pues se nos caería en Plenaria pero sí es muy claro el aporte que tú acabas de dar en la respuesta que le das a a Samir. Y es que acá tenemos que luchar para que Colombia sea un país protagónico en incluir en el. Sistema Nacional de Deporte a los deportes electrónicos como disciplina deportiva que ya hemos tenido la claridad y ya hemos tenido la trazabilidad este proyecto no busca entregarle el poder ni monopolizar ni darle eh ningún poder económico a nadie no no quiero que dibujemos eso en el Congreso de la República y me voy con la preocupación de que algunas intervenciones de pronto no tienen la claridad al proyecto pero como autora yo tengo que ser muy responsable de que ya las decisiones que se tomen le correspondes al Ministerio nosotros como legisladores hacemos un proyecto para que cumplan el marco constitucional

y para que los colombianos tengan la garantía de sus derechos.

Acá hay unos derechos de unos deportistas de esport que no se les están garantizando porque. Sencillamente no hay una ley que los recua. Así que valemos muchísimo que ustedes hayan venido acá valoro muchísimo que hayan venido hasta este recinto siempre bienvenidos vamos a releer vamos a estudiar el proyecto para que en. Plenaria miremos la posibilidad de incluir los artículos pero que tanto con los Ponentes como con el autor. Juan Carlos Lozada podamos nosotros recoger todas las inquietudes y las necesidades no solamente de ustedes como sociedad civil sino también de los demás Congresistas de los distintos partidos que por supuesto llevarán. También las inquietudes de sus territorios para terminar estas Audiencias Públicas. Siempre han buscado la participación ilimitada de ciudadanos nunca hemos sesgado la participación se hizo una muy buena difusión en los medios de comunicación en las redes sociales. Así que si de pronto acá no contamos con que haya venido su tanito pepito pues lo vamos a invitar en una próxima mesa técnica una próxima Audiencia porque es muy valioso que ellos también aporten y nosotros podamos recoger todas esas inquietudes y que el siguiente debate la votación también sea unánime en Plenaria. Y por supuesto que el Senado de la República nos apoye para que pronto el. Presidente Gustavo Petro esté sancionando esta ley Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias Representante Erika por acá no están pidiendo un favor muy especial eh dar una oportunidad de hablar a Liliana Tejada tiene la palabra.

Liliana Tejada:

Buenas tardes Yo soy eh Liliana soy cosplayer y también pertenezco a una banda de anime y Rock Nosotros somos parte del movimiento gig e mi banda se llama sin remedio pero no voy a hablar como a título solo de la banda sino de todo lo que somos los que hacemos cosplay pero que también eh. trabajamos para eh este mundo gig la importancia eh de lo que se ha creado de las comunidades y que se tenga muy en cuenta eh que todo esto de de lo Gamer tiene todo que ver o está totalmente ligado a todo lo que tiene que ver digamos con valga la redundancia con la comunidad guit entonces eh pienso que es importante que nos tengan en cuenta que e que podamos visibilizar noos como movimiento como artistas también y sobre todo eh. Como una comunidad que está en crecimiento y que está logrando eh posicionarse en ya no solo un evento sino muchos eventos. Entonces pienso que sí es necesario que nos tengan en cuenta y que sí es muy importante que eh que sepan que esto de los torneos Gamer no puede existir si no existimos estas comunidades eh o Us y que somos las que motivamos crecemos eso y que no se qu diciendo

algo solo de chicos sino de personas adultas que estamos construyendo un nuevo nicho. Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias Liliana tiene la palabra el Representante Héctor Chaparro.

Honorable Representante Héctor Chaparro:

Bueno ya para finalizar un saludo verdad muy especial a todas las personas que participaron. Les agradecemos inmensamente haber estado acá tomarse el tiempo desplazarse preparar sus intervenciones creo que como Ponentes de este proyecto de ley nos vamos con muchísima información nueva para incorporar este proyecto el informe de Ponencia que es el que tenemos que radicar antes de llevarlo a Segundo Debate lo estaremos elaborando precisamente y bueno muchas veces no es fácil llegarle a todos los sectores y por eso sí queremos invitar el día de hoy a todas las personas que están en viendo YouTube a todos los amigos de ustedes que tal vez no pudieron conectarse a que primero puedan descargar el informe de Ponencia del proyecto de ley que se radicó que fue aprobado aquí en Comisión Séptima de la página de la Cámara simplemente vamos a dejarles el link en uno de los comentarios de YouTube para que puedan descargar leer el proyecto entenderlo en su en su en lo que está realmente escrito para que no nos llevemos aquí sesgos de lo que pueda estar o no pueda estar realmente incorporado en este proyecto eh.

Tenemos también cierto tiempo por lo menos unos 15 días más para que nos envíen observaciones. Ya muy puntuales frente al articulado. Como algunos de ustedes lo hicieron. Que el parágrafo uno tiene este concepto no le falta este tema que podamos realmente hacer ese proyecto de ley ya en lo que es eh la minucia de lo que está escrito en el proyecto de ley que a la final es lo que realmente vayamos a probar y no lo que creamos que está o no está incorporado todo está totalmente habilitado es un proceso totalmente transparente sobre la mesa por eso se realizan estas Audiencias Públicas.

Nosotros simplemente queremos aprovechar hoy para ratificar el compromiso que tenemos con que este proceso que se ha venido llevando de forma autónoma e independiente por muchos de ustedes pueda realmente ha ser parte del marco normativo de nuestro país para nosotros pensar que los esports se conviertan en disciplina deportiva que hagan parte del Sistema Nacional del Deporte y no solo realmente los esport sino todo lo que viene rodeando a esta actividad que hagan parte de un marco normativo de nuestro país va a traerles solo beneficios a toda la comunidad a los Gamers profesionales a los Gamers recreativos a las comunidades asociaciones que hoy están conformadas pero lo que necesitamos para ustedes son reglas claras que hoy no las hay y que van a permitir que haya un mejor entendimiento entre ustedes que haya un mejor relacionamiento con el Estado tanto el Gobierno nacional como los

Gobiernos departamentales como los Gobiernos municipales y que de esa manera todo lo que está sucediendo que ya es una realidad que ya está pasando en los territorios que ya estamos teniendo historias tan bonitas como la tuya donde se genera una actividad económica y el mantenimiento y sostenimiento de toda una familia pues pueda realmente tener un marco normativo legal claro y que esto permita desarrollar esta industria en este país como pasa en Asia como pasa en Europa y como pas en Estados Unidos Muchas gracias a todos y aquí tienen a unos Representantes comprometidos con convertir a los esports en una disciplina deportiva Muchas gracias.

Honorable Representante Juan Camilo Londoño:

Muchas gracias Representante Chaparro agradecerle a cada uno de ustedes al Ministerio por acompañarnos doctor de la Hoz doctor Tirzo

agradecerle a los que nos están escuchando en este momento los que nos ven en este momento en YouTube y también dejar les el mensaje que seguimos construyendo el proyecto estamos siempre escuchando porque aquí lo que se trata es de hacer equipo para para el bien de Colombia y para el bien de este gran proyecto los esports en Colombia tienen que ser una realidad y tiene que regularse y tienen que llegar a todos no algunos acá no estamos como lo dice la Representante Erika trabajando con x o con yeno aquí la suma de todas las ideas que podamos construir un mejor proyecto y que lo podamos discutir en la Plenaria en la Cámara de Representantes de nuevo gracias gracias a los que hoy compiten y dejan en nombre de Colombia en alto. Gracias por lo que hacen día a día y. Bueno aquí estamos es para sumar y para que este proyecto se haga realidad eh cerramos esta Audiencia Pública Muchas gracias de nuevo.

PLIEGO DE MODIFICACIONES

<p>TEXTO DEFINITIVO APROBADO PRIMER DEBATE PROYECTO DE LEY NO. 007 DE 2023, ACUMULADO CON EL PROYECTO DE LEY 044 DE 2023</p>	<p>TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE PROYECTO DE LEY NÚMERO 007 DE 2023, ACUMULADO CON EL PROYECTO DE LEY 044 DE 2023</p>
<p><i>por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (esports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del sistema nacional del deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones.</i></p> <p>El Congreso de Colombia Decreta:</p>	<p><i>por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (esports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del sistema nacional del deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones.</i></p> <p>El Congreso de Colombia Decreta:</p>
<p>Artículo 1°. Objeto. La presente ley tiene por objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan.</p>	<p>Sin modificación</p>
<p>Artículo 2°. Definición. Para efectos de lo previsto en esta ley y en las normas relativas a los deportes electrónicos (eSports) se entiende por:</p> <p>1. Deportes electrónicos (eSports): Los deportes electrónicos son una forma de competencia, aficionada o profesional mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.</p> <p>2. VideoJuego: Juegos de video por computador, simuladores, consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El videojuego elegido para las competencias de Deportes Electrónicos (e-sport), debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, Pay to Win, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.</p>	<p>Artículo 2°. Definición. Para efectos de lo previsto en esta ley y en las normas relativas a los deportes electrónicos (eSports) se entiende por:</p> <p>1. Deportes electrónicos (eSports): Los deportes electrónicos son una forma de competencia, aficionada o profesional mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.</p> <p>2. VideoJuego: Juegos de video por computador, simuladores, consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El videojuego elegido para las competencias de Deportes Electrónicos (eSports), debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, Pay to Win, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.</p> <p>3. Actividades Geek: Pueden ser las actividades que practica un individuo auto reconocido como tal, de manera recreativa y/o competitiva por medio de videojuegos o eSport, especialmente cuando abordan temas como la ciencia ficción.</p>

<p>TEXTO DEFINITIVO APROBADO PRIMER DEBATE PROYECTO DE LEY NO. 007 DE 2023, ACUMULADO CON EL PROYECTO DE LEY 044 DE 2023</p>	<p>TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE PROYECTO DE LEY NÚMERO 007 DE 2023, ACUMULADO CON EL PROYECTO DE LEY 044 DE 2023</p>
<p>Artículo 3°. <i>Reconocimiento de los deportes electrónicos (E- SPORT).</i> Reconózcense los deportes electrónicos (eSports) como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte.</p>	<p>Sin modificación.</p>
<p>Artículo 4°. <i>Recreación y aprovechamiento del tiempo libre con componente digital, virtual y electrónico.</i> La práctica de los Deportes Electrónicos (eSports) deberá ser libre y accesible de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización, el desarrollo económico y las nuevas tecnologías.</p> <p>Parágrafo. El Gobierno nacional contará con 6 meses, a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para reglamentar todo lo relacionado con el sistema de apuestas deportivas en los e-sport.</p>	<p>Artículo 4°. <i>Recreación y aprovechamiento del tiempo libre con componente digital, virtual y electrónico.</i> La práctica de los Deportes Electrónicos (eSports) deberá ser libre y accesible de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización, el desarrollo económico y las nuevas tecnologías.</p>
<p>Artículo 5°. <i>Actualización normativa.</i> El Ministerio del Deporte deberá actualizar la normatividad deportiva, para la viabilidad del reconocimiento de los deportes electrónicos (e-sport), la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos, dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.</p> <p>Parágrafo 1°. Esta actualización deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad.</p> <p>Parágrafo 2°. Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte, para ello, el Ministerio del Deporte deberá realizar el acompañamiento para su reglamentación dentro de un plazo máximo de doce (12) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.</p> <p>Parágrafo 3°. Para la aplicación de la presente ley deberá tenerse en cuenta lo contemplado en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan, en lo que sea concordante.</p>	<p>Artículo 5°. <i>Actualización normativa.</i> El Ministerio del Deporte deberá actualizar los lineamientos específicos internos y presentar al Congreso los proyectos de ley en materia deportiva, para la práctica de los deportes electrónicos (eSports), la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos, dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.</p> <p>Parágrafo 1°. Esta actualización deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad.</p> <p>Parágrafo 2°. Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte, para ello, el Ministerio del Deporte y las entidades territoriales deberán realizar el acompañamiento para su reglamentación, reconocimiento y funcionamiento dentro de un plazo máximo de doce (12) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.</p>
	<p>Artículo 6°. Modifíquese el artículo 5° de la Ley 181 de 1996, el cual quedará así: Artículo 5°. Se entiende que: (...) El aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva, este puede diseñarse, elaborarse y promoverse libremente en ambientes virtuales, utilizando componentes análogos y/o digitales. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica. (...).</p>
<p>Artículo 6°. <i>Fomento de políticas.</i> El Ministerio del Deporte diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de una práctica deportiva responsable y sana de los e-sport, haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, discapacidad, territorialidad y étnico.</p>	<p>Artículo 7°. <i>Fomento de políticas.</i> El Ministerio del Deporte diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de una práctica deportiva responsable y sana de los eSports, haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, discapacidad, territorialidad y étnico.</p>

TEXTO DEFINITIVO APROBADO PRIMER DEBATE PROYECTO DE LEY NO. 007 DE 2023, ACUMULADO CON EL PROYECTO DE LEY 044 DE 2023	TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE PROYECTO DE LEY NÚMERO 007 DE 2023, ACUMULADO CON EL PROYECTO DE LEY 044 DE 2023
Parágrafo. El Sistema Nacional de Deporte 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 7º. Fomento territorial. Autorícese al Gobierno departamental y municipal para que, dentro de su autonomía territorial, realice la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos (eSports).	Artículo 8º. Fomento territorial. Autorícese al Gobierno departamental y municipal para que, dentro de su autonomía territorial, realice la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos (eSports) <u>y actividades Geek en el territorio nacional.</u>
	Artículo 9º. Promoción de los sport. <u>El Ministerio del Deporte, en articulación con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, desarrollarán actividades para el fomento, protección y promoción de los Deportes electrónicos (eSports) y actividades Geek. Para este propósito, podrán celebrar convenios interadministrativos con entidades del orden nacional, apropiar las partidas presupuestales necesarias y realizar alianzas con organismos internacionales para el fortalecimiento del sector.</u> Parágrafo. <u>Para este propósito el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, deberá desarrollar lineamientos específicos para el reconocimiento de las actividades Geek.</u>
	Artículo 10. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en articulación con el Ministerio de Educación Nacional, diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, promoción y desarrollo de softwares, hardware, videojuegos, eSports y tecnologías para la práctica de los deportes electrónicos (eSports).
Artículo 8º. 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 (<u>e-sport</u>) 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 9º. 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 (<u>eSport</u>) 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 9º. 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 10. 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 10. Vigencia. La presente ley rige a partir de la fecha de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.	Sin modificaciones.

7. Conflictos de Interés

Dando alcance a lo establecido en el artículo 3º de la Ley 2003 de 2019, *por la cual se modifica parcialmente la Ley 5ª 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 5ª de 1992, modificado por el artículo 1º 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 desinversión 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), 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), 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 5ª de 1992 modificado por la Ley 2003 de 2019, no exime al Congresista de identificar causales adicionales en las que pueda estar incurso.

8. Impacto Fiscal

Recordando la Ley 819 de 2003, *por la cual se dictan normas orgánicas en materia de presupuesto, responsabilidad y transparencia fiscal y se dictan otras disposiciones*, en su artículo 7º indica que "el impacto fiscal de cualquier proyecto de ley, ordenanza o acuerdo, que ordene gasto o que otorgue beneficios tributarios, deberá hacerse explícito y deberá ser compatible con el Marco Fiscal de Mediano Plazo. Para estos propósitos, deberá incluirse expresamente en la exposición de motivos y en las Ponencias de trámite respectivas los costos fiscales de la iniciativa y la fuente de ingreso adicional generada para el financiamiento de dicho costo".

Haciendo relación a los posibles costos, se menciona que no se incurre en gastos adicionales. Asimismo, la Corte Constitucional, ha indicado que el impacto fiscal no puede ser, en ningún caso, un obstáculo para el desarrollo de las iniciativas legislativas. En la Sentencia C-490 de 2011, la Corte manifestó que:

El mandato de adecuación entre la justificación de los proyectos de ley y la planeación de la política económica, empero, no puede comprenderse como un requisito de trámite para la aprobación de las iniciativas legislativas, cuyo cumplimiento recaiga exclusivamente en el Congreso. Ello en tanto (i) el Congreso carece de las instancias de evaluación técnica para determinar el impacto fiscal de cada proyecto, la determinación de las fuentes adicionales de financiación y la compatibilidad con el marco fiscal de mediano plazo; y (ii) aceptar una interpretación de esta naturaleza constituiría una carga irrazonable para el Legislador y otorgaría un poder correlativo de veto al ejecutivo, a través del Ministerio de Hacienda, respecto de la competencia del Congreso para hacer las leyes. Un poder de este carácter, que involucra una barrera en la función constitucional de producción normativa, se muestra incompatible con el balance entre los poderes públicos y el principio democrático. La exigencia de la norma orgánica, a su vez, presupone que la previsión en cuestión debe contener un mandato imperativo de gasto público.

Y en Sentencia C-502 de 2007 de la misma Corte, señaló que el impacto fiscal de las normas no puede convertirse en impedimento para que las

corporaciones públicas ejerzan su función legislativa y normativa:

En la realidad, aceptar que las condiciones establecidas en el artículo 7° de la Ley 819 de 2003 constituyen un requisito de trámite que le incumbe cumplir única y exclusivamente al Congreso, reduce desproporcionadamente la capacidad de iniciativa legislativa que reside en el Congreso de la República, con lo cual se vulnera el principio de separación de las Ramas del Poder Público, en la medida en que se lesiona seriamente la autonomía del Legislativo.

9. Proposición

En virtud de las consideraciones anteriormente expuestas, se solicita a la honorable Plenaria de la Cámara de Representantes **Dar Segundo Debate y Aprobar el Proyecto de Ley número 007 de 2023 Cámara, acumulado con el Proyecto de Ley número 044 de 2023 Cámara, por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (esports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del sistema nacional del deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones**, conforme el texto propuesto.


JUAN CAMILO LONDOÑO BARRERA
 Representante a la Cámara
 Coordinador


HECTOR DAVID CHAPARRO CHAPARRO
 Representante a la Cámara
 Coordinador


JUAN CARLOS VARGAS SOLER
 Representante a la Cámara
 Ponente


ANDRÉS EDUARDO FORERO MOLINA
 Representante a la Cámara
 Ponente

TEXTO PROPUESTO PARA SEGUNDO DEBATE EN LA PLENARIA DE LA CÁMARA DE REPRESENTANTES

por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (esports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del sistema nacional del deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley tiene por objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan.

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

- 1. Deportes electrónicos (eSports):** Los deportes electrónicos son una forma de competencia, aficionada o profesional mediante la utilización de videojuegos,

ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.

- 2. VideoJuego:** Juegos de video por computador, simuladores, consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El videojuego elegido para las competencias de Deportes Electrónicos (eSports), debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, Pay to Win, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.

- 3. Actividades Geek:** Pueden ser las actividades que practica un individuo auto reconocido como tal, de manera recreativa y/o competitiva por medio de videojuegos o eSport, especialmente cuando abordan temas como la ciencia ficción.

Artículo 3°. *Reconocimiento de los deportes electrónicos (e- sport).* Reconózcense los deportes electrónicos (eSports) como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte.

Artículo 4°. *Recreación y aprovechamiento del tiempo libre con componente digital, virtual y electrónico.* La práctica de los Deportes Electrónicos (eSports) deberá ser libre y accesible de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización, el desarrollo económico y las nuevas tecnologías.

Artículo 5°. *Actualización normativa.* El Ministerio del Deporte deberá actualizar los lineamientos específicos internos y presentar al Congreso los proyectos de ley en materia deportiva, para la práctica de los deportes electrónicos (eSports), la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos, dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

Parágrafo 1°. Esta actualización deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad.

Parágrafo 2°. Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte, para ello, el Ministerio del Deporte y las entidades territoriales

deberán realizar el acompañamiento para su reglamentación, reconocimiento y funcionamiento dentro de un plazo máximo de doce (12) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

Artículo 6°. Modifíquese el artículo 5° de la Ley 181 de 1996, el cual quedará así:

Artículo 5°. Se entiende que:

(...).

El aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida en forma individual o colectiva, este puede diseñarse, elaborarse y promoverse libremente en ambientes virtuales, utilizando componentes análogos y/o digitales. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación sicobiológica.

(...).

Artículo 7°. *Fomento de políticas.* El Ministerio del Deporte diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de una práctica deportiva responsable y sana de los eSports, haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, discapacidad, territorialidad y étnico.

Artículo 8°. *Fomento territorial.* Autorícese al Gobierno departamental y municipal para que, dentro de su autonomía territorial, realice la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos (eSports) y actividades Geek en el territorio nacional.

Artículo 9°. *Promoción de los sport.* El Ministerio del Deporte, en articulación con el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes y el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, desarrollaran actividades para el fomento, protección y promoción de los Deportes electrónicos (eSports) y actividades Geek. Para este propósito, podrán celebrar convenios interadministrativos con entidades del orden nacional, apropiar las partidas presupuestales necesarias y realizar alianzas con organismos internacionales para el fortalecimiento del sector.

Parágrafo. Para este propósito el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, deberá desarrollar lineamientos específicos para el reconocimiento de las actividades Geek.

Artículo 10. El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, en articulación con el Ministerio de Educación Nacional, diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, promoción y desarrollo de softwares, hardware, videojuegos y tecnologías para la práctica de los deportes electrónicos (eSports).

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.


JUAN CAMILO LONDOÑO BARRERA
 Representante a la Cámara
 Coordinador


HECTOR DAVID CHAPARRO CHAPARRO
 Representante a la Cámara
 Coordinador


JUAN CARLOS VARGAS SOLER
 Representante a la Cámara
 Ponente


ANDRÉS EDUARDO FORERO MOLINA
 Representante a la cámara
 Ponente

TEXTO DEFINITIVO APROBADO EN PRIMER DEBATE DEL PROYECTO DE LEY NÚMERO 007 DE 2023 CÁMARA

por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (esports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del sistema nacional del deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones.

(Aprobado en la sesión presencial del 20 de febrero de 2024, Comisión Séptima Constitucional Permanente de la honorable Cámara de Representantes, Acta número 28)

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley tiene por objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) como una de las formas en las que se desarrolla el deporte en Colombia, incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan.

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

1. **Deportes electrónicos (eSports):** Los deportes electrónicos son una forma de competencia, aficionada o profesional mediante la utilización de videojuegos, ejecutadas por medio de equipos tecnológicos como consolas, celulares y/o computadores, entre otros. Los jugadores compiten de forma individual o grupal en diferentes disciplinas y categorías de manera virtual o simulada, siguiendo unas reglas establecidas.
2. **VideoJuego:** Juegos de video por computador, simuladores, consolas de videojuegos, y/o cualquier otro instrumento, que en su desarrollo utilice imágenes visuales electrónicas o similares. El videojuego elegido para las competencias de Deportes Electrónicos (e-sport), debe permitir que los deportistas compitan en igualdad de condiciones. Es decir, los jugadores no pueden pagar por conseguir más experiencia, ni mejora de accesorios para sus personajes y/o equipos, o como se conoce, Pay to Win, únicamente entra en juego la habilidad de los competidores.

Artículo 3º. Reconocimiento de los deportes electrónicos (e-sport). Reconózcense los deportes electrónicos (eSports) como una actividad de naturaleza deportiva ante el Ministerio del Deporte y el Sistema Nacional del Deporte.

Artículo 4º. Recreación y aprovechamiento del tiempo libre con componente digital, virtual y electrónico. La práctica de los Deportes Electrónicos (eSports) deberá ser libre y accesible de modo que se promuevan los valores cívicos, el desarrollo intelectual, el desarrollo físico, el entretenimiento, el aprendizaje, la cultura, el deporte, la socialización, el desarrollo económico y las nuevas tecnologías.

Parágrafo. El Gobierno nacional contará con 6 meses, a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para reglamentar todo lo relacionado con el sistema de apuestas deportivas en los e-sport.

Artículo 5º. Actualización normativa. El Ministerio del Deporte deberá actualizar la normatividad deportiva, para la viabilidad del reconocimiento de los deportes electrónicos (e-sport), la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos, dentro de un plazo máximo de seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

Parágrafo 1º. Esta actualización deberá realizarse con el acompañamiento de la academia, la industria, las organizaciones deportivas de deportes electrónicos, la sociedad civil y expertos en la materia en mesas de trabajo que permitan la armonización de conceptos y normatividad.

Parágrafo 2º. Las ligas, entes deportivos, clubes, corporaciones y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte, para

ello, el Ministerio del Deporte deberá realizar el acompañamiento para su reglamentación dentro de un plazo máximo de doce (12) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley.

Parágrafo 3º. Para la aplicación de la presente ley deberá tenerse en cuenta lo contemplado en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan, en lo que sea concordante.

Artículo 6º. Fomento de políticas. El Ministerio del Deporte diseñará planes, programas y proyectos para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de una práctica deportiva responsable y sana de los e-sport, haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, discapacidad, territorialidad y étnico.

Parágrafo. El Sistema Nacional de Deporte 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 7º. Fomento territorial. Autorícese al Gobierno departamental y municipal para que, dentro de su autonomía territorial, realice la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos (eSports).

Artículo 8º. 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 (e-sport) y de esta manera integrarlos plenamente al sistema.

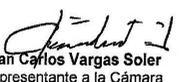
Parágrafo. Autorícese a las entidades competentes en actualizar y modificar el Plan decenal del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del tiempo libre, a fin de incluir en sus diferentes líneas de acción los deportes electrónicos (eSports) reconocidas por esta ley, los cuales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

Artículo 9º. 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 10. Vigencia. La presente ley rige a partir de la fecha de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.


Juan Camilo Londoño Barrera
Representante a la Cámara


Héctor David Chaparro
Representante a la Cámara


Juan Carlos Vargas Soler
Representante a la Cámara


Andrés Eduardo Forero Molina
Representante a la Cámara