



GACETA DEL CONGRESO

SENADO Y CÁMARA

(Artículo 36, Ley 5ª de 1992)

IMPRENTA NACIONAL DE COLOMBIA
www.imprenta.gov.co

ISSN 0123 - 9066

AÑO XXXII - N° 930

Bogotá, D. C., jueves, 27 de julio de 2023

EDICIÓN DE 20 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

PROYECTOS DE LEY

PROYECTO DE LEY NÚMERO 006 DE 2023 CÁMARA

por medio de la cual se actualizan las normas en materia de convivencia con animales domésticos de compañía, perros de manejo especial y se regula la prestación de servicios para los animales domésticos de compañía. (Convivencia con animales).

Bogotá, D. C., 20 de julio de 2023

Doctor

JAIME LUIS LACOUTURE PEÑALOZA

Secretario General

Cámara de Representantes

Ciudad

Referencia: Radicación proyecto de ley

En nuestra condición de miembros del Congreso de la República y en uso del derecho consagrado en el artículo 150 de la Constitución Política de Colombia, por su digno conducto nos permitimos poner a consideración de la Honorable Cámara de Representantes el siguiente proyecto de ley, *por medio de la cual se actualizan las normas en materia de convivencia con animales domésticos de compañía, perros de manejo especial y se regula la prestación de servicios para los animales domésticos de compañía. (Convivencia con animales).*

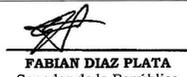
Cordialmente,

JUAN CARLOS LOZADA VARGAS

Representante a la Cámara por Bogotá
Partido Liberal Colombiano

<p>Juan Sebastián Gómez González Representante a la Cámara por Caldas Nuevo Liberalismo</p>	<p>LEIDER ALEXANDRA VÁSQUEZ OCHOA Representante a la Cámara por Cundinamarca</p>
<p>PEDRO JOSÉ VACCA SUÁREZ Representante a la Cámara por el Departamento de Boyacá Pacto Histórico</p>	<p>ELIZABETH JAY-PANG DÍAZ Representante a la Cámara Departamento de San Andrés y Providencia</p>
<p>IVÁN CEPEDA CASTRO Senador de la República Coalición Pacto Histórico</p>	<p>WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ REPRESENTANTE A LA CÁMARA POR CALDAS GENTE EN MOVIMIENTO</p>
<p>Erick Adrián Velasco Burbano Representante a la Cámara Departamento de Nariño</p>	<p>SANTIAGO OSORIO MARIN Representante a la Cámara Coalición Alianza Verde - Pacto Histórico</p>
<p>ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS H.R. por el Departamento de Córdoba Partido Liberal Colombiano</p>	<p>ESMERALDA HERNANDEZ SILVA Senadora de la República Pacto Histórico</p>

 JENNIFER PEDRAZA SANDOVAL Representante a la	 ALEJANDRO GARCÍA RÍOS Representante a la Cámara por Risaralda Partido Alianza Verde
---	--

 OLGA BEATRIZ GONZALEZ CORREA Representante a la Cámara por Tolima Partido Liberal Colombiano	 DANIEL CARVALHO MEJÍA Representante a la Cámara por Antioquia
 FABIAN DIAZ PLATA Senador de la República Partido Alianza Verde	 ALVARO LEONEL RUEDA CABALLERO Representante a la Cámara por Santander Partido Liberal Colombiano

**PROYECTO DE LEY NÚMERO 006 DE 2023
CÁMARA**

por medio de la cual se actualizan las normas en materia de convivencia con animales domésticos de compañía, perros de manejo especial y se regula la prestación de servicios para los animales domésticos de compañía.

El Congreso de Colombia
DECRETA:
CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1º. Objeto. La presente ley tiene por objeto regular la convivencia con animales como manifestación de los derechos al libre desarrollo de la personalidad, la intimidad y la familia de los seres humanos, actualizando las normas existentes sobre el particular, específicamente la Ley 1801 de 2016, para efectos de garantizar la observancia de principios de protección y bienestar animal. También se pretenden actualizar las normas relativas a las razas de manejo especial, así como regular la prestación de servicios para animales para garantizar la responsabilidad y profesionalización de sus prestadores y la protección del vínculo afectivo interespecie entre los humanos y sus animales domésticos de compañía.

Artículo 2º. Definiciones. Para efectos de la adecuada y correcta interpretación de la presente ley, se adoptan las siguientes definiciones:

1.1. Animales domésticos: Son aquellos animales pertenecientes a especies que por intervención del humano y tras varias generaciones, se han hecho dependientes de los seres humanos para la satisfacción de gran parte de sus necesidades vitales y han modificado sus comportamientos naturales, fisiología y rasgos fenotípicos y genotípicos, al punto de heredar dichos rasgos a su descendencia y diferenciarse de sus congéneres silvestres.

1.2. Animales domésticos de compañía: son aquellos que, dentro del contexto de cultura local, han convivido tradicionalmente con los seres humanos y se crían con propósitos específicamente afectivos, sin que prevalezca interés de aprovechamiento físico o económico.

1.3. Atención veterinaria: provisión de cuidados médicos veterinarios para la prevención, diagnóstico, tratamiento o cura de las enfermedades de los animales realizados y/o prescritos por un médico veterinario con matrícula profesional vigente.

1.4. Paseadores urbanos de caninos: persona que se dedica de forma habitual al paseo de caninos dentro de la zona urbana, percibiendo por esta actividad una contraprestación económica.

1.5. Servicios relacionados con animales domésticos de compañía: se entiende por servicios relacionados con animales domésticos de compañía, todas aquellas actividades que tengan como objeto el desarrollo de algún tipo de servicio para un animal doméstico de compañía en el que entregue la tenencia transitoria del animal por parte del propietario. Queda excluida de esta definición la prestación de los servicios médico veterinarios, así como las hospitalizaciones y demás actividades relacionadas con el desempeño de esta profesión.

1.6. Vínculo afectivo interespecie: es el vínculo afectivo o emocional, permanente y satisfactorio que surge entre una persona y un animal producto de la convivencia, protección, atención y cuidado mutuo que se manifiesta en comportamientos de seguridad, cariño y confianza.

CAPÍTULO III

De la convivencia responsable con animales domésticos de compañía

Artículo 2º. La tenencia de animales domésticos de compañía hace parte del ejercicio de los derechos al libre desarrollo de la personalidad, la intimidad y el derecho a la familia. No podrá limitarse ni desincentivarse la decisión libre de una persona de convivir con animales domésticos de compañía, siempre y cuando dicha tenencia observe las responsabilidades, deberes y mandatos legales sobre la materia.

Artículo 3º. La tenencia de animales domésticos de compañía implica una responsabilidad con el animal, en lo que tiene que ver con la satisfacción de sus necesidades, la atención a sus requerimientos veterinarios, de socialización, entrenamiento y el cuidado hasta su muerte o enajenación. De esta tenencia también se derivan deberes y responsabilidades con la sociedad en materia de convivencia, seguridad, protección a la salud e integridad de otros seres humanos y otros animales, reducción de los impactos ambientales, entre otros.

Artículo 4º. Los animales domésticos de compañía deberán estar sujetos con trailla cuando deambulen por espacio público o por las zonas comunes de inmuebles sujetos al régimen de propiedad horizontal. En todos los casos, estos animales deberán estar acompañados de su propietario, o de una persona responsable de su comportamiento.

Para el caso de los animales domésticos de compañía a los que no se les pueda sujetar una trailla, deberán ser movilizados en guacal o con apoyo de dispositivos o implementos similares que garanticen su seguridad y las de los demás humanos y animales.

El desconocimiento de estos deberes será sancionado de conformidad con lo previsto en la Ley 1801 de 2016 o las normas que la modifiquen.

En ningún caso se podrá restringir el tránsito o circulación de los animales domésticos de compañía por el espacio público o por las zonas comunes de inmuebles sujetos al régimen de propiedad horizontal.

Parágrafo. La trailla podrá ser removida en parques, zonas públicas o privadas destinadas para la recreación y socialización de animales domésticos de compañía, las

cuales serán determinadas por las entidades territoriales o los privados, según sea el caso.

Artículo 5º. No se podrá prohibir la tenencia de animales domésticos de compañía en los inmuebles sujetos a propiedad horizontal, tampoco se podrán implementar medidas tendientes a desincentivar su tenencia.

Los reglamentos podrán contemplar sanciones para aquellos residentes que incumplan las normas de convivencia determinadas por la Asamblea de Copropietarios. En todos los casos deberá observarse el debido proceso.

Tampoco se podrá limitar el uso de los bienes comunes, sin perjuicio de que se excluyan algunas zonas para la permanencia de los animales en razón a una destinación particular de dichos espacios.

No se podrán fijar sanciones a los propietarios de animales por la manifestación natural del comportamiento de estos, lo cual no excluye el deber de minimizar las afectaciones que dicho comportamiento pueda generar a terceros. Se mantendrán las sanciones previstas en la Ley 1801 de 2016 referente a la omisión del deber de recolección y disposición adecuada de los excrementos de los animales de compañía.

Artículo 6º. Las administraciones de los inmuebles sujetos a propiedad horizontal deberán promover la tenencia responsable de animales domésticos de compañía. Para el efecto, deberán informar a los residentes las normas relativas a dicha tenencia de conformidad con el reglamento de propiedad horizontal y el manual de convivencia, así como también los deberes que les asisten en virtud de la ley.

Cuando se identifique un comportamiento que pueda implicar maltrato animal o desconocimiento de los deberes legales de protección a los animales, las administraciones deberán realizar un llamado de atención con el fin de procurar que la conducta se corrija o desaparezca. Si la conducta genera graves afectaciones a la salud o a la vida de los animales o es reiterada, a pesar de la intervención de la administración, deberá ser puesta en conocimiento de las autoridades correspondientes.

Artículo 7º. No se podrá prohibir la movilización de los animales en los medios de transporte. Para el efecto se deberán fijar parámetros para su traslado seguro, teniendo en cuenta las necesidades de ventilación, seguridad, espacio, protección del clima de los animales.

Los prestadores de los servicios de transporte podrán fijar tarifas o espacios diferenciales para el traslado de los animales que, en todo caso, deberán garantizar la vida, salud e integridad de los mismos.

Las afectaciones a la salud y la vida de los animales ocasionadas por la fijación de condiciones inadecuadas de transporte por parte de los prestadores del servicio darán lugar a las responsabilidades penales y administrativas a las que haya lugar de conformidad con las leyes vigentes.

CAPÍTULO IV

De los perros de manejo especial

Artículo 8º. Se entenderá por perros de manejo especial aquellos, que:

8.1. Han tenido episodios repetitivos de agresiones a personas o a otros animales.

8.2. Han sido adiestrados para el ataque y la defensa.

Esta clasificación será usada exclusivamente para la exigencia de determinadas conductas por parte de los propietarios de dichos animales con el fin de garantizar la sana convivencia y minimizar el riesgo de afectaciones a la vida y/o salud de otros seres humanos o animales.

Parágrafo 1. Queda proscrita la utilización del término perros potencialmente peligrosos. Todas las normas que hagan referencia a esta clasificación deberán adoptar el concepto de perros de manejo especial.

Parágrafo 2. El Título XIII de la Ley 1801 de 2016, especialmente lo previsto en el Capítulo IV, la Ley 2054 de 2020 y las normas que las modifiquen, complementen o deroguen, deberán entenderse de conformidad con las disposiciones de esta ley.

Artículo 9º. El propietario de un perro de manejo especial, al igual que de cualquier otro animal de compañía, asumirá la total responsabilidad por los daños y perjuicios que ocasione el animal a las personas, a otros animales, a los bienes, a las vías y espacios públicos y al medio natural, en general.

Los perros de manejo especial deberán permanecer con trailla y bozal en zonas comunes de inmuebles sujetos a propiedad horizontal y en el espacio público. Lo anterior, con el fin de garantizar la seguridad del animal, de los otros animales y de las personas que transiten por la zona.

Se exigirá la mayoría de edad para la propiedad, tenencia y posesión de perros de manejo especial.

Artículo 10. El registro del que trata el artículo 128 de la Ley 1801 de 2016 solo aplicará para los animales que cumplan lo señalado en el artículo 8º de la presente ley, al igual que lo correspondiente para el permiso de tenencia a que se refiere dicho artículo.

Artículo 11. No se entenderán como perros de manejo especial aquellos pertenecientes a las siguientes razas, cruces o híbridos: American Staffordshire Terrier, Bullmastiff, Dóberman, Dogo Argentino, Dogo de Burdeos, Fila Brasileiro, Mastín Napolitano, Bull Terrier, American Pit Bull Terrier, de presa canario, Rottweiler, Staffordshire Bull Terrier, Tosa Japonés y sus mezclas o cruces, por el simple hecho de serlo. Sin embargo, reconociendo que se trata de razas fuertes y con el objeto de promover una tenencia responsable, los perros de estas razas deberán transitar con trailla y bozal en zonas comunes y espacio público y se exigirá la mayoría de edad para su propiedad, tenencia y posesión.

Los propietarios de perros de estas razas podrán, voluntariamente, cumplir con los requisitos que se establecen en la Ley 1801 de 2016, o las normas que la modifiquen, frente al registro o la tenencia de una póliza.

Cuando perros de estas razas, o de cualquier otra, incurran en ataques a seres humanos o a otros animales, se aplicará lo dispuesto en el artículo 8º de la presente ley para efectos de determinar si debe ser calificado como un perro de manejo especial.

No se prohibirá la importación de estas razas al territorio nacional, salvo cuando exista un historial de agresiones, caso en el cual aplicarán las disposiciones relativas a los perros de manejo especial.

Artículo 12. Las edificaciones con régimen de propiedad horizontal no podrán prohibir la tenencia de las razas a las que se hace referencia en el artículo anterior.

En el caso de los perros de manejo especial las edificaciones sujetas a régimen de propiedad horizontal podrán adoptar medidas estrictas dirigidas a los propietarios de estos perros para garantizar la protección, sana convivencia y seguridad de los demás residentes. En estos casos se podrá limitar el uso de zonas comunes para la protección de los demás residentes y animales, sin limitar los traslados provisionales que realice el animal para acceder o salir de las zonas privadas.

Artículo 13. El Sistema Nacional de Protección y Bienestar Animal (Sinapyba) creará, en el término de

seis (6) meses contado a partir de la fecha de entrada en vigencia de la presente ley, un protocolo para la clasificación de perros de manejo especial de conformidad con lo previsto en el artículo 8° de la presente ley, así como para el manejo de ataques por parte de estos perros. En dicho protocolo se evaluará el origen de la conducta y el tratamiento a adoptarse y deberá incluir la valoración del animal por parte de un médico veterinario o un médico veterinario zootecnista.

En todo caso y, para efectos de la clasificación según lo dispuesto en el numeral 8.1. del artículo 8°, se deberán tener en cuenta las denuncias presentadas sobre el comportamiento del animal y la realización de un examen médico veterinario para determinar si la conducta obedece a una característica etológica del animal o si responde a situaciones de maltrato o indebida tenencia por parte de los propietarios.

Artículo 14. Procederá la aprehensión preventiva de un perro de manejo especial cuando se identifique que la conducta del animal obedezca a situaciones de maltrato o cuando su comportamiento se derive de un entrenamiento inapropiado por parte de sus propietarios.

Solo podrá realizarse el sacrificio del animal en los casos en los que medie concepto veterinario que disponga que no es posible modificar su conducta y que el perro representa un riesgo inminente para la seguridad de seres humanos y otros animales. El Sistema Nacional de Protección y Bienestar Animal (Sinapyba), expedirá en el término de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, un protocolo para la realización de la valoración a la que se refiere este inciso, la cual deberá estar a cargo de un médico veterinario y un etólogo o profesional en comportamiento animal.

Artículo 15. El desconocimiento de las obligaciones previstas en este capítulo será sancionado de conformidad con lo previsto en la Ley 1801 de 2016 o las normas que la modifiquen.

CAPÍTULO VI

De la prestación de servicios de guardería, colegio, paseo, hoteles, baño y similares para animales domésticos de compañía

Artículo 16. La prestación de servicios relacionada con animales domésticos de compañía deberá observar los principios de protección y bienestar animal. De la misma forma, deberán ser prestados por profesionales o técnicos preparados para el manejo de los animales y su conducta.

Para el particular, se informará oportunamente a los tomadores del servicio sobre la capacitación del personal encargado de los animales, previo a la suscripción del contrato o acuerdo entre las partes.

Parágrafo. El Servicio Nacional de Aprendizaje (Sena) podrá crear una oferta educativa tendiente a capacitar a quienes estén interesados en desarrollar actividades relativas a la prestación de servicios relacionada con animales domésticos de compañía.

Artículo 17. Los prestadores de servicios relacionados con animales domésticos de compañía tendrán la calidad de tenedores de los animales en tanto, no teniendo la propiedad de los animales, están a cargo de su cuidado y bienestar de forma transitoria. Los prestadores de estos servicios responderán por las afectaciones causadas al animal, así como por las afectaciones no patrimoniales generadas a los propietarios que les sean imputables a título de culpa grave mientras se encuentre bajo su tenencia.

Artículo 18. Serán deberes de los prestadores de servicios relacionados con animales:

18.1. Mantener el animal en condiciones locativas apropiadas en cuanto a movilidad, luminosidad, aireación, seguridad, aseo e higiene.

18.2. Suministrarle bebida, alimento en cantidad y calidad suficientes, así como medicinas, inmunobiológicos y los cuidados necesarios para asegurar su salud, bienestar y evitarles daño o enfermedad o muerte, según las instrucciones y el contrato o acuerdo que se tenga con el propietario.

18.3. Suministrarle abrigo apropiado contra la intemperie, cuando su especie y las condiciones climáticas así lo requieran.

18.4. En los servicios que así lo requieran, propiciar momentos y espacios de ejercicio, socialización, recreación y descanso de conformidad con las necesidades de la especie y particulares del animal.

18.5. No dejarlo transitar libremente fuera de su lugar de domicilio, residencia, o lugar de paso sin supervisión.

18.6. Asegurar la atención médico veterinaria cuando así lo requiera.

18.7. Informar al propietario de cualquier alteración en el comportamiento, afectación en la salud u otra situación que se presente con el animal que pueda ocasionarle riesgos o daños a su salud o a su vida.

Artículo 19. Serán deberes de los propietarios previa entrega del animal para la prestación de algunos de los servicios de los que trata el presente capítulo:

191.1. Entregar al animal con el esquema de vacunación y desparasitación al día.

191.2. Informar sobre cualquier patología, padecimiento o condición médico veterinaria especial que requiera tratamiento o atención particular por parte de los prestadores del servicio.

191.3. Entregar, en caso de que sea procedente, los medicamentos, implementos e instrucciones necesarias para tratar las patologías, padecimientos o condiciones particulares del animal, salvo que las partes acuerden otra cosa.

191.4. Entregar, en caso de que sea procedente, el alimento adecuado y suficiente para la estadía del animal con el prestador del servicio, salvo que las partes acuerden otra cosa.

191.5. Informar sobre cualquier condición comportamental que requiera especial atención, tratamiento o cuidado por parte de los prestadores del servicio.

191.6. Entregar información verídica, completa y suficiente sobre el animal, su comportamiento con otras personas, otros animales o el medio ambiente.

191.7. Entregar información verídica, completa y suficiente sobre sus datos de contacto.

En los casos de abandonos de animales por parte de los propietarios, los prestadores de servicio podrán iniciar las acciones civiles, comerciales y sancionatorias correspondientes tanto por los gastos en los que tuviesen que incurrir, como por el abandono y consecuente maltrato del animal.

Los prestadores de servicio establecerán un término, que será informado a los tomadores de los servicios, pasado el cual, de no ser reclamado el animal, se podrá proceder a la realización de un proceso de adopción responsable.

Artículo 20. Los servicios de guardería, colegio, paseo, hotel y similares deberán contar con instalaciones adecuadas para garantizar el descanso, ejercicio, recreación, socialización, alimentación e hidratación de

los animales domésticos de compañía que tengan bajo su cuidado.

También deberán garantizar la custodia efectiva del animal con el fin de evitar la fuga o pérdida de las instalaciones determinadas para la prestación del servicio. En el caso de salidas, caminatas o demás actividades por fuera de las instalaciones, las cuales en todo caso deberán ser informadas y aceptadas por el tomador del servicio, se deberán observar las medidas necesarias para garantizar la custodia de los animales y evitar la pérdida de los mismos o afectaciones a su salud o a su vida.

Se deberá garantizar la atención veterinaria de urgencia de los animales cuando así lo requieran.

Artículo 21. Las guarderías, hoteles, colegios y similares, así como las aplicaciones digitales que faciliten la prestación de estos servicios, sean personas naturales o jurídicas, deberán estar registradas ante la Cámara de Comercio del lugar donde operen.

Así mismo, deberán contar con unos términos y condiciones establecidos de la prestación del servicio en los que se regule su actividad, así como la responsabilidad de los propietarios de animales que contraten sus servicios.

Artículo 22. Las guarderías, hoteles, colegios y similares, así como las aplicaciones digitales que faciliten la prestación de estos servicios, estarán sujetas a la vigilancia y control de las alcaldías municipales o distritales en lo que respecta al cumplimiento de las obligaciones de protección y bienestar descritas en la presente ley y responderán bajo los procedimientos y tipificaciones establecidas en la Ley 84 de 1989, la Ley 1774 de 2016, las demás normas en materia de protección y bienestar animal y las que las modifiquen o deroguen.

Artículo 23. Los paseadores urbanos de caninos deberán pertenecer a una empresa o estar constituidos como empresas unipersonales y deberán estar inscritos ante las alcaldías municipales o distritales, registro que deberá renovarse anualmente, el cual deberá contener, como mínimo; nombre, documento de identidad, dirección de residencia, y número telefónico del paseador y/o de la empresa a la que pertenece.

Adicionalmente, deberán contar con una póliza de seguros de daños a terceros. En el término de seis (6) meses después de la entrada en vigencia de la presente ley, el Ministerio del Interior reglamentará lo correspondiente a la póliza de la que trata el presente artículo.

Artículo 24. En el caso de los paseadores urbanos de caninos, los animales deberán ir siempre con correa, salvo en aquellos espacios destinados para su ejercicio y socialización, actividades que deberán estar supervisadas de forma permanente por el paseador.

Las alcaldías municipales o distritales, en un plazo no superior a seis (6) meses contados a partir de la entrada en vigencia de la presente ley y dentro de sus competencias de protección y bienestar animal, deberán regular y controlar de forma adecuada la prestación del servicio de paseadores. Para tal efecto, se tendrán en cuenta los requerimientos necesarios para garantizar la seguridad y el bienestar de los animales, así como su cuidado mientras se encuentran desarrollando dicha actividad.

Artículo 25. Todos los paseadores urbanos de caninos, así como las guarderías, colegios y hoteles y similares, deberán exigir a los propietarios el esquema de vacunación y desparasitación de los animales domésticos de compañía, el cual deberá permanecer al día.

Artículo 26. Los servicios móviles y en los establecimientos que presten servicios de baño, peluquería, corte de uñas y similares, deberán contar con zonas apropiadas para el desarrollo de las actividades,

garantizando la salubridad y la seguridad de los animales. Para tal efecto deberán contar con la autorización que expida la autoridad municipal o distrital competente.

Artículo 27. Los propietarios de establecimientos que presten los servicios descritos en el artículo anterior, así como los particulares que se dediquen a estas actividades, responderán por cualquier afectación a la vida y salud de los animales causadas por negligencia o maltrato, en los términos del Código Civil, el Código de Comercio, la Ley 1774 de 2016 y demás normas aplicables.

Estos establecimientos deberán contar con personal capacitado o contar con un convenio para prestar atención veterinaria de urgencia a los animales cuando así lo requieran mientras se encuentren bajo su custodia.

Artículo 28. El Ministerio de Salud y Protección Social reglamentará las disposiciones para la implementación de bienestar animal relativas a instalaciones y áreas en los consultorios, clínicas y hospitales para la atención médica veterinaria de animales, sin perjuicio de las competencias asignadas al sector salud respecto de la inspección, vigilancia y control de la gestión de los residuos generados en la atención en salud y otras actividades.

Para efectos de la vigilancia y control, el Instituto Colombiano Agropecuario (ICA) adicional a lo reglamentado anteriormente, vigilará y controlará lo relacionado con medicamentos de control especial de responsabilidad del sector pecuario en dichos establecimientos.

Artículo 29. Los Ministerios de Salud y Protección Social y de Ambiente y Desarrollo Sostenible, reglamentarán lo relacionado con los requisitos sanitarios y ambientales respectivamente aplicables a cementerios y servicios de pompas fúnebres de animales domésticos de compañía.

Artículo 30. El incumplimiento de las disposiciones previstas en este capítulo será sancionado con una multa que oscilará entre los diez (10) y los cincuenta (50) salarios mínimos legales mensuales vigentes, de conformidad con lo dispuesto en la Ley 84 de 1989 y las normas que la modifiquen.

Transporte de animales domésticos de compañía

Artículo 31. La prestación de servicios relacionada con animales domésticos de compañía que requiera el transporte por parte de los prestadores del servicio deberá observar las siguientes condiciones:

31.1. Los medios de transporte tendrán el diseño adecuado para transportar la especie animal correspondiente.

31.2. Los medios de transporte tendrán mecanismos para reducir la posibilidad de hacinamiento, los amontonamientos y agresiones entre los animales durante el transporte, cumpliendo con los principios de ergonomía animal.

31.3. Los medios de transporte tendrán que contar con protección adecuada contra el clima.

31.4. En ningún caso deberá superarse la capacidad de los vehículos, en área común, cajas o guacales, de modo tal que las extremidades o partes del animal se encuentren por fuera.

31.5. Los vehículos deberán contar con las medidas de seguridad requeridas para el transporte adecuado de los animales. Para el efecto deberán mantener compartimientos amplios, cómodos, que obedezcan a principios de ergonomía animal, que garanticen la ventilación necesaria y que, además, tengan un sistema de seguridad que evite la fuga de los animales.

Toda infracción a lo anteriormente señalado acarreará la inmovilización del vehículo por parte de las autoridades de tránsito y la evacuación de los animales como medida preventiva. En este caso los prestadores del servicio deberán informar inmediatamente a los propietarios sobre la evacuación y deberán hacerse cargo de su custodia, tenencia y cuidado mientras son entregados. En ningún caso habrá aprehensión de los animales por parte de la Policía u otras autoridades.

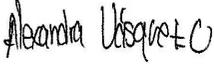
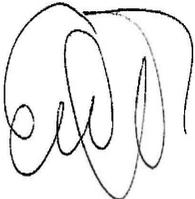
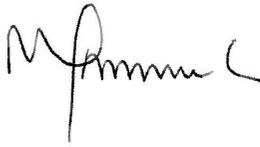
Artículo 32. Cuando por circunstancias de caso fortuito o fuerza mayor los animales permanezcan en el vehículo del colegio, hotel, guardería o similares, un tiempo que pueda poner en riesgo su salud o integridad física, se les deberá suministrar la ventilación, abrigo o hidratación necesaria con el fin de evitar afectaciones a su salud.

Artículo 33. El incumplimiento de estas será sancionado con una multa que oscilará entre un (1) y los diez (10) salarios mínimos legales mensuales vigentes, de conformidad con lo dispuesto en la Ley 84 de 1989 y las normas que la modifiquen.

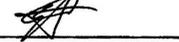
Artículo 34. Vigencia. La presente norma rige a partir de su promulgación y modifica la Ley 1801 de 2016 y las demás normas que le sean contrarias.



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

 <p>Juan Sebastián Gómez Gonzáles Representante a la Cámara por Caldas Nuevo Liberalismo</p>	 <p>LEIDER ALEXANDRA VÁSQUEZ OCHOA Representante a la Cámara por Cundinamarca</p>
 <p>PEDRO JOSÉ VACCA SUÁREZ Representante a la Cámara por el Departamento de Boyacá Pacto Histórico</p>	 <p>ELIZABETH JAY-PANG DÍAZ Representante a la Cámara Departamento de San Andrés y Providencia</p>
 <p>IVÁN CEPEDA CASTRO Senador de la República Coalición Pacto Histórico</p>	 <p>WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ REPRESENTANTE A LA CÁMARA POR CALDAS GENTE EN MOVIMIENTO</p>

 <p>Erick Adrián Velasco Burbano Representante a la Cámara Departamento de Nariño</p>	 <p>SANTIAGO OSORIO MARÍN Representante a la Cámara Coalición Alianza Verde - Pacto Histórico</p>
 <p>ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS H.R. por el Departamento de Córdoba Partido Liberal Colombiano</p>	 <p>ESMERALDA HERNÁNDEZ SILVA Senadora de la República Pacto Histórico</p>
 <p>JENNIFER PEDRAZA SANDOVAL Representante a la</p>	 <p>ALEJANDRO GARCÍA RÍOS Representante a la Cámara por Risaralda Partido Alianza Verde</p>

 <p>OLGA BEATRIZ GONZALEZ CORREA Representante a la Cámara por Tolima Partido Liberal Colombiano</p>	 <p>DANIEL CARVALHO MEJÍA Representante a la Cámara por Antioquia</p>
 <p>FABIAN DIAZ PLATA Senador de la República Partido Alianza Verde</p>	 <p>ALVARO LEONEL RUEDA CABALLERO Representante a la Cámara por Santander Partido Liberal Colombiano</p>

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1. OBJETO DEL PROYECTO

Teniendo en cuenta que la convivencia con animales domésticos de compañía está amparada constitucionalmente y hace parte del ejercicio de los derechos fundamentales al libre desarrollo de la personalidad y a la intimidad personal y familiar, este proyecto de ley pretende fijar las condiciones legales que garanticen una sana convivencia entre los propietarios de animales domésticos y el resto de la sociedad.

De la misma forma, se pretende actualizar las normas vigentes para garantizar el ejercicio pleno de este derecho bajo los postulados de protección y bienestar animal, pero también partiendo de las responsabilidades que ostentan quienes conviven con animales domésticos de compañía.

Para ese efecto, se proponen modificaciones a las normas de convivencia establecidas en la Ley 1801 de 2016, particularmente en lo que tiene que ver con la tenencia de animales domésticos de compañía en inmuebles sujetos al régimen de propiedad horizontal; la definición y normas relativas a la tenencia de razas de manejo especial y se propone una regulación de la prestación de servicios con animales.

Esto último atendiendo a que el aumento en la tenencia de animales domésticos de compañía en el país ha generado todo un comercio alrededor del cuidado y la prestación de distintos tipos de servicios en favor de los animales.

A la fecha la regulación de estos servicios se limita a lo consagrado en el Código de Comercio, sin que se tenga en cuenta que de por medio está la tenencia, cuidado y responsabilidad de un animal que, desde el año 2016, es considerado por nuestra legislación como un ser sintiente.

Esta falta de regulación ha derivado en la existencia de casos en los que la salud de los animales queda gravemente comprometida e, incluso, algunos han muerto por no encontrarse en manos de profesionales o de personal capacitado para brindarles atención médica veterinaria o para manipularlos de forma responsable.

Así las cosas, y atendiendo a la protección del vínculo afectivo interespecie existente entre los seres humanos y sus animales domésticos de compañía, se considera procedente avanzar en una regulación que proteja a los animales y que garantice a sus propietarios la suscripción de contratos con prestadores de servicios profesionales, capacitados y responsables para cuidar a sus animales.

2. ANTECEDENTES

Desde muy temprano la jurisprudencia constitucional ha reconocido que la convivencia con animales domésticos de compañía hace parte del desarrollo de los derechos fundamentales de los seres humanos al libre desarrollo de la personalidad y a la intimidad personal y familiar¹. Sobre el particular, el Alto Tribunal reconoció que una de las causas por las que algunos seres humanos conviven con animales se explica a partir del *“comportamiento afectivo de los seres humanos, en donde el animal se convierte en un objeto de cariño y compañía en grado quizás igual o superior a una persona integrante de la familia o de su núcleo social, al cual se le destina atención especial, cuidado y amor”*. Estos eventos, donde se crean fuertes lazos entre los humanos y los animales pueden incluso involucrar, según la propia Corte, la salud mental de los propietarios de animales por lo que existe *“un estrecho vínculo entre la tenencia de un animal doméstico con el ejercicio de derechos por parte de su propietario o tenedor, los cuales deben ser objeto de protección y garantía jurídica”*².

De lo anterior se desprende entonces que la tenencia de animales no es equiparable a la tenencia de cualquier objeto regulado en nuestro ordenamiento jurídico por el libro segundo *“de los bienes y de su dominio, posesión, uso y goce”* del Código Civil. De hecho, como fue reconocido en la Ley 1774 de 2016, los animales ya no son considerados por nuestro ordenamiento jurídico como cosas, sino como verdaderos seres sintientes sobre los cuales, además, recae un mandato de protección.

La regulación de la convivencia con animales tampoco es un asunto que competa a las normas ambientales, pues va más allá de la simple regulación de unas especies, su aprovechamiento y su interacción con su entorno. La convivencia con animales es un asunto que se encuentra estrechamente ligado con el ejercicio de ciertos derechos constitucionales que se refieren directamente al ser humano y que, por lo tanto, merecen especial atención y protección por parte del ordenamiento legal.

De hecho en la actualidad, a través de varios procesos judiciales, algunos en sede de tutela, otros en sede civil, se ha buscado reconocer la existencia del concepto *“familia interespecie”*. Incluso, algunas entidades públicas, como el caso del Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal³, han promovido el uso y la aceptación de este concepto en virtud del cual los seres humanos conviven

con los animales y los hacen verdaderos miembros de su familia.

No se trata entonces de una convivencia con animales con el objetivo de obtener algún beneficio o provecho económico procedente de la utilización de los mismos para el desarrollo de labores o para la reproducción y comercialización de las crías, sino de una decisión libre y voluntaria de escoger a un animal como verdadero compañero de vida.

Aunque no hay cifras claras, se estima que en el país puede haber alrededor de 5 millones de animales domésticos de compañía⁴. Sumado a esta cifra, se ha estimado que puede haber más de 3 millones de perros y gatos en situación de calle, circunstancia que se deriva de malas tenencias⁵ y que demuestra que es imperativo regular en detalle el fenómeno de los animales domésticos de compañía en el país.

El mercado creciente en torno a estos animales movía un estimado de 3,02 billones de pesos al año en 2018⁶, 4,9 billones en 2021 y para el 2026 se estimó que crecería a 6,1 billones. Estas cifras demuestran que la convivencia con animales no solo va en aumento, sino que la economía que se está desarrollando en torno a ella cada vez se compone de más servicios que, a su vez, mueven más dinero y se consolidan como un sector importante para el país.

Planteado este panorama es evidente que el derecho y, concretamente, el ordenamiento jurídico, deben responder a los retos que se derivan tanto de la convivencia con animales, como de la creciente prestación de servicios, muchos desarrollados por personal no capacitado para la manipulación de animales, pues se trata de servicios distintos a los veterinarios y que, al menos en principio, no requerirían una profesionalización.

La regulación que sobre estos asuntos se proponga deberá tener en cuenta los avances en materia de protección y bienestar animal, pero también la protección de los derechos fundamentales de las personas que libremente escogen animales domésticos de compañía para compartir su vida y que, en consecuencia, deben poder ejercer dicha decisión bajo un marco regulatorio que los proteja a ellos y que también garantice una buena convivencia con los demás.

Por eso se propone al Congreso de la República la aprobación del presente proyecto de ley que actualiza las normas existentes y que propone normas para regular asuntos que al día de hoy no están siendo atendidos por el derecho y que están generando afectaciones a los animales y a sus propietarios.

⁴ Un estudio realizado por el observatorio de Desarrollo Económico de Bogotá en 2019 estimó esta cifra (<https://observatorio.desarrolloeconomico.gov.co/comercio-al-por-menor-industria-servicios/la-economia-alrededor-de-las-mascotas-en-bogota#:~:text=Se%20estima%20que%20existe%20alrededor,millones%20y%20medio%20de%20animales.>) Por otra parte, en 2022 el DANE determinó que *“en Colombia el 67% de los hogares conviven con al menos un animal de compañía, lo que se traduce en 4,4 millones de familias.”*

⁵ <https://www.elcolombiano.com/colombia/maltrato-animal-en-colombia-tiene-a-3-millones-de-perros-y-gatos-en-la-calle-LK20197268>

⁶ <https://observatorio.desarrolloeconomico.gov.co/comercio-al-por-menor-industria-servicios/la-economia-alrededor-de-las-mascotas-en-bogota#:~:text=Se%20estima%20que%20existe%20alrededor,millones%20y%20medio%20de%20animales.>

¹ Sentencia T-035 de 1997, Corte Constitucional.

² Ibidem.

³ <https://www.animalesbog.gov.co/noticias/las-familias-interespecie-s%C3%AD-deben-reconocerse>

2.1. NORMAS VIGENTES

En los últimos años se han expedido normas tendientes a regular la convivencia con animales. La primera norma que se encargó de este tema fue la Ley 476 de 2002 que modificaba el entonces Código Nacional de Policía, adicionando un libro para regular la tenencia y registro de perros potencialmente peligrosos.

Esta norma reguló lo referente a la tenencia de ejemplares caninos en viviendas urbanas y rurales, fijando que debían tenerse en cuenta condiciones higiénicas, sanitarias, de alimentación y custodia adecuadas y que, además, debería procurarse la no afectación a vecinos, otras personas o para el animal.

La norma permitió el uso de los ascensores y fijó condiciones para el desplazamiento de los animales.

La Ley 476 también pretendió regular lo que, en su momento, denominó los perros potencialmente peligrosos, calificativo que vino a ser modificado en 2020 por la Ley 2054 de la que hablaremos de forma posterior.

La razón para regular cierto tipo de perros que, a juicio del legislador del momento podrían representar mayores riesgos asociados a la convivencia con otros seres humanos y otros animales, obedeció a la existencia de animales adiestrados para el ataque y defensa, animales que han tenido agresiones a personas o a otros animales y a la existencia de algunas razas con características fenotípicas más fuertes, en comparación con otras.

Sin embargo, este último criterio fue incluido en la legislación sin un soporte claro, pues pretende homogeneizar animales pertenecientes a unas razas que pueden tener características variables; deja por fuera, sin explicación alguna, a otras razas que pueden tener características fenotípicas similares a las señaladas en la norma; desconoce características que pueden estar presentes en otras razas y que también podrían ser indicativas de una posible raza fuerte que requiera un manejo especial y además incluye a las mezclas de razas de forma genérica, sin una razón clara.

Aparentemente, el Congreso Colombiano decidió adoptar la tesis acogida también por España según la cual, ciertos perros tienden a ser más propensos a desarrollar comportamientos agresivos en virtud a ciertas características genéticas o fenotípicas y por eso su tenencia debe estar regulada o, como lo plantea la Ley 1801 de 2016, limitada y vigilada por las autoridades, con el fin de evitar afectaciones a otros seres humanos o a otros animales.

Para el efecto, la ley determinó que los propietarios de los perros potencialmente peligrosos deben tener una póliza que garantice que, ante un ataque o una afectación, puedan responder por los daños y/o perjuicios ocasionados. De la misma manera, ordenó un censo de dichos ejemplares ante las alcaldías; se determinó que se podía prohibir la tenencia de estos animales en conjuntos cerrados y edificios con régimen de propiedad horizontal y fijó condiciones para los albergues de estos animales.

Posteriormente fue expedida casi al tiempo de la Ley 1774 de 2016, la Ley 1801 del mismo año, más conocida como el “*Código Nacional de Seguridad y Convivencia Ciudadana*”. Esta norma que derogó el Código Nacional de Policía incluyó un capítulo II denominado “*animales domésticos o mascotas*”.

Partiendo de las disposiciones de la Ley 476, la 1801 creó el mandato de la creación de centros de bienestar animal en todos los distritos y municipios, la promoción de la adopción y el control de los animales que se encuentren en vía pública.

La norma, que contempla además un procedimiento sancionatorio para quienes incumplan las normas relativas

a la convivencia, determina los “*comportamientos que ponen en riesgo la convivencia por la tenencia de animales*” y prohíbe las peleas caninas.

La ley también estableció reglas específicas para la cesión de propiedad de los perros potencialmente peligrosos y prohibió su importación y crianza. También fijó comportamientos contrarios a la convivencia particulares para estos animales, así como unas sanciones correspondientes.

Partiendo de los mismos criterios de la Ley 476 de 2002, la Ley 1801 mantuvo las razas consideradas potencialmente peligrosas y amplió el catálogo, una vez más sin un fundamento claro para el particular.

Ahora bien, en lo que tiene que ver a las ahora denominadas razas de manejo especial, hay que decir que a la fecha las disposiciones vigentes no solo no han cumplido su cometido, sino que además han generado una estigmatización frente a ciertas razas, lo cual ha derivado en abandonos y maltrato frente a centenas de animales en el territorio nacional.

Si bien el espíritu de las normas ha sido positivo, la ligereza con la que se fue creando una lista de razas a las que se les fue exigido un comportamiento diferenciado ha llevado a que no haya una real preocupación sobre el problema de fondo y son los perros con problemas de comportamiento, particularmente los perros agresivos, que pueden ser de distintas razas.

Actualmente las autoridades se han enfocado en exigir los requisitos dispuestos en este capítulo solo a los perros de las razas enlistadas, pero no hay un protocolo para caracterizar a un perro como potencialmente peligroso, ahora de manejo especial, bajo las dos primeras circunstancias: perros entrenados para el ataque o perros que tengan historial de ataques.

Esto ha llevado a que no haya un control efectivo de los perros sobre los cuales realmente debe recaer una tenencia especial y que se esté afectando otros perros de las razas descritas que, por el contrario, no tienen historial de ataques, ni problemas de comportamiento.

La Ley 2054 de 2020 fue expedida justamente para solucionar parte de este problema y la primera medida adoptada fue cambiar la denominación de perros potencialmente peligrosos a perros o razas de manejo especial, esto con el fin de luchar contra la estigmatización de estos animales y de sus propietarios.

Esta norma también solucionó algunos problemas que se habían generado con las disposiciones de las Leyes 476 y 1801, pues a raíz de las regulaciones expedidas frente a los inmuebles sujetos al régimen de propiedad horizontal, varias administraciones habían procedido a limitar el tránsito y a desestimular la tenencia de animales en estos lugares, incluso en contravía de la jurisprudencia de la Corte Constitucional al respecto⁷.

La Ley 2054 se enfocó en fomentar la creación de centros de bienestar municipales y distritales y fomentó el apoyo a las entidades sin ánimo de lucro que se dedican al rescate, rehabilitación y adopción de animales en situación de calle.

Esta norma también aclaró que no puede prohibirse el tránsito ni la permanencia de animales domésticos de compañía en las zonas comunes, reiterando las condiciones de movilización y aclaró que los administradores están facultados para no aplicar las normas de los manuales de convivencia que desconozcan este mandato.

⁷ Ver Sentencias: T-035 de 1997, T-155 de 2012, T-034 de 2013 C-439 de 2011, entre otras.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Si bien la Ley 2054 de 2020 fue un gran avance frente a las normas existentes que regulan la convivencia con animales domésticos de compañía, es necesario actualizar nuevamente dichas normas con el objetivo de reconocer de forma definitiva que la tenencia de animales domésticos de compañía, como ya lo ha dicho la Corte Constitucional, se refiere al ejercicio de los derechos fundamentales de los ciudadanos y que, por ende, debe estar protegida y no puede ser desestimada.

De la misma forma, es necesario fijar las responsabilidades de los propietarios de estos animales, fomentar la tenencia responsable basada en la atención de estas responsabilidades y actualizar las normas aplicables en los inmuebles sujetos a propiedad horizontal, así como el rol de las administraciones que también debe tener en cuenta el mandato de protección animal.

Es necesario también actualizar las normas relativas al transporte que, como ya lo ha dicho la Corte Constitucional, no puede tener limitaciones frente a la locomoción de estos animales, pero además es necesario otorgar herramientas efectivas para el control, vigilancia y tenencia de los perros de manejo especial.

Por eso este proyecto plantea un nuevo enfoque tendiente a la identificación, seguimiento y tenencia responsable de los perros que hayan presentado episodios repetidos de ataques a seres humanos o a otros animales o a los que hayan sido entrenados para el ataque que son los que, como sociedad, deben preocuparnos y sobre los que debe haber un cuidado especial.

Para esto, este proyecto determina la forma en la que se clasifica un perro de manejo especial cuando la causal sea tener historial de ataques, pero también tiene en cuenta las circunstancias que pueden haber derivado en este comportamiento.

Lo anterior, pues no se debe desconocer que muchas veces los animales atacan en razón a los maltratos que sufren o a la no satisfacción de sus necesidades vitales, lo que los lleva a pelear por recursos de comida, espacio o a no tener una buena socialización.

Así las cosas, se busca que más que estigmatizar a una raza o a un animal, las autoridades cumplan con el deber de identificar a aquellos animales que pueden generar mayores riesgos a los seres humanos, a otros animales y en general al entorno, pero también preocupándose por las razones de ese comportamiento y las probabilidades de corregirlo, previo a pensar en una sanción o en una medida más radical frente al animal.

Con este enfoque finalmente se podrán identificar de forma plena a los animales que han sido entrenados para ataques, que ya han cometido ataques y sus propietarios deberán implementar medidas de tenencia responsable más estrictas y se dejará de desestimar la tenencia de perros de ciertas razas que mantienen un buen comportamiento en razón a que media una tenencia responsable por parte de sus propietarios.

Las medidas que aquí se proponen obran entonces en beneficio de los animales, pero también de la sociedad que contará con herramientas más efectivas para controlar las malas tenencias y los animales que generen mayores riesgos con sus comportamientos.

Ahora bien, en lo que respecta a las razas que habían venido siendo señaladas por las normas, este proyecto propone que los propietarios que deseen adoptar las disposiciones relativas a los perros de manejo especial lo pueden hacer, sin que se vean obligados a ello, salvo que sus animales presenten episodios de agresiones, caso en el cual se deberá activar el procedimiento para determinar si deben ser calificados bajo dicha denominación.

Además de los temas anteriores, y como ya había sido anticipado, este proyecto busca regular la prestación de servicios relacionados con animales domésticos de compañía pues a la fecha únicamente están regidos por las disposiciones comerciales, sin que se tenga en cuenta el mandato de protección animal aplicable sobre la labor desarrollada.

Así las cosas, el proyecto busca una profesionalización o al menos una capacitación por parte de los prestadores de este tipo de servicios, así como la fijación de unas condiciones locativas que garanticen la integridad y protección de los animales a cargo.

También se fijan unas responsabilidades de los propietarios al momento de tomar el servicio, en desarrollo de los deberes que se derivan de una tenencia responsable y que se extienden a la entrega de información veraz, suficiente y oportuna sobre la condición, temperamento, comportamiento, patologías y demás circunstancias relevantes para garantizar la protección y el cuidado del animal y de los demás animales y personas, durante la prestación del servicio.

El proyecto incluye también unas disposiciones específicas relativas al transporte de los animales para garantizar su protección y evitar afectaciones a su salud o a su vida, especialmente en los transportes relacionados con la prestación de servicios por parte de terceros.

4. CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO

Las disposiciones de la presente iniciativa hacen parte del trabajo realizado en el marco de la Construcción del Código Nacional de Protección y Bienestar Animal que fue radicado inicialmente el 4 de octubre de 2019 por el honorable Representante *Juan Carlos Losada Vargas* y publicado en la *Gaceta del Congreso* número 100 de 2019.

Esta iniciativa contó con la realización de catorce (14) audiencias públicas regionales, solicitadas por el ponente y autor, a fin de conocer las realidades particulares de cada región y así enriquecer con nuevos insumos la construcción de esta ponencia.

Las audiencias públicas fueron realizadas durante el 4 de febrero y el 12 de marzo de 2020 en las ciudades de Ibagué, Armenia, Manizales, Pereira, Santa Marta, Barranquilla, Cartagena, Popayán, Cali, Villavicencio, Cúcuta, Bucaramanga, Medellín y Bogotá.

Desafortunadamente, con ocasión de la dificultad que implicó el desarrollo de las sesiones virtuales en razón de la emergencia sanitaria decretada por el COVID-19, el proyecto no alcanzó a ser debatido y, en consecuencia, fue archivado.

La iniciativa se radicó nuevamente el 20 de Julio de 2020. El proyecto fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 641 de 2020 y fue recibido en la Comisión Primera Constitucional de la Cámara de Representantes el 13 de agosto de la misma anualidad, donde se acumuló por unidad de materia con el Proyecto de ley número 081 de 2020 Cámara, *por medio del cual se incorporan las mutilaciones como forma de maltrato animal*.

Los días 14 y 20 de abril el proyecto fue discutido en la Comisión Primera de la Cámara de Representantes, en donde fue aprobado por unanimidad. El texto aprobado fue publicado el 17 de junio de 2020.

El 8 de septiembre de 2021 fue radicada ante la plenaria de la Cámara de Representantes una proposición que pretendía la realización de una nueva audiencia pública previo a la radicación de la ponencia para segundo debate del proyecto. La proposición fue aprobada y la audiencia tuvo lugar el 20 de septiembre a las 2:00 p. m. de forma virtual.

En la audiencia participaron más de 100 personas y se recibieron opiniones, comentarios y sugerencias sobre varios de los artículos aprobados en primer debate. De la misma forma, se recibieron documentos escritos adicionales para la construcción de la ponencia.

No obstante, el proyecto fue archivado en virtud de lo dispuesto en el artículo 162 de la Constitución Política de 1991 y del artículo 190 de la Ley 5ª de 1992.

La iniciativa fue radicada nuevamente el 20 de julio de 2022 y nuevamente se realizó una audiencia pública el 22 de septiembre de la misma anualidad, esta vez de forma presencial en el recinto de la Comisión Primera Constitucional.

El proyecto finalmente fue retirado por sus autores ante la evidencia de la dificultad para debatir en conjunto una iniciativa tan compleja y extensa, por lo que para esta nueva legislatura se decidió separar temáticamente algunos de los capítulos construidos a partir de las audiencias señaladas y de incontables mesas de trabajo, con el fin de lograr avanzar en la legislación relativa a la protección animal.

Así las cosas, las disposiciones propuestas en este capítulo han sido construidas de la mano de fundaciones, rescatistas, colegios, hoteles, guarderías, paseadores, autoridades nacionales y locales, veterinarios, asociaciones de veterinarios, activistas, académicos y, en general de todos los ciudadanos que han participado en los diferentes espacios de socialización y que, por tanto, legitiman lo que aquí se propone.

5. COMPETENCIA DEL CONGRESO PARA REGULAR LA MATERIA.

CONSTITUCIONAL:

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

1. *Interpretar, reformar y derogar las leyes.*
2. *Expedir códigos en todos los ramos de la legislación y reformar sus disposiciones.*
3. *Aprobar el Plan Nacional de Desarrollo y de inversiones públicas que hayan de emprenderse o continuarse, con la determinación de los recursos y apropiaciones que se autoricen para su ejecución, y las medidas necesarias para impulsar el cumplimiento de los mismos.*
4. *Definir la división general del territorio con arreglo a lo previsto en esta Constitución, fijar las bases y condiciones para crear, eliminar, modificar o fusionar entidades territoriales y establecer sus competencias.* (Subrayado por fuera del texto).

LEGAL:

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

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

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

Comisión Primera.

Compuesta por diecinueve (19) miembros en el Senado y treinta y cinco (35) en la Cámara de Representantes, conocerá de: reforma constitucional; leyes estatutarias; organización territorial; reglamentos de los organismos de control; normas generales sobre contratación administrativa; notariado y registro;

estructura y organización de la administración nacional central; de los derechos, las garantías y los deberes; rama legislativa; estrategias y políticas para la paz; propiedad intelectual; variación de la residencia de los altos poderes nacionales; asuntos étnicos. (Subrayado por fuera del texto).

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

Artículo 6º. *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.*

Teniendo en cuenta que el presente proyecto regula la convivencia con animales partiendo de que la misma hace parte del ejercicio de derechos fundamentales, sin que hagan parte del núcleo esencial de dichos derechos y por ende no requieran el trámite de una ley estatutaria, se considera que la presente iniciativa debe hacer curso por la Comisión Primera Constitucional.

Lo anterior, sumado al hecho que se modifican algunas disposiciones de la Ley 1801 de 2016, norma que surtió su trámite por dicha comisión.

1. CONFLICTO 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 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 desinvertidura en comento, pues se sabe que solo lo será aquel 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 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 tenga participación en empresas dedicadas a la prestación de servicios veterinarios, de guardería, colegio, hotel, peluquería o similares con animales domésticos de compañía.

No se considera que haya conflicto de interés en los casos en los que los Congresistas convivan con un animal doméstico de compañía, pues se trata de disposiciones generales sobre convivencia que no implicarían beneficios directos de ninguna índole económica o particular, más allá de la fijación de las normas relativas a la tenencia responsable y a la protección de la convivencia con animales como la manifestación del desarrollo de derechos fundamentales.

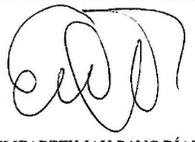
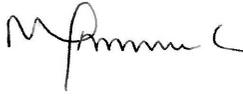
Es menester señalar, que la descripción de los posibles conflictos de interés que se puedan presentar frente al trámite o votación del presente proyecto de ley, conforme a lo dispuesto en el artículo 291 de la Ley 5ª de 1992 modificado por la Ley 2003 de 2019, no exige al Congresista de identificar causales adicionales en las que pueda estar incurso.

De los honorables Congresistas,

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

 Erick Adrián Velasco Burbano Representante a la Cámara Departamento de Nariño	 SANTIAGO OSORIO MARÍN Representante a la Cámara Coalición Alianza Verde - Pacto Histórico
 ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS H.R. por el Departamento de Córdoba Partido Liberal Colombiano	 ESMERALDA HERNANDEZ SILVA Senadora de la República Pacto Histórico
 JENNIFER PEDRAZA SANDOVAL Representante a la	 ALEJANDRO GARCÍA RÍOS Representante a la Cámara por Risaralda Partido Alianza Verde

 OLGA BEATRIZ GONZALEZ CORREA Representante a la Cámara por Tolima Partido Liberal Colombiano	 DANIEL CARVALHO MEJÍA Representante a la Cámara por Antioquia
 FABIAN DIAZ PLATA Senador de la República Partido Alianza Verde	 ALVARO LEONEL RUEDA CABALLERO Representante a la Cámara por Santander Partido Liberal Colombiano

 Juan Sebastián Gómez González Representante a la Cámara por Caldas Nuevo Liberalismo	 LEIDER ALEXANDRA VÁSQUEZ OCHOA Representante a la Cámara por Cundinamarca
 PEDRO JOSÉ VACCA SUÁREZ Representante a la Cámara por el Departamento de Boyacá Pacto Histórico	 ELIZABETH JAY-PANG DÍAZ Representante a la Cámara Departamento de San Andrés y Providencia
 IVÁN CEPEDA CASTRO Senador de la República Coalición Pacto Histórico	 WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ REPRESENTANTE A LA CÁMARA POR CALDAS GENTE EN MOVIMIENTO

CÁMARA DE REPRESENTANTES
SECRETARÍA GENERAL

El día 20 de julio del año 2023
Ha sido presentado en este despacho el
Proyecto de Ley X Acto Legislativo _____
No. 006 Con su correspondiente
Exposición de Motivos, suscrito Por: H. R. Juan Carlos Lozada
SECRETARIO GENERAL

PROYECTO DE LEY NÚMERO 007 DE 2023
CÁMARA

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

Bogotá, D. C., 20 de julio de 2023

Doctor
 JAIME LUIS LACOUTURE PEÑALOZA
 Secretario General
 Cámara de Representantes
 Ciudad

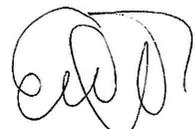
Referencia: Radicación proyecto de ley

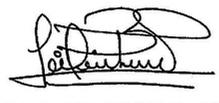
En nuestra condición de miembros del Congreso de la República y en uso del derecho consagrado en el artículo 150 de la Constitución Política de Colombia, por su digno conducto nos permitimos poner a consideración de la Honorable Cámara de Representantes el siguiente proyecto de ley, *por medio del cual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

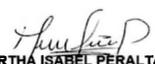
Cordialmente,



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

 Juan Sebastián Gómez Gonzáles Representante a la Cámara por Caldas Nuevo Liberalismo	 Julio Alberto Elías Vidal Senador de la República
 ELIZABETH JAY-PANG DÍAZ Representante a la Cámara Departamento de San Andrés y Providencia	 DANIEL CARVALHO MEJÍA Representante a la Cámara Coalición Verde-Esperanza
 WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ REPRESENTANTE A LA CÁMARA POR CALDAS GENTE EN MOVIMIENTO	 ALEJANDRO VEGA PÉREZ Senador de la República

 ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS H.R. por el Departamento de Córdoba Partido Liberal Colombiano	 DAVID RICARDO RACERO MAYORCA Representante a la Cámara por Bogotá Coalición Pacto Histórico
 LILIANA BENAVIDES SOLARTE Senadora de la República de Colombia Partido Conservador Colombiano	 JENNIFER PEDRAZA SANDOVAL Representante a la Cámara Dignidad & Compromiso

 ALEJANDRO GARCÍA RÍOS Representante a la Cámara por Risaralda Partido Alianza Verde	 OLGA BEATRIZ GONZALEZ CORREA Representante a la Cámara por Tolima Partido Liberal Colombiano
 FABIAN DIAZ PLATA Senador de la República Partido Alianza Verde	 MARTHA ISABEL PERALTA EPIYÚ Senadora Pacto Histórico - MAIS

 ALVARO LEONEL RUEDA CABALLERO Representante a la Cámara por Santander Partido Liberal Colombiano	 JUAN CAMILO LONDOÑO B PARTIDO VERDE ANTIOQUIA
--	--

**PROYECTO DE LEY NÚMERO 007 DE 2023
 CÁMARA**

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

El Congreso de Colombia

DECRETA:
 CAPÍTULO I

Definiciones del ámbito de derecho, sectores y aplicaciones

Artículo 1º. 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 2º. Definiciones. Para efectos de lo previsto en esta ley y en las normas relativas a los deportes electrónicos (eSports) se entiende por:

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

CAPÍTULO II

Reconocimiento de los deportes electrónicos

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

Artículo 4º. 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 1º. Los deportes electrónicos reconocidos por el COI Comité Olímpico Internacional y/o la federación internacional en esta materia serán los tenidos en cuenta para efectos de esta definición, los cuales son:

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

Parágrafo 2º. Las actividades recreocompetitivas 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.

CAPÍTULO III

De la aplicación, la promoción y la orientación los videojuegos

Artículo 5º. Recreación y aprovechamiento del tiempo libre con componente digital, virtual y electrónico. Adiciónese un nuevo inciso al artículo 5º 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 6º. 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 7º. 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 8º. El Ministerio del Deporte podrá difundir y desarrollar actividades para la promoción y práctica de deportes electrónicos (eSports) y actividades Geek en el territorio nacional. Para este propósito, podrá celebrar convenios interadministrativos con entidades del orden nacional y local; así como la realización de alianzas con organismos internacionales de cualquier naturaleza para el desarrollo de este sector.

Artículo 9º. El Ministerio del Deporte acompañará a los entes territoriales en el diseño de planes para la

creación de infraestructura, adecuación de escenarios y disposición de equipamientos para la práctica segura de los deportes electrónicos (eSports) y actividades geek, así como velar la inspección vigilancia y control, en temas de su mantenimiento y adecuación de la infraestructura, a fin de lograr permitir su práctica permanente.

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

CAPÍTULO IV

Disposiciones finales

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

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

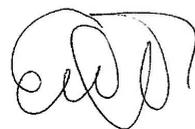
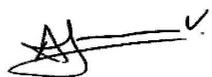
Artículo 12. Financiación. El Gobierno nacional apropiará en la Ley del Presupuesto General de la Nación, para cada vigencia fiscal, los recursos necesarios para cubrir los gastos tendientes a financiar las disposiciones de la presente ley.

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

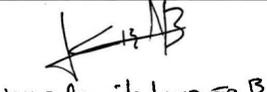
Cordialmente,



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

 Juan Sebastián Gómez Gonzáles Representante a la Cámara por Caldas Nuevo Liberalismo	 Julio Alberto Elías Vidal Senador de la República
 ELIZABETH JAY-PANG DÍAZ Representante a la Cámara Departamento de San Andrés y Providencia	 DANIEL CARVALHO MEJÍA Representante a la Cámara Coalición Verde-Esperanza
 WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ REPRESENTANTE A LA CÁMARA POR CALDAS GENTE EN MOVIMIENTO	 ALEJANDRO VEGA PÉREZ Senador de la República

 <p>ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS H.R. por el Departamento de Córdoba Partido Liberal Colombiano</p>	 <p>DAVID RICARDO RACERO MAYORCA Representante a la Cámara por Bogotá Coalición Pacto Histórico</p>
 <p>LILIANA BENAVIDES SOLARTE Senadora de la República de Colombia Partido Conservador Colombiano</p>	 <p>JENNIFER PEDRAZA SANDOVAL Representante a la Cámara Dignidad & Compromiso</p>
 <p>ALEJANDRO GARCÍA RÍOS Representante a la Cámara por Risaralda Partido Alianza Verde</p>	 <p>OLGA BEATRIZ GONZALEZ CORREA Representante a la Cámara por Tolima Partido Liberal Colombiano</p>
 <p>FABIAN DIAZ PLATA Senador de la República Partido Alianza Verde</p>	 <p>MARTHA ISABEL PERALTA EPIEYÚ Senadora Pacto Histórico – MAIS</p>

 <p>ALVARO LEONEL RUEDA CABALLERO Representante a la Cámara por Santander Partido Liberal Colombiano</p>	 <p>JUAN CAMILO LONDOÑO B Partido VERDE ANTIOQUIA</p>
--	---

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1. ANTECEDENTES

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

Si bien es cierto que desde el año 2002 el informe de Unicef, “Deporte, Recreación y Juego”, reconoce que estos tres aspectos influyen positivamente en la salud física y mental⁸; 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 individual⁹.

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 ofrecer¹⁰ principalmente para pasar su tiempo para ser “sociable”, las actividades lúdico recreativo en los campos de: la cultura popular del 7^{mo} arte-cine, las tiras o historietas cómicas, la literatura, las actividades de ocio, series de televisión, las actividades físicas competitivas electrónicas y los videojuegos, especialmente, cuando abordan temas como la ciencia ficción, con el sano uso de la tecnología y los medios virtuales; aunque estos no sean grandes expertos en la informática o la computación; y están aislados de la sociedad “normal” americana. Los grados de “Geekismo”, van desde los fans de la ciencia ficción, amantes de los videojuegos, los programadores y ordenadores, razón por la cual en lo sucesivo se adoptará esta expresión.

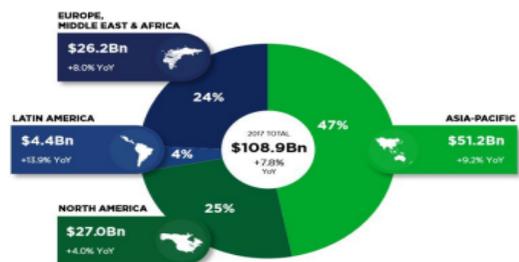
1.1. LOS VIDEOJUEGOS EN EL MUNDO- UNA INDUSTRIA ALTAMENTE EXITOSA

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

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

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

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



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

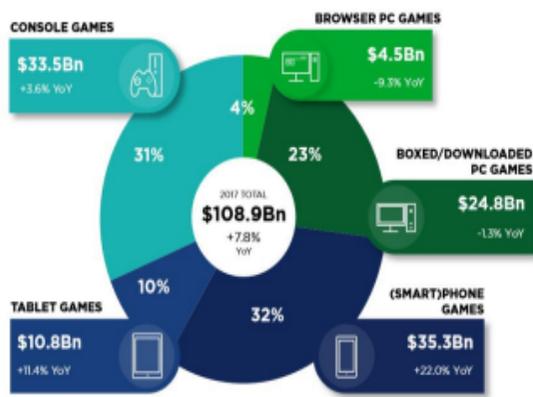
⁸ Informe: Deporte, Recreación y Juego. Unicef. 2004. http://www.unicef.org/spanish/publications/files/5571_SPORT_SP.pdf

⁹ <http://desportesextremos.blogspot.com/2008/11/definicion-de-deportes-extremos.html>

¹⁰ Burr Settles https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624_tecnologia_geek_nerd_definicion_diferencia_dp

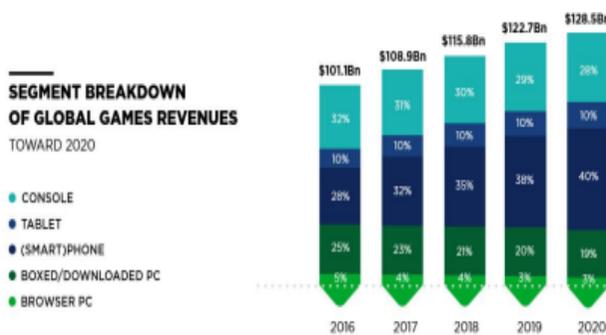
Por otra parte, 20 países representan el 89,8% del total de ingresos que genera esta industria, de los cuales los cuatro primeros, China con ingresos de \$27,5 billones de dólares, Estados Unidos con \$25 billones de dólares, Japón con \$12.5 billones de dólares y Alemania con \$4.4 billones de dólares,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

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



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

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

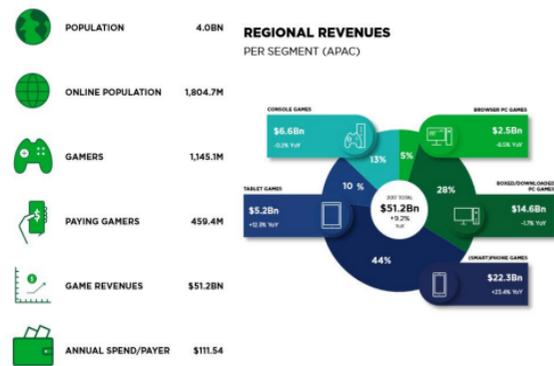


Proyecciones del Mercado Global de Videojuegos por segmento. 2017 Global Games Market Report, Newzoo.

1.2. EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS POR REGIONES

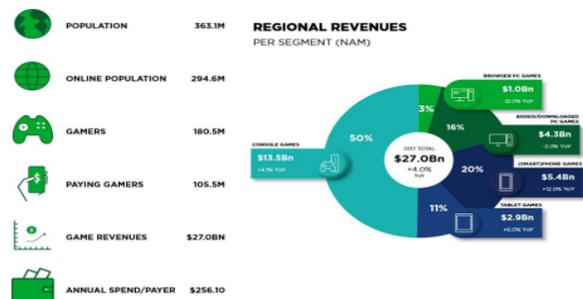
Asia-Pacífico

Como se mencionó anteriormente, la región con mayor participación en el mercado de videojuegos es Asia Pacífico (incluye a Australia). Se considera que esta región cuenta con 1.145 millones de jugadores, de los cuales 459 millones hacen pagos. Los ingresos para 2017 fueron de 52.2 billones de dólares y se estima que cada jugador que paga, gasta en promedio \$111 dólares al año. Se estima que Dentro de los países con más participación en el mercado están China (US\$27.5 Bn), Japón (US\$12.5Bn) y Corea del Sur (US\$4,2 Bn).



Mercado de Videojuegos en Asia- 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.

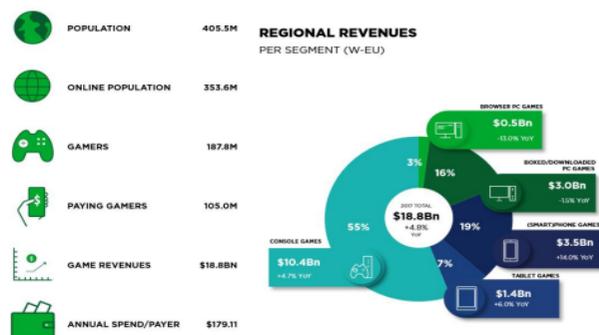
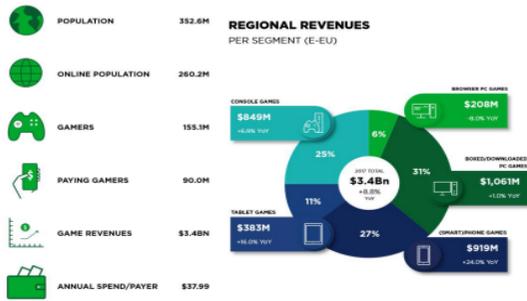


Figura 17. Mercado de Videojuegos en Europa Occidental. 2017 Global Games Market Report, Newzoo Europa Oriental

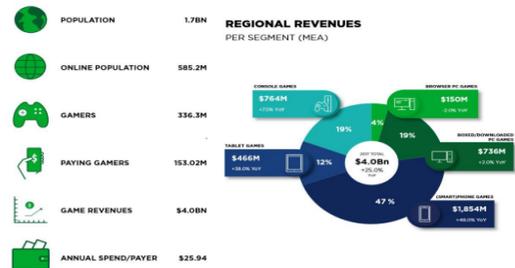
Esta región representa un 3% del total de ingresos de la industria, sin embargo, contó con un crecimiento de 8.8% respecto a 2016. Se calcula que cuenta con 155 millones de jugadores, de los cuales 90 millones pagan por jugar. En 2017 se estima que estos jugadores gastaron cerca de \$38 dólares. Dentro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

participación están Rusia (US\$1.5Bn), Polonia (US\$489 Mn).



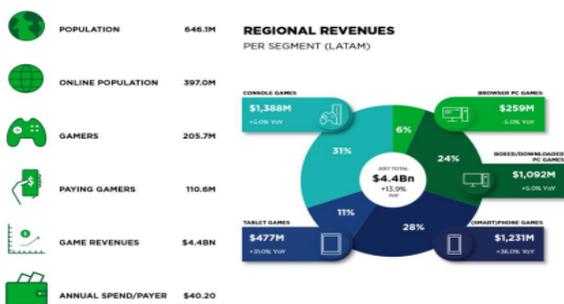
Mercado de Videojuegos en Europa Oriental. 2017 Global Games Market Report, Newzoo Medio Oriente y África

Esta región es la de mayor crecimiento respecto a 2016 con un 25%. Sin embargo, la participación en el mercado está dominada por países de medio oriente. Dentro de los principales países están Turquía (\$774 millones de dólares), Arabia Saudita (\$647 millones de dólares) e Irán (432 millones de dólares). Se calcula que la región cuenta con más de 336 millones de jugadores, de los cuales 153 millones pagan por jugar. En promedio estos jugadores gastaron \$25.94 dólares en 2017.



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

La región representa el 4% del mercado global de videojuegos. Dentro de los países con mayor participación se encuentran Brasil (US\$ 1.3 Bn), México (US\$1.4Bn), Argentina (US\$423 Mn) y Colombia (US\$291 Mm). Se calcula que esta región cuenta con más de 205 millones de jugadores, de los cuales cerca de 110 millones pagan por jugar. Se estima que estos jugadores en promedio gastaron \$40 dólares en 2017.



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

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

En cuanto al tamaño de mercado por segmento, el más importante es el de los videojuegos para computador,

seguido de los juegos para teléfonos inteligentes y los videojuegos para consolas. Sin embargo, el consumo de videojuegos desarrollados en Colombia no es habitual y suelen preferirse títulos extranjeros.

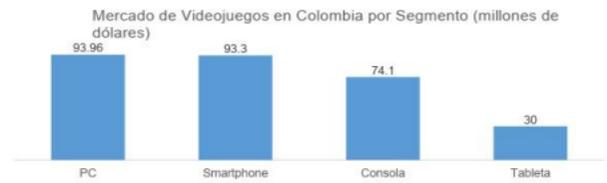


Figura 21. Mercado de videojuegos en Colombia por segmento. 2017 Global Games Market Report, Newzoo

1.3. DEPORTES ELECTRÓNICOS O VIRTUALES:

Los deportes electrónicos (eSports) “son una nueva variedad de los deportes de competición, que comenzó en el 90 con juegos de ‘arcade’, justo cuando estaban naciendo videojuegos (paralelo es posible)”¹¹. 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”¹².

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

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

2. OBJETO DE LA LEY

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

¹¹ <http://olafurandri.com/nyti/papers2012/TheFuture-OfElectronicSports.pdf>

¹² <http://www.enter.co/entretenimiento/porque-los-deportes-electronicos-pueden-cambiar-la-television/>

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

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

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

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

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

4. CONTEXTO

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

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

Los E-Sports representan un nuevo paradigma para las prácticas físicas y recreativas a nivel internacional. De hecho, los E-Sports son resultado de la transición de una sociedad industrial a una sociedad basada en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Wagner, 2006). Son un deporte que se presenta con un contexto de rápidos y constantes cambios y que, se hace difícil el proceso de regulación debido a ello, por lo que primeramente se tiene que aceptar como un deporte con todas sus normas incluidas en las leyes colombianas para poder aplicar efectivos mecanismos de regulación tanto en lo deportivo como en lo administrativo de este deporte. Sin embargo, basados en los elementos que han tenido éxito en países ya consolidados (Como el caso de Corea del Sur y España) se sugiriere varios elementos que pueden ser una constante y que permitan el reconocimiento de los E-Sports en Colombia.

4.1. DEPORTES ELECTRÓNICOS RECONOCIDOS POR EL COI COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL

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

El desarrollo de los “eSports”

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

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

5. FUNDAMENTOS JURÍDICOS DEL PROYECTO

5.1. CONSTITUCIONALES

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

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

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

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

5.2 LEGALES

- **Decreto 1387 de 1970** “*Por el cual se dictan disposiciones sobre organización deportiva en el país*”.

- **Ley 181 de 1995:** “*Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte*”, la cual determina en su articulado que el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona.

- **Decreto 1085 de 2015** “Decreto Único Sector Deporte”.

- **Ley 582 de 2000:** “*Por medio de la cual se define el deporte asociado de personas con limitaciones físicas, mentales o sensoriales, se reforma la Ley 181 de 1995 y el Decreto número 1228 de 1995, y se dictan otras disposiciones*”.

- **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.

6. JURISPRUDENCIA.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sentencia T-05 de 1993: “*Debe comenzar esta Corte por precisar que el estudio que acometerá en el presente caso se circunscribirá a examinar la constitucionalidad de la prohibición consagrada en la norma impugnada. La naturaleza, efectos y características de los juegos*

electrónicos en sí mismos considerados no serán materia de su análisis por cuanto la finalidad de la norma demandada no es la de prohibir el uso de los juegos electrónicos per-se, ya que estos se pueden utilizar dentro de actividades organizadas por instituciones educativas o en los hogares bajo la debida custodia de las personas responsables, sino la de evitar los riesgos que conlleva asistir a los establecimientos comerciales donde se practican dichos juegos. (Subrayado fuera de texto).

7. COMPETENCIA DEL CONGRESO.

7.1. CONSTITUCIONAL:

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

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

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

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

7.2. LEGAL:

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

Artículo 6º. *Clases de funciones del Congreso. El Congreso de la República cumple:*

(...)

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

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

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

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

Comisión Primera.

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

8. CONFLICTO DE INTERÉS:

Dando alcance a lo establecido en el artículo 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 desinvestidura en comento, pues se sabe que solo lo será aquel del que se pueda predicar que es directo, esto es, que per se el alegado beneficio, provecho o utilidad encuentre su fuente en el asunto que fue conocido por el legislador; particular, que el mismo sea específico o personal, bien para el congresista o quienes se encuentren relacionados con él; y actual o inmediato, que concurra para el momento en que ocurrió la participación o votación del Congresista, lo que excluye sucesos contingentes, futuros o imprevisibles. También se tiene noticia que el interés puede ser de cualquier naturaleza, esto es, económico o moral, sin distinción alguna”.

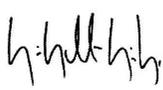
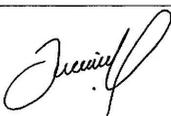
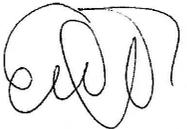
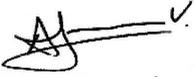
Se estima que la discusión y aprobación del presente proyecto de ley su discusión o aprobación no configura un beneficio particular, actual o directo a favor de un Congresista, de su cónyuge, compañero o compañera permanente o pariente dentro del segundo grado de consanguinidad, segundo de afinidad o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

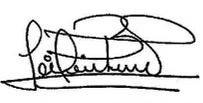
Sin embargo, se considera que la discusión y aprobación del presente proyecto de ley podría generar conflictos de interés en razón de beneficios particulares, actuales y directos a favor de un congresista, de su cónyuge, compañero o compañera permanente o pariente

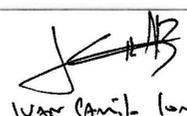
dentro del segundo grado de consanguinidad, segundo de afinidad o primero civil, conforme a lo dispuesto en la ley, que tengan participación en empresas dedicadas a generar las condiciones jurídicas y financieras para el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) y actividades geeks en Colombia, sus agentes, sus procesos. Es menester señalar, que la descripción de los posibles conflictos de interés que se puedan presentar frente al trámite o votación del presente proyecto de ley, conforme a lo dispuesto en el artículo 291 de la Ley 5ª de 1992 modificado por la Ley 2003 de 2019, no exime al Congresista de identificar causales adicionales en las que pueda estar incurso.

Cordialmente,

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

 Juan Sebastián Gómez Gonzáles Representante a la Cámara por Caldas Nuevo Liberalismo	 Julio Alberto Elías Vidal Senador de la República
 ELIZABETH JAY-PANG DÍAZ Representante a la Cámara Departamento de San Andrés y Providencia	 DANIEL CARVALHO MEJÍA Representante a la Cámara Coalición Verde-Esperanza
 WILDER IBERSON ESCOBAR ORTIZ REPRESENTANTE A LA CÁMARA POR CALDAS GENTE EN MOVIMIENTO	 ALEJANDRO VEGA PÉREZ Senador de la República

 ANDRÉS DAVID CALLE AGUAS H.R. por el Departamento de Córdoba Partido Liberal Colombiano	 DAVID RICARDO RACERO MAYORCA Representante a la Cámara por Bogotá Coalición Pacto Histórico
 LILIANA BENAVIDES SOLARTE Senadora de la República de Colombia Partido Conservador Colombiano	 JENNIFER PEDRAZA SANDOVAL Representante a la Cámara Dignidad & Compromiso
 ALEJANDRO GARCÍA RÍOS Representante a la Cámara por Risaralda Partido Alianza Verde	 OLGA BEATRIZ GONZALEZ CORREA Representante a la Cámara por Tolima Partido Liberal Colombiano
 FABIAN DIAZ PLATA Senador de la República Partido Alianza Verde	 MARTHA ISABEL PERALTA EPIEYÚ Senadora Pacto Histórico – MAIS

 ALVARO LEONEL RUEDA CABALLERO Representante a la Cámara por Santander Partido Liberal Colombiano	 JUAN CARLOS LOZADA VARGAS PARTIDO LIBERAL ANTIOQUIA
--	---

CÁMARA DE REPRESENTANTES
SECRETARÍA GENERAL

El día 20 de Julio del año 2023
 Ha sido presentado en este despacho el
 Proyecto de Ley X Acto Legislativo _____
 No. 007 Con su correspondiente
 Exposición de Motivos, suscrito Por: H.R. Juan Carlos Lozada

SECRETARIO GENERAL

CONTENIDO

Gaceta número 930 - jueves 27 de julio de 2023

CÁMARA DE REPRESENTANTES

Págs.

PROYECTOS DE LEY

proyecto de ley número 006 de 2023 Cámara, por medio de la cual se actualizan las normas en materia de convivencia con animales domésticos de compañía, perros de manejo especial y se regula la prestación de servicios para los animales domésticos de compañía. (Convivencia con animales)..... 1

Proyecto de ley número 007 de 2023 Cámara, por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (eSports) y las actividades Geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones. (Ley de los eSports)..... 11