

124230



Bogotá D.C. Agosto de 2023

Doctor,
JAIME LUIS LACOUTURE
Secretario General
Cámara de Representantes
Ciudad

Referencia: Radicación Proyecto de Ley ____ de 2023 "Por el cual se reglamenta la prestación del servicio de entretenimiento para adultos a través de portales web y se dictan otras disposiciones"

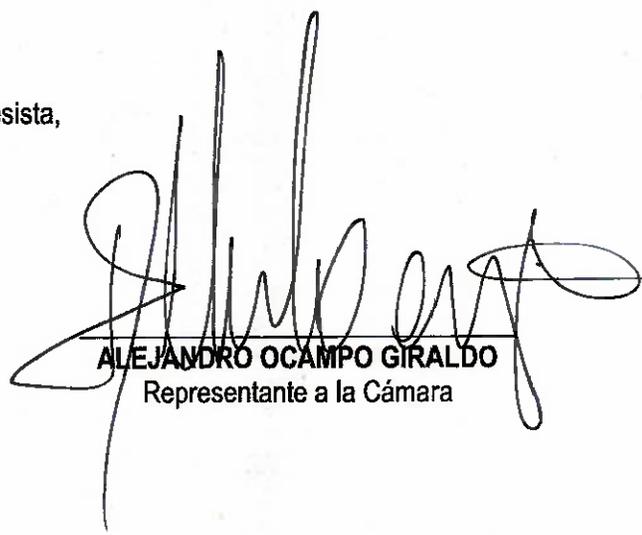
Respetado secretario.

Presento a consideración de la Cámara de Representantes el Proyecto de Ley ____ de 2023 "Por el cual se reglamenta la prestación del servicio de entretenimiento para adultos a través de portales web y se dictan otras disposiciones", iniciativa legislativa que cumple las disposiciones de la normatividad vigente.

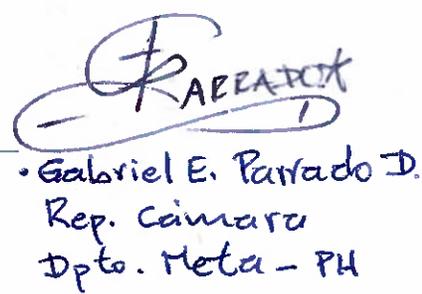
Agradezco surtir el trámite correspondiente.

Cordialmente,

Firma el Honorable Congresista,



ALEJANDRO OCAMPO GIRALDO
Representante a la Cámara



GABRIEL E. PARRADO D.
Rep. Cámara
Dpto. Meta - PH



PROYECTO DE LEY N° ____ DE 2023

“Por el cual se reglamenta la prestación de servicios de entretenimiento electrónico para adultos a través del sistema webcam y se dictan otras disposiciones”

EL CONGRESO DE COLOMBIA

DECRETA:

Artículo 1. Objeto. La presente ley tiene por objeto reglamentar el servicio de entretenimiento electrónico para adultos a través del sistema webcam en razón a lo establecido en el artículo 73 de la Ley 2010 de 2019 y la normatividad tributaria que se ha ordenado para este sector, estableciendo el debido control y vigilancia en todos sus componentes, incluidas las condiciones de dignidad y bienestar para los y las modelos.

Artículo 2. Definiciones. Entiéndase por servicio de comercio electrónico para adultos a través del sistema webcam, un medio de entretenimiento realizado por personas mayores de edad, para personas mayores de edad mediante el cual se exportan servicios con contenido en imagen y sonido humano de clasificación apto para mayores de 18 años que se realiza exclusivamente utilizando internet y está compuesto por elementos como:

Página webcam: Documento de tipo electrónico, que contiene información digital, la cual puede venir dada por datos visuales y/o sonoros, o una mezcla de ambos, a través de textos, imágenes, gráficos, audio o videos y otros tantos materiales dinámicos o estáticos, mediante la cual personas mayores de 18 años realizan modelaje y actividad social de manera libre y voluntaria frente a una cámara web para que usuarios en diferentes partes del mundo accedan a dicho contenido.

Modelo webcam para adultos: Persona mayor de 18 años que ejerce de manera libre y voluntaria actividades en presentación virtual a través de video que puede ser de contenido erótico dentro de un escenario o estudio de producción acondicionado para dicha labor en condiciones de dignidad y respeto de los Derechos Humanos.





Usuario: Persona mayor de edad de acuerdo a las leyes de su país de origen, quien por medio de la página webcam accede al contenido creado por el o la modelo, y realiza pagos a través de plataformas virtuales de recaudo acondicionadas para cancelar el servicio.

Plataforma virtual de pago: Es la herramienta tecnológica que permite hacer transacciones económicas con tarjetas de crédito u otro medio de pago virtual para que los usuarios puedan acceder al servicio de entretenimiento para adultos a través de la web.

Estudio de Producción: Establecimiento de comercio que ofrece condiciones para el desarrollo de la actividad, adecuadas con herramientas tecnológicas interconectadas a través de internet para que, frente a ellas, se puedan desarrollar rutinas de comercio electrónico para adultos y actividad social a través de las páginas webcam, y que cuenta con todos los permisos de funcionamiento de acuerdo con la normatividad de salubridad, uso de suelo y condiciones laborales de sus empleados. Dichos establecimientos no tienen como fin la apertura al público en general, por lo cual no se ejerce ningún expendio de licor, ni de ningún tipo de bienes o servicios de manera presencial.

Escenario-Estudio: Espacio donde el o la modelo webcam presta su servicio frente a la cámara y cuenta con implementación adecuada para el desarrollo de la labor.

Artículo 3. Las empresas constituidas por personas naturales o jurídicas que prestan el servicio de comercio electrónico para adultos a través del sistema webcam estarán organizadas y reguladas en una Federación de Comercio Electrónico para Adultos o su sigla FENCEA, conforme a lo ordenado por el artículo 73 de la Ley 2010 de 2019, con las siguientes funciones y obligaciones:

- a) Controlar y garantizar que las empresas a las que se les factura la exportación de estos servicios en el exterior, sean totalmente lícitas cumpliendo con todos los lineamientos que exige el Gobierno colombiano.
- b) Garantizar al sector financiero que las empresas a las que se les factura la exportación de estos servicios en el exterior, cumplan con la normatividad legal en sus países de origen y en el territorio colombiano.





- c) Certificar para cualquier trámite ante el sistema financiero y entidades del gobierno colombiano, las empresas adscritas a esta industria, propietarios, socios, accionistas, empleados, contratistas o mandantes.
- d) Vigilar y requerir a las empresas de este sector, conforme al cumplimiento de las buenas prácticas mercantiles que estipula el Código de Comercio, y a su vez informar a las entidades gubernamentales o autoridades competentes las inconsistencias o faltas que se encuentren para que sean sancionadas conforme a la Ley colombiana.
- e) Vigilar y denunciar ante las autoridades competentes a quien en la prestación de este servicio haga uso de menores de edad, consumo, distribución o fabricación de drogas prohibidas por la Ley, maltrato animal, contratación ilegal de personal extranjero, la captación o transacción ilegal de dinero; o incurra en cualquier conducta que pueda ser tipificada dentro del delito de trata de personas atentando contra la vida, la integridad, y los Derechos Humanos de las personas.
- f) Velar por el cumplimiento de las normas laborales entre las personas que se encuentran en la actividad y denunciar ante las autoridades correspondientes la omisión de las mismas.

Dentro de este acatamiento se exigirá que las y los trabajadores, y las empresas que prestan el servicio objeto de esta ley, cumplan con la afiliación al sistema de seguridad social integral, para lo cual las entidades administradoras deberán disponer del mecanismo para su debida incorporación.

Por lo tanto, deberán garantizar, que los y las modelos que desarrollen la actividad webcam coticen adecuadamente al sistema de seguridad social de manera independiente, o lo hagan las empresas conforme al tipo de contrato de vinculación laboral que tengan los y las modelos.

- g) Tendrá la facultad de agremiar y vigilar otras entidades relacionadas al sector de entretenimiento para adultos con el fin de servir de estamento de control y vigilancia de apoyo para el gobierno colombiano, permitiendo un desarrollo económico nacional con estándares de calidad y dignidad humana.
- h) Las demás que ordenen las normas legales para este tipo de entidades.





Artículo 4. La persona jurídica o natural que ejerza la actividad de servicio y entretenimiento comercial electrónico para adultos a través del sistema webcam deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Certificado de Cámara de Comercio
- b) Registro único Tributario (RUT)
- c) Concepto de uso de suelo según las actividades establecidas en esta misma ley.
- d) Certificado de SAYCO y ACINPRO
- e) Certificado de cumplimiento de normas sanitarias del establecimiento donde funcione el escenario o estudio de producción expedido por la secretaria de salud local o autoridad competente.
- f) Certificado de cumplimiento de normas de seguridad del establecimiento donde funcione el escenario o estudio de producción expedido por bomberos o autoridad competente.
- g) Certificado de funcionamiento expedido anualmente por la federación del comercio electrónico para adultos – FENCEA.
- h) Realizar contrato con una empresa de aseo para la recolección de residuos peligrosos y similares (ruta sanitaria).
- i) Las demás establecidas por la ley y normas reglamentarias.

Artículo 5. Entiéndase para el uso de suelo destinado al servicio de comercio electrónico para adultos a través del sistema webcam como una actividad de exportación de contenido adulto y no de entretenimiento o alto impacto como data en artículo 83 de la ley 1801 del 29 de julio de 2016, teniendo en cuenta que no son establecimientos abiertos al público y no se realiza expendio de licor, ni de bienes o servicios de manera presencial ya que la prestación de su servicio, genera entretenimiento e impacto en el exterior por ser una actividad mercantil de exportación de servicios.

PARÁGRAFO: Las administraciones municipales deberán dar el tratamiento de cualquier otra industria o actividad mercantil para efectos de uso de suelo conforme al instrumento de planificación territorial correspondiente: Plan de Ordenamiento Territorial - POT, Plan Básico de Ordenamiento Territorial - PBOT o Esquema de Ordenamiento Territorial - EOT.

Artículo 6. El gobierno nacional a través de las entidades competentes reglamentará lo correspondiente al objeto de la presente ley y lo necesario para el funcionamiento normal de la actividad y servicio que se establece en esta norma; así como los mecanismos de inspección, vigilancia y control que, desde un enfoque de Derechos Humanos, garanticen el desarrollo de la actividad y servicio de comercio electrónico para adultos a través del sistema webcam bajo principios de dignidad y libertad humana, y fomenten la





prevención, atención, asistencia y protección a las víctimas y posibles víctimas de trata de personas y el acompañamiento en las etapas de investigación, judicialización y sanción de los tratantes de personas, conforme a lo dispuesto en el Decreto 1066 de 2015.

A partir de la entrada en vigencia de la presente Ley y durante los seis (6) meses siguientes, los establecimientos de comercio que se encuentren funcionando como estudios de producción con contenido para páginas webcam deberán cumplir con lo establecido en esta ley, de lo contrario serán sancionadas como lo establezcan las normas correspondientes.

Artículo 7. Entiéndase como actividades económicas mercantiles las derivadas de la exportación de servicios webcam de acuerdo a la clasificación CIU de la siguiente forma:

Las personas naturales o jurídicas que tengan actividades de comercio electrónico para adultos y a su vez contraten personal para el desarrollo de la exportación de servicios bajo la figura de mandato establecida en el artículo 1262 del Código de Comercio será clasificado con el código **CIU 4610 COMERCIO AL POR MAYOR A CAMBIO DE UNA RETRIBUCION O POR CONTRATACION.**

PARÁGRAFO: Los bancos o entidades financieras vigiladas por la superintendencia financiera, podrán establecer políticas a las personas naturales o jurídicas que presten servicios de comercio electrónico para adultos, para determinar la legalidad y trazabilidad de sus operaciones estableciendo montos de ingresos para la monetización de divisas, modelos de control como SARLAFT, prevención de lavado de activos y la no financiación al terrorismo; garantizando a la industria de comercio electrónico para adultos la monetización de divisas en el territorio colombiano, y fomentando el desarrollo económico del país.

Artículo 8. Las personas jurídicas que mediante el contrato de mandato se encargan de facturar y monetizar el dinero en Colombia producto de la exportación de servicios realizadas por las modelos o estudios de producción, tendrán también la condición de exportadores para fines tributarios al apoyar a los y las modelos a la ejecución de su labor ya que los servicios son prestados de igual manera a las plataformas o páginas webcam en el exterior.

Artículo 9. Para fines tributarios las personas naturales o jurídicas prestadoras de servicios de comercio electrónico para adultos estarán sujetas a la tarifa de retención en la fuente a título de renta por servicios.





Artículo 10. La presente ley rige a partir de su promulgación.

Del Representante,



ALEJANDRO OCAMPO GIRALDO
Representante a la Cámara



PARRADO*
/

Gabriel E. Parrado Durán
Representante Cámara
Dpto. Meta - PH

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1. OBJETO



La presente ley tiene por objeto reglamentar el servicio de entretenimiento electrónico para adultos a través del sistema webcam en razón a lo establecido en el artículo 73 de la Ley 2010 de 2019 y la normatividad tributaria que se ha ordenado para este sector, estableciendo el debido control y vigilancia en todos sus componentes, incluidas las condiciones de dignidad y bienestar para los y las modelos.

2. SÍNTESIS DEL PROYECTO DE LEY

El Proyecto de Ley cuenta con 10 artículos en los cuales se desarrolla el objeto de la iniciativa, las definiciones del sector al cual se dirige el Proyecto, el régimen organizativo de la industria webcam para adultos, los requisitos para el funcionamiento de establecimientos en este medio comercial, la implementación de medios tecnológicos para combatir malas prácticas, algunas disposiciones mercantiles y financieras de quienes ejerzan la actividad, y condiciones laborales y de respeto a la dignidad humana para el desarrollo de las actividades.

3. ANTECEDENTES DEL PROYECTO

El marco normativo se inscribe en el artículo 73 de la Ley 2010 de 2019 que ordenó la reglamentación del sector mediante Ley; y en este sentido se han presentado en el Congreso de la República tanto en Senado como en Cámara de Representantes los siguientes Proyectos de Ley que han sido archivados.

Proyecto de Ley 302 de 2020 Senado, con el propósito de “desarrollar el artículo 73 de la Ley 2010 de 2019 el cual ordena expedir una ley que reglamente el servicio de comercio electrónico para adultos a través del sistema webcam en razón a la normatividad tributaria que se ha ordenado para este sector.”

Proyecto de Ley 056 de 2021 Senado, con el objeto de “brindar disposiciones y establecer un marco normativo para la prestación del servicio de comercio electrónico para adultos a través del sistema webcam, y de esta manera cumplir con lo establecido en el artículo 73 de la Ley 2010 de 2019 que ordena la reglamentación del sector mediante ley.”

Proyecto de Ley 254 de 2021 Cámara, con el fin de regular el contrato de los modelos a través del sistema webcam, y se reglamenta la federación de comercio electrónico para adultos.

4. CONSIDERACIONES DEL AUTOR

El presente Proyecto de Ley se fundamenta en la protección de la Industria de Comercio Electrónico para Adultos en Colombia, para que se le identifique y se le reconozca como industria afín a la actividad de exportación de servicios, que es realmente su condición fiscal en la actualidad, sin que se genere una estigmatización y exclusión social por ser una actividad poco convencional, teniendo como factor fundamental el libre derecho al trabajo, amparado en el artículo 25 de la Constitución política de Colombia y al artículo 23 de la Declaración universal de Derechos Humanos de 1948.





Dicho cuerpo normativo expresamente especifica que el trabajo es un derecho y una obligación social y goza en todas sus modalidades de especial protección del Estado, enunciando que toda persona tiene derecho a un trabajo en condiciones justas y al derecho a la libre elección de su trabajo en condiciones equitativas y satisfactorias, de igual manera toda persona tiene derecho sin discriminación alguna a igualdad de salario, sin mencionar que todo colombiano debe tener una remuneración que le permita el sustento para su familia y una dignidad humana, donde la Industria de Comercio Electrónico para Adultos está contribuyendo de manera directa con estos dichos principios establecidos en la Constitución Política y la Declaración Universal de Derechos Humanos.

De acuerdo con estadísticas de la Industria en Colombia se estimó en el año 2022 que en el país las ventas se encontraban por encima de los US \$600 millones al año, lo que representa cerca de \$80.000 millones de pesos en ingresos al país por pago de impuestos (Forbes, junio 7 de 2022). Se puede determinar que aproximadamente un 90% de los ingresos son monetizados a través del mercado libre, lo cual fue regulado mediante la Sentencia No. 16469 del Consejo de Estado mediante la cual se protege a los exportadores de servicios para hacer uso de este medio. Sin embargo, buena parte de los operadores de pago administran sus cuentas desde paraísos fiscales, ocasionando que el Estado Colombiano pierda el control sobre estos recursos.

Es importante también tener en cuenta, que este medio de monetización ha sido adoptado por la gran mayoría de las empresas vinculadas a la industria de comercio electrónico para adultos, debido a que, de acuerdo a la experiencia de diferentes empresarios de la industria, pareciera que el sector financiero les ha cerrado sus puertas, argumentando que no son clientes objetivo, y que el ejercicio de este tipo de actividad se puede prestar para el lavado de activos; lo que sin duda puede presentarse en cualquier sector de la economía, razón por la que no representa un factor determinante para su señalamiento por parte del sector financiero.

Como solución a esta situación y como garantía para el sector financiero, la federación de comercio electrónico para adultos, puede servir como ente de control y regulación al interior de la industria para garantizar que los ingresos que provienen del exterior sean de proveniencia lícita y de acuerdo al objeto de causalidad con la actividad mercantil desarrollada; a su vez esta Federación debería ser vigilada por entidades gubernamentales tales como, la UIAF (Unidad de Información y Análisis Financiero), SIGIN específicamente por la Unidad de Delitos Informáticos y de Patrimonio, y la SIC (Superintendencia de Industria y Comercio), lo anterior con el ánimo de garantizar al estado y al sector financiero (Bancos Nacionales) total tranquilidad, transparencia y control de los recursos provenientes del exterior.

I RELEVANCIA DE LA INDUSTRIA





CÁMARA

10

En el marco de la economía de pandemia COVID-19 la economía mundial sufrió un estancamiento, lo que generó que los gobiernos y las sociedades en todo el mundo tuvieran que enfrentarse a nuevos retos y desafíos para reactivarla, garantizando crecimiento de la productividad, ampliación de la demanda agregada y por supuesto la generación de empleo.

En este marco, y por supuesto en medio de una economía y un mercado laboral que sufre aún una significativa marca de género, según lo manifiesta el Observatorio Latinoamericano de Derechos Humanos y Empresas de la Universidad Externado de Colombia (2022) al referirse al servicio de la actividad de entretenimiento electrónico para adultos cerca del 90% de las modelos son mujeres y tan sólo el 5% hombres; sin embargo, y a propósito de esta característica de la industria se hace necesario regular dicha actividad que ha tenido un crecimiento exponencial en los últimos años llegando a estimaciones de generación de ingresos y vinculación a cerca de entre 100 mil y 300 mil modelos en el país (La República, 27 de febrero de 2023).

Así mismo, como lo expone El Tiempo, desde el año 2020 Colombia se ha convertido en el mayor proveedor de modelos webcam por detrás de Rumania, siendo nuestro país el que ocupa cerca del 33% de la industria a nivel mundial (31 de marzo de 2020). Actualmente la Industria Webcam realiza su actividad mercantil en las principales ciudades del territorio colombiano tales como Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena, Santa Marta, Barranquilla, Ibagué, Bucaramanga, Cúcuta, Valledupar, Villavicencio, Armenia y Pereira.

En este marco, la industria viene tomando una relevancia significativa y se ha fortalecido en la economía pospandemia COVID-19, como ha sucedido en general con los modelos de negocio virtuales y tecnológicos que han generado un crecimiento determinante en el desarrollo económico ya que mientras otros sectores tuvieron y han tenido que prescindir de sus empleados, e incluso cerrar compañías, la industria de comercio electrónico para adultos de acuerdo con datos de la Asociación del Comercio Electrónico para Adultos – ASOCEA y del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo ha permitido que más de 200.000 familias estén vinculadas a una actividad económica y laboral y así puedan llevar el sustento económico a sus hogares.

La industria de comercio electrónico para adultos ha permitido adicionalmente emplear diferentes profesiones u oficios a este sector económico como abogados, contadores, administradores, ingenieros, arquitectos, fotógrafos, desarrolladores tecnológicos, personal de aseo, vigilantes, entre otros.

Cabe destacar que además de la generación de empleos e ingresos a una importante cantidad de colombianos y colombianas, la industria representaría en términos económicos un ingreso al país de entre US\$ 600 millones y US\$ 1.000 al año (La República, 27 de febrero de 2023), lo que equivale a cerca del 20% de los impuestos que en 2022 obtuvo el país producto de la industria petrolera, una de las más importantes del país, y que se ubicó en \$18,16 billones. (La República, 23 de enero de 2023).

II ANÁLISIS DEL PROYECTO



CONTACTO@ALEJANDROOCAMPO.COM.CO



WWW.ALEJANDROOCAMPO.COM.CO



Como se establece en nuestra Constitución Política, Colombia es un Estado Social de Derecho, que tiene como propósito asegurar a sus habitantes un orden económico y social justo, en este sentido, el presente proyecto se enmarca en dicho fin, así mismo, el artículo 333 de la Carta afirma la libertad de empresa, por ende la posibilidad que a la industria del comercio electrónico para adultos dentro del territorio colombiano no se les margine del privilegio de obtener unos ingresos fruto de la exportación de servicios por medio de las páginas web, la posibilidad de que una empresa pueda realizar actividades de entretenimiento para adultos no contraria los preceptos de la Constitución ni de la ley.

Asimismo, la Constitución Política en su artículo 16 consagra el libre desarrollo de la personalidad esto quiere decir que las personas mayores de 18 años que por su voluntad acepten ejercer la actividad de modelos webcam no pueden ser coartadas de su derecho al trabajo y debe poder prestarlo sin mayores contratiempos y con todas las garantías que solo una empresa y un establecimiento de comercio reconocido por la ley colombiana puede ofrecerle.

Observando los anteriores puntos de vista, corresponde al Estado garantizar los estándares mínimos para las empresas y las personas que se dedican a esta industria, de esta forma es posible mejorar las condiciones de prestación del servicio de la población objetiva que se dedica a esta actividad, primando siempre la aplicación de preceptos constitucionales y legales.

En este orden de ideas y teniendo en cuenta que existe un vacío normativo que la Corte Constitucional en el año 2021 ha llamado a suplir y regular por parte del Congreso de la República y el Ministerio del Trabajo respecto a la industria del entretenimiento para adultos, se reconoce que aún se mantiene dicha exhortación sin cumplir y por tanto no se cuenta con una normatividad precisa para las empresas, los establecimientos de comercio y una seguridad jurídica para las y los modelos; por lo tanto, se considera necesario adelantar el presente Proyecto de Ley que soporta la regulación en unos requisitos mínimos para el desarrollo de la industria, la definición de mecanismos de vigilancia y control y de garantías de libertad, y de derechos para quienes ejercen la actividad webcam, así como se impida y controle posibles actividades de lavado de activos, y se garantice y aclare el uso de suelo, el código CIUU, y se contribuya a legitimar una actividad económica significativa para el país sobre la legalidad de la industria del modelaje webcam y las empresas dedicadas a esta actividad.

III FUNDAMENTOS SOCIALES

En la actualidad, de acuerdo con datos publicados por Forbes (junio 7 de 2022), existen cerca de 5.000 estudios vinculados a la industria de comercio para adultos a nivel nacional, distribuidos en ciudades como Bogotá, Medellín, Cali, Cartagena, Santa Marta, Barranquilla, Ibagué, Bucaramanga, Cúcuta, Valledupar, Villavicencio, Armenia y Pereira.





La industria de entretenimiento para adultos no solamente ha crecido, sino que es evidente la expansión año a año de una actividad que genera oportunidades de ingreso y empleo en un país con carencia de oportunidades para algunos sectores. Según cifras de Forbes y Valoraanaltik (2022), la industria representa cerca de 150.000 empleos de los cuales 100.000 corresponden a modelos y 50.000 a monitores, personal de aseo, cargos administrativos, entre otros.

Por todos estos componentes el presente proyecto de ley tiene un impacto social importante en el territorio colombiano, ya que contribuye al fomento del empleo y la formalización de una industria que año tras año crece exponencialmente obteniendo una regulación y estándares de calidad y dignidad humana.

IV BARRERAS INSTITUCIONALES PARA EL DESARROLLO LEGAL DE LA ACTIVIDAD

Teniendo en cuenta que el Artículo 73 de la Ley 2010 de 2019 determina que la actividad webcam debe contratarse mediante la modalidad de mandato, se debe asociar la actividad conforme a lo establecido en el código CIU 4610, que establece lo siguiente:

4610 Comercio al por mayor a cambio de una retribución o por contrata

Esta clase incluye las siguientes actividades, encontrándose la actividad de comercio para adultos y los servicios webcam dentro del numeral 2 como se evidencia a continuación:

1. Las actividades de comisionistas y otros mayoristas que comercian en nombre y por cuenta de terceros.
2. Las actividades de las personas que ponen en contacto a vendedores y compradores y realizan transacciones comerciales en nombre de un ordenante (comprador), incluidas las realizadas por internet.
3. Las actividades de agentes dedicados a la venta de: materias primas agropecuarias, animales vivos y materias primas y productos semiacabados textiles; combustibles, minerales, metales y productos químicos de uso industrial incluidos abonos; alimentos, bebidas y tabaco; productos textiles, prendas de vestir, pieles, calzado y artículos de cuero; madera y materiales de construcción; maquinaria, incluidos equipo de oficina y ordenadores, equipo industrial, buques y aeronaves; muebles, enseres domésticos y artículos de ferretería, entre otros.

Es importante precisar que el DANE clasificó mediante el código CIU 9609 las actividades de entretenimiento para adulto a través de plataformas digitales, sin embargo las actividades implícitas en este código se asemejan o relacionan con actividades derivadas de la prostitución, lo cual genera una estigmatización por parte del sector financiero impidiendo a esta industria el acceso a cuentas bancarias y créditos como lo tienen otros sectores de la economía en Colombia; por tal motivo la clasificación al código





Es importante precisar que el DANE clasificó mediante el código CIU 9609 las actividades de entretenimiento para adulto a través de plataformas digitales, sin embargo las actividades implícitas en este código se asemejan o relacionan con actividades derivadas de la prostitución, lo cual genera una estigmatización por parte del sector financiero impidiendo a esta industria el acceso a cuentas bancarias y créditos como lo tienen otros sectores de la economía en Colombia; por tal motivo la clasificación al código CIU 4610 permitirá a esta industria un mayor campo de acción y que el gobierno tenga claridad y control de los ingresos originados por la industria webcam.

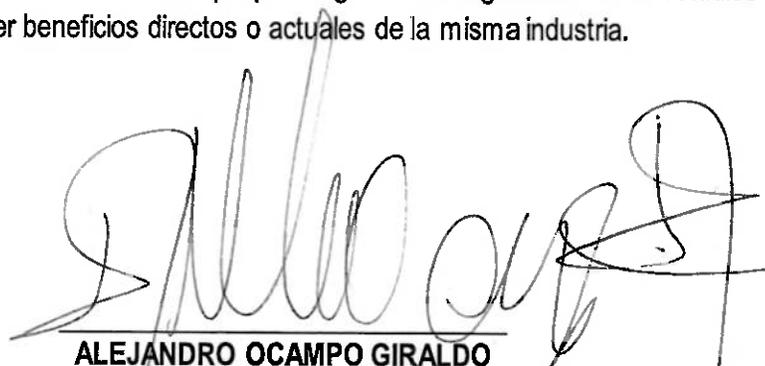
En consecuencia, la actividad webcam deberá ser tratada como una actividad comercial siempre y cuando cumpla con las condiciones exigidas por la Ley para cualquier industria en Colombia.

CONFLICTO DE INTERÉS

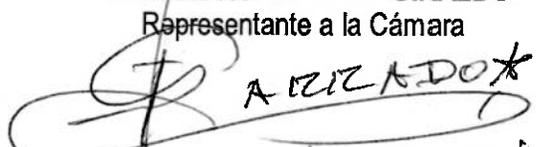
De acuerdo a lo establecido en el artículo 3 de la Ley 2003 de 2019, en concordancia con los artículos 286 y 291 de la Ley 5 de 1992, el autor de esta iniciativa legislativa presenta los siguientes eventos o circunstancias que podrían configurar conflicto de intereses para la discusión y votación del presente Proyecto de Ley como guías para que los otros congresistas tomen una decisión en torno a si se encuentran en una causal de impedimento, "no obstante, otras causales que el Congresista pueda encontrar".

Por lo cual, en cumplimiento de lo dispuesto en el marco normativo citado, me permito señalar que en el trámite de este Proyecto podrían presentarse conflictos de interés por parte de aquellos congresistas que puedan tener familiares dentro de los grados de consanguinidad y afinidad consagrados en la ley con intereses expresos o directos de los beneficios que pueda generar la regulación de los estudios y la industria webcam en general, u obtener beneficios directos o actuales de la misma industria.

Del Representante,



ALEJANDRO OCAMPO GIRALDO
Representante a la Cámara



A BARRADO*
Representante Cámara
Dpto. Meta - PL
Gabriel E. Barrado D.