

44

Bogotá D.C., julio 26 del 2023

Doctor

**JAIME LUIS LACOUTURE**

Secretario General

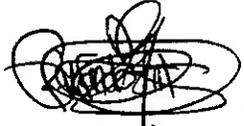
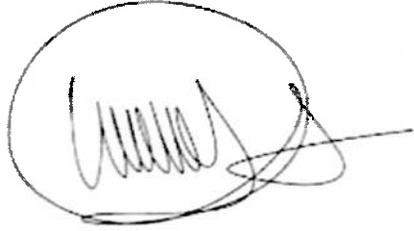
Cámara de Representantes

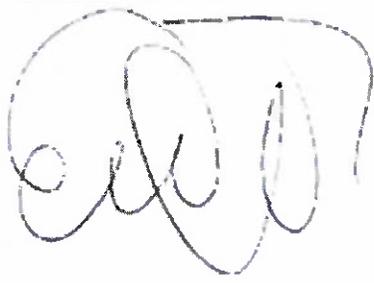
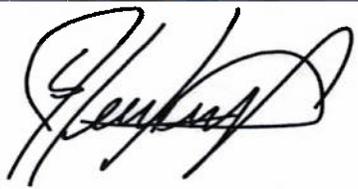
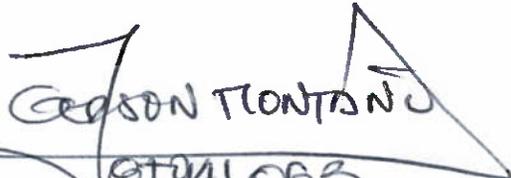
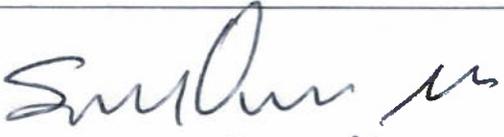
**Asunto:** Radicación de Proyecto de Ley *“Por medio de la cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones”*

Apreciado Señor Secretario,

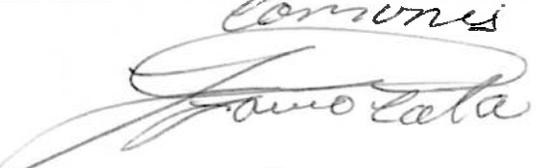
En nuestra condición de miembros del Congreso de la República y de conformidad con el artículo 154 de la Constitución Política de Colombia, por su digno conducto nos permitimos poner a consideración de la Honorable Cámara de Representantes el siguiente Proyecto de Ley, *“Por medio de la cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones”*

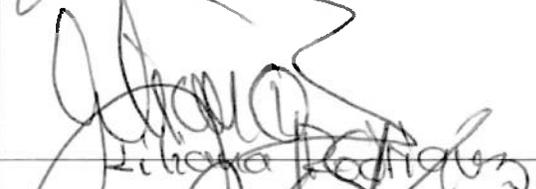
Cordialmente,

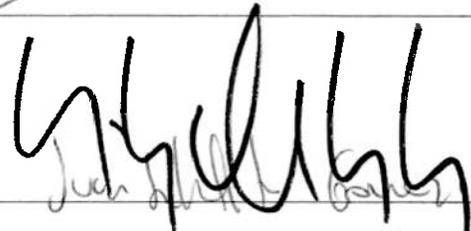
 <p><b>ERIKA TATIANA SÁNCHEZ PINTO</b> REPRESENTANTE POR SANTANDER</p>	 <p><b>WILMER CASTELLANOS HERNÁNDEZ</b> Representante a la Cámara por Boyacá Congreso de la República de Colombia</p>
---	---

<p>Monica Karim Bocanegra Pantoja</p> <p><b>MONICA KARINA BOCANEGRA PANTOJA</b></p> <p>Representante a la Cámara Departamento de Amazonas</p>	 <p>Representante a la Camara Departamento Archipiélago de San Andrés, Providencia y Santa Catalina Partido Liberal Colombiano</p>
 <p>Wilder Iberson Escobar Ortiz HR Representante a la Cámara Departamento de Caldas</p>	 <p><b>DAVID ALEJANDRO TORO RAMÍREZ</b> Representante a la Cámara por Antioquia</p>
 <p><b>AGMETH JOSÉ ESCAF TIJERINO</b> Representante a la Cámara por el departamento del Atlántico</p>	 <p>John Jairo Gonzalez A. Representante Camara PAZ H.S.</p>
<p>Citrep 77 Putumayo</p> <p>John Fredi V putumayo</p>	 <p>Jorge Rodrigo Torres Citrep</p>
 <p>Geison Montano</p> <p>CITREP 90 NARIÑO</p>	 <p>San Hugo Aris</p>

  
Citver # 13

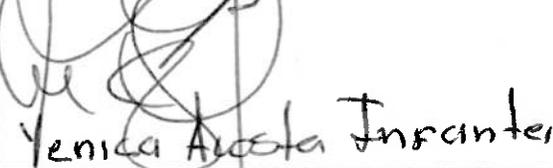
*Comunes*  
  
Fano Lata

  
Liliana Rodriguez

  
Juan Pablo Gomez

  
Alejandro H.

Miguel P6 P6

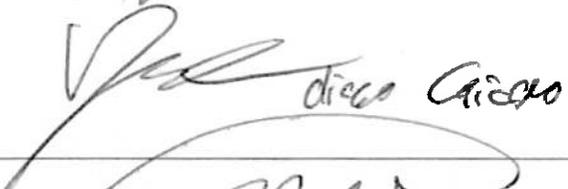
  
Yencia Acosta Inzante

David Puro

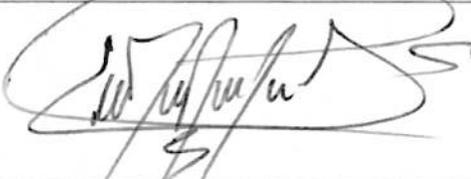
Susana Gomez P.  
Ppte Ant. PH

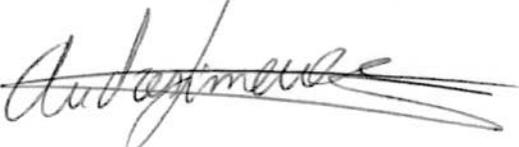
 CITEP9  
Orlando Castellanos

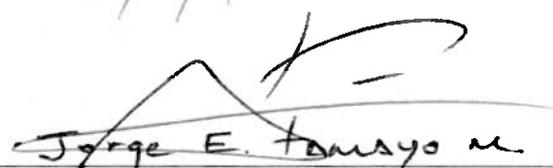
  
Jose A Cochero F.

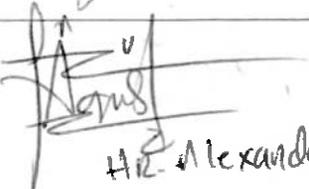
  
Diego Cicero







  
Jorge E. Tansyo M.

  
HIZ Alexander Garin-buana

  
Maurin Poudi

 GERSEI PEREZ	JUAN CARLOS VARGAS CAMARA BOLIVAR Y ANTIOQUIA. CITREP 13

PROYECTO DE LEY No. \_\_\_\_\_ CÁMARA DE REPRESENTANTES

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

El Congreso de Colombia

**DECRETA:**

**ARTÍCULO 1. OBJETO.** La presente ley tiene por objeto el reconocimiento de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva en Colombia incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y las normas que la modifiquen, complementen o sustituyan.

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

**PARÁGRAFO:** Los deportes electrónicos tienen diversos tipos o disciplinas que son: Juegos en arenas multijugador (MOBA), simuladores deportivos, juegos de lucha, juegos de disparos (F.P.S o T.P.S), juegos de estrategia o R.T.S y Battle Royale.

**ARTÍCULO 3.** Reconocer a los practicantes de deportes electrónicos como Deportistas dentro del Sistema Nacional del Deporte teniendo las mismas garantías establecidas en la Ley 181 de 1995, el Decreto 1085 de 2015 y demás normas complementarias.

**ARTÍCULO 4.** La práctica de Deportes electrónicos se desarrollará según las formas establecidas en el artículo 16 de la ley 181 de 1995 o quien la modifique.

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

**ARTÍCULO 6:** El Ministerio del Deporte deberá actualizar la normatividad deportiva pertinente para la viabilidad del reconocimiento de los deportes electrónicos, la creación de federaciones, ligas, clubes y la organización de competencias deportivas de deportes electrónicos.

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

**ARTÍCULO 7.** El Ministerio del Deporte deberá tener en cuenta lo innovador de esta industria que no encaja dentro del deporte convencional ni autóctono para realizar el reconocimiento de una Federación Deportiva Nacional de Deportes Electrónicos en los términos establecidos en el Decreto 1228 de julio 18 de 1995 o quien la sustituya y demás normas complementarias.

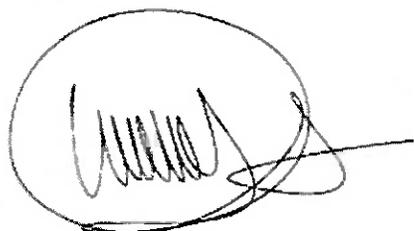
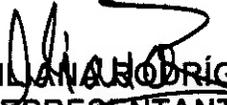
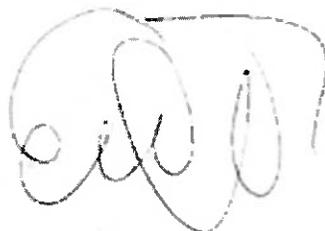
**PARÁGRAFO ÚNICO:** Las ligas, entes deportivos, clubes y comités deportivos de deportes electrónicos que existan en el país deberán cumplir con la normatividad vigente para su reconocimiento dentro del Sistema Nacional del Deporte, para ello, el Ministerio del Deporte deberá en un plazo máximo de doce (12) meses realizar el acompañamiento para su reglamentación.

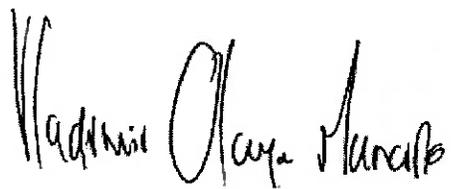
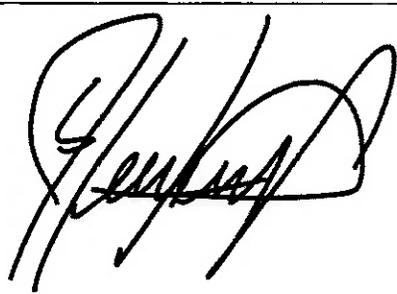
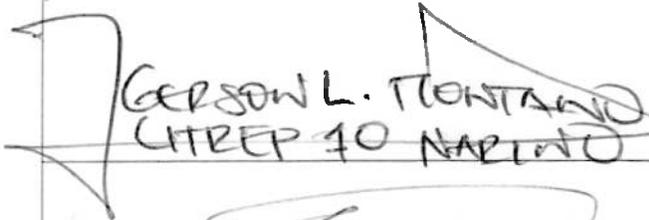
**ARTÍCULO 8.** El Ministerio del Deporte diseñará un plan para el fomento, la masificación, divulgación, planificación, coordinación y el asesoramiento de la práctica deportiva profesional, responsable y sana de los deportes electrónicos como una disciplina deportiva haciendo énfasis en enfoques diferenciales de género, cursos de vida, discapacidad, territorialidad y étnicos.

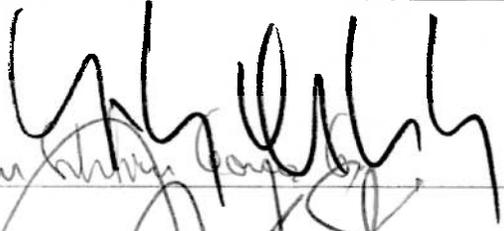
**PARÁGRAFO ÚNICO.** El Sistema Nacional de Deporte podrá crear programas de donaciones donde entidades públicas, privadas, y personas nacionales y extranjeras puedan realizar donaciones en dinero o aparatos electrónicos de videojuegos para ayudar a las poblaciones más apartadas y vulnerables del país, que no cuenten con suficientes recursos para la adecuación y participación de la comunidad a estos deportes electrónicos.

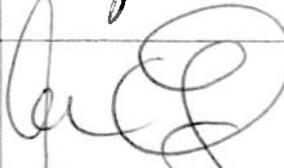
**ARTÍCULO 9.** Autorícese al Gobierno Nacional, departamental y municipal para que, dentro de su autonomía territorial, realice la destinación de las apropiaciones presupuestales necesarias para la ejecución de acciones, obras e intervenciones de interés social y utilidad pública que tengan como propósito garantizar y fomentar la práctica de los Deportes Electrónicos.

**ARTÍCULO 10.** La presente ley rige a partir de su promulgación.

 <p><b>ERIKA TATIANA SÁNCHEZ PINTO</b> REPRESENTANTE POR SANTANDER</p>	 <p><b>WILMER CASTELLANOS HERNÁNDEZ</b> Representante a la Cámara por Boyacá Congreso de la República de Colombia</p>
 <p><b>LILIANA RODRÍGUEZ VALENCIA</b> REPRESENTANTE A LA CÁMARA Departamento de Cundinamarca</p>	 <p><b>Representante a la Camara</b> <b>Departamento Archipiélago de San</b> <b>Andrés, Providencia y Santa Catalina</b> <b>Partido Liberal Colombiano</b></p>

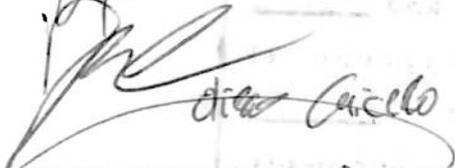
 <p><b>Wilder Iberson Escobar Ortiz HR</b>  <b>Representante a la Cámara</b>  <b>Departamento de Caldas</b></p>	 <p><b>DAVID ALEJANDRO TORO RAMÍREZ</b>  Representante a la Cámara por Antioquia</p>
 <p><b>Representante a la Cámara</b>  <b>Departamento de Casanare</b></p>	 <p><b>AGMETH JOSÉ ESCAF TIJERINO</b>  Representante a la Cámara por el  departamento del Atlántico</p>
 <p><b>John Jaime Gonzalez A</b>  HR: Curul de PAZ #3.</p>	<p><i>Citrep 11 Putumayo</i></p> <p><b>Jhon Fredi V- putumayo</b></p>
 <p><b>Jorge Rodríguez</b> Citrep 2</p>	 <p><b>Samuel</b>  <i>Sanchez Ochoa</i></p>
 <p><b>GERSON L. MONTANO</b>  <b>CITREP 10 NARIÑO</b></p>  <p><b>Juan Carlos Cominos</b></p>	 <p><b>Juliana Rodríguez</b> Citrep #15</p>

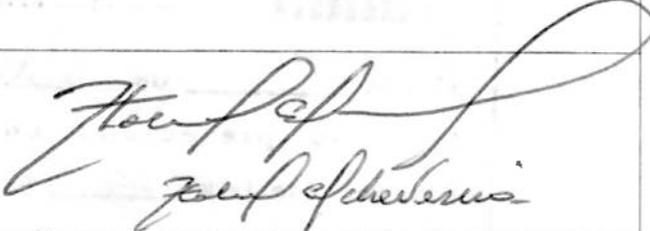
  
~~Jan Sherry Gomez~~  
  
ALEJANDRO M.  
Susana Gomez C.  
Rept. Ant PH

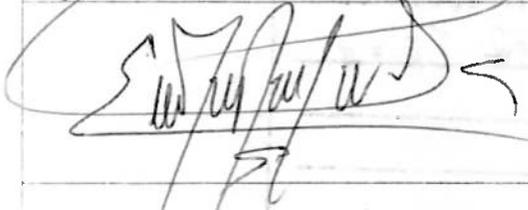
Miguel Rob Polo  
  
Yenica Acosta Infante  
David Pardo

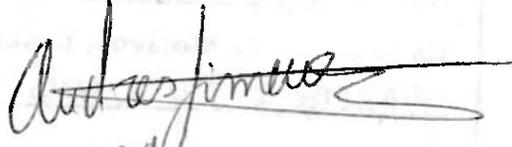
  
Sivrep 9  
Orlando Castilla A

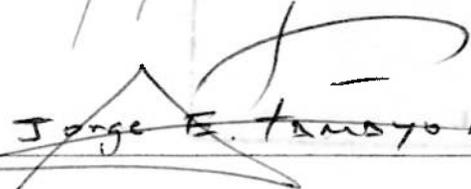
Jorge A Cochiaro F.

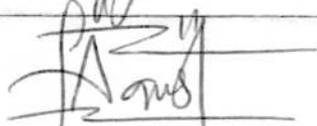
  
Diego Carcelo

  
Jorge Echeverria



  
Andres Jimenez

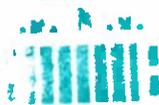
  
Jorge E. Tamayo M.

  
Alexander Guerin-Guainia

  
Mauricio Pardo

  
GERSEL PEREZ

JUAN CARLOS VARGAS  
BOLIVAR - ANTIOQUIA .



CAMARA DE REPRESENTANTES  
SECRETARIA GENERAL

El día 26 de Julio del año 2023

Ha sido presentado en este despacho el

Proyecto de Ley 44 Auto Legislativo \_\_\_\_\_

No. 44 Con su correspondiente

Exposición de Motivos, suscrito Por: HR. ERIKA

SANCHEZ y otras Firmas -

SECRETARIO GENERAL

## EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

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

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

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

### 1. ¿QUÉ SON LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS?

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

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

*“Toda actividad que emplea para su ejecución dispositivos electrónicos – ordenadores personales, consolas de juegos o dispositivos móviles-, a través de diversas plataformas de*

*videojuegos conectadas o no a internet, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos”.*

B. Proyecto de Ley No. 383/2017 – Brasil:

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

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

*“Toda competición o acontecimiento abierto al público y basado en videojuego, en el que participan de forma presencial o remota dos o más jugadores y en el que se ofrecen premios a los jugadores atendiendo al*

*resultado de los juegos correspondientes y a las normas preestablecidas para los organizadores para regular las competiciones o acontecimiento comentados” (traducción propia)*

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

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

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

1. Juegos en arenas multijugador (MOBA): Juegos desarrollados en una arena o estadio específico en el cual distintos jugadores conectados online y agrupados por equipo se enfrentan entre sí hasta derrotar a su contrincante.
2. Simuladores deportivos: Aquellos que recrean una disciplina deportiva específica, generalmente vinculada con los deportes tradicionales como por ejemplo fútbol, baloncesto, carreras, tenis, ciclismo entre otros.
3. Juegos de Lucha: Son los basados en luchar o combatir con un contrincante mediante el uso o manejo de un luchador.
4. Juegos de disparos (F.P.S o T.P.S): Son los videojuegos que tienen la finalidad de ganar al rival mediante el uso de armas.
5. Juegos de estrategia o R.T.S: Como su nombre lo indica, con juegos que obligan a sus practicantes a idear estrategias de avanzada para derrotar al rival, generalmente se desarrollan en un mapa en el cual podrán encontrar recursos, edificaciones, individuos o modificar y adaptar el terreno según sus necesidades o estrategias de victoria planteadas.
6. Último superviviente o Battle Royale: Son juegos en los cuales un grupo de personas se enfrentará entre sí superando pruebas que pondrán en vilo su supervivencia y en los cuales según se avanza en su desarrollo podrán encontrar mejoras de habilidades o equipamiento.

## **2. ANTECEDENTES GENERALES**

El origen de los deportes electrónicos remonta a los años 60's época en la se hace la primera aproximación a la piedra angular de los e-Sports mediante la creación de los primeros videojuegos, diseñados y creados para los equipos de cómputo de la época, no obstante, sus primeras expresiones no tenían relación real a las características que hoy en día

conocemos en la industria las cuales comenzaron a presentarse con el aumento de la popularidad de los juegos generando la organización de eventos multitudinarios y competitivos se hacen hacia la década de los 2000 con la consolidación en el mercado de nuevas consolas de videojuegos, las cuales, a nivel global impactaron de forma tal que se organizaron las primeras competencias que generaron un acercamiento a grandes audiencias y presencia de marcas patrocinadoras de renombre como son los fabricantes de tecnología como Amazon, Microsoft, Nvidia y de empresas del mundo deportivo como Adidas, Puma, Nike y Reebok entre otras.

Con el desarrollo de la tecnología, la penetración de los dispositivos móviles y la masificación del acceso a internet durante las últimas dos décadas, se han generado diversos espacios de competición de alto nivel deportivo en escenarios internacionales como la Copa Mundial de Fortnite, el Campeonato Mundial de League of Legends, el torneo mundial Call of Duty World League y el PUBG Campeonato Mundial entre otros niveles de competición a nivel regional y local. Este es un mercado que ha generado grandes expectativas entre los inversores y entusiastas que han generado millonarios contratos de publicidad por derechos de transmisión y presentación en diversas plataformas y ofrecen premios millonarios a los deportistas entre otras actividades económicas desarrolladas alrededor de los deportes electrónicos.

Este escenario nos sitúa ante una industria con un crecimiento notable y constante, la cual ha creado un reto para la industria deportiva y del entretenimiento. Esto atrajo la participación de actores tan diversos que han visto el nicho de mercado que se genera por una audiencia en constante progresión la cual se ha incrementado en los últimos años, por ejemplo, tomando como punto de partida el año 2020, se alcanzaron cifras estimadas a los 435.700.000 de audiencia global, aumentando para el año siguiente a 489.500.000, hasta ascender a los 532.000.000 de aficionados que activamente participan en los eventos y competencias oficiales de manera presencial y/o remota, compuestos por un aproximado de 270.900.000 de aficionados llamados ocasionales y unos 261.200.000 de los conocidos como espectadores entusiastas<sup>1</sup>, denotando un crecimiento porcentual de un 92.01% ante los registros del año anterior.

---

<sup>1</sup> Newzoo, Global Esports & Live Streaming Market Report. 2022. P. 31.

En complemento de lo anterior, el posicionamiento de la industria de los deportes electrónicos, no solo se ha enfocado en hacerse viral por sus audiencias, sino que también ha motivado la inversión de distintos sectores industriales vinculados con la industria del deporte, tecnológica y el entretenimiento entre otras; alcanzado de esta manera ingresos de seiscientos cincuenta y cinco millones de dólares (\$655.000.000 USD) a nivel global para el año 2017, aumentando de forma inatajable hasta superar la barrera de los mil millones de dólares y mostrando cifras aproximadas a los \$1.790 billones de dólares para el año 2022<sup>2</sup> compuestos por aportes de patrocinadores, derechos de transmisión, competencias oficiales, merchandising por tan solo mencionar algunos de los actores influyentes en su posicionamiento económico.

Por último, no se podría hablar de e-Sports, sin hacer especial énfasis a ese estrecho vínculo que guardan con la tecnología pues de una manera u otra el crecimiento de uno repercute directamente en el otro. En primer lugar, se debe tener en cuenta que actualmente los deportes electrónicos tienen la facilidad de practicarse desde distintos tipos de dispositivos ocupando para el año 2022 un aproximado de 1,054 millones de jugadores que realizaban su actividad desde computadores, 2,698 millones de jugadores activos desde dispositivos celulares (Smartphones y tablets) y 611 millones de jugadores que ocupan consolas para jugar<sup>3</sup>; tal ha sido el impacto para las compañías relacionadas con el diseño y producción de equipos de telecomunicación que grandes colosos del mercado como Motorola, Xiaomi, Real Me o Samsung por tan solo mencionar a algunas, se han adaptado de forma tal a las nuevas exigencias de sus compradores que han optado por desarrollar y producir equipos móviles especiales para videojuegos.

En adición a lo anterior, la innovación fomentada por medio de la realidad virtual repercute en la manera de vivir la experiencia de un juego pudiendo generar nuevas formas de acercarse a los fanáticos, inversión, patrocinadores y creando un sin número de oportunidades que podrán llevar los deportes electrónicos a magnificar su impacto, posicionamiento, alcance económico y global a un escalón distinto en el deporte.

---

<sup>2</sup> Newzoo, Global Esports Market Report. 2019. P. 12.

<sup>3</sup> Wijman, Tom. Global Games Market Report. Newzoo. 2023. P. 20.

### 3. LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS EN COLOMBIA

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

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

Dicho lo anterior, en Colombia actualmente sobresalen un top cinco (5) de videojuegos más utilizados dentro del cual se encuentran Free Fire, Valorant, Crossfire, Fortnite y PUBG Mobile, siendo pertinente mencionar que, de conformidad con una de las plataformas de análisis de la comunidad, Free Fire representa el 16% de los ingresos generados por jugador en el país<sup>4</sup>.

Asimismo, según información revelada por la LVP, para el año 2021, en Colombia se presentó un aumento en la cantidad de visualización del 55% en comparación en el año 2020 y en lo que respecta al año 2022, se presentó un incremento del 67% en la cantidad de espectadores que realizaban visualizaciones en directo y de un 89%<sup>5</sup> para aquellos que

---

<sup>4</sup> Recuperado de: <https://www.esportsearnings.com/countries/co> (24/04/2023).

<sup>5</sup> Recuperado de: [https://www.larepublica.co/ocio/la-lvp-le-apuesta-a-seguir-posicionando-al-pais-en-las-principales-ligas-de-esports-3441538#:~:text=En%20Colombia%2C%20Per%C3%BA%20y%20Ecuador,de%201.143.127%20usuarios%20%C3%](https://www.larepublica.co/ocio/la-lvp-le-apuesta-a-seguir-posicionando-al-pais-en-las-principales-ligas-de-esports-3441538#:~:text=En%20Colombia%2C%20Per%C3%BA%20y%20Ecuador,de%201.143.127%20usuarios%20%C3%9)

hacían constante seguimiento sobre las transmisiones.

### 3.1 EL CONTEXTO DEPORTIVO.

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

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

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

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

Ahora bien, posicionándonos en un escenario internacional, Fedecolde es miembro de la Confederación Panamericana de Deportes Electrónicos (PAMESCO), Consorcio Mundial de

Deportes Electronicos (WESCO), Confederación Centroamericana y del Caribe de Deportes Electrónicos (CACESCO), la International Esports Federation (IESF) y convenios de colaboración con el Comité Paralímpico Colombiano lo que le han permitido transformarse en la organización deportiva de derecho privado colombiana idónea para el fomento, promoción, patrocinio y organización de los deportes electrónicos en el país.

### 3.2 El contexto económico.

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

De igual manera, el mismo portal ha manifestado que la audiencia en Colombia capta a un público cuyo 49% oscila entre el rango de edad de 18 a 24 años y un 30% que redondea a quienes se encuentran en el grupo entre los 25 y 34 años<sup>6</sup>, permitiendo evidenciar el fomento en la innovación para la de jóvenes que en muchos casos han tomado la decisión de hacerse parte activa de la industria mediante la creación de empresas y emprendimientos vinculados a los e-Sports.

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

### 3.3 El contexto normativo.

La legislación colombiana teniendo como fuente principal de derecho en materia deportiva la **Ley 181 de 1995**, coloquialmente conocida como **“Ley del Deporte”**, de conformidad con su artículo 1, tiene como objetivo principal desde su promulgación el fomento de *“...la*

---

<sup>6</sup> Newzoo, The Global Game Market. 2021.

*práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre...*” a nivel nacional siendo el punto de partida y referencia principal a la hora de entender el vínculo y reto que las nuevas tendencias del deporte suponen a la hora de su comprensión, inclusión y fomento en el territorio colombiano.

Así las cosas, el artículo 15 de la **Ley 181 de 1995** define al deporte como:

*“...la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío, expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales.”*

En la misma línea de lo anterior, la **Carta Europea del Deporte**, en su artículo 2, define al mismo como:

*“...Se entenderá por deporte todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles...”*

De las anteriores aproximaciones conceptuales podemos detectar aspectos fundamentales que guardan estrecha similitud y que al confrontarlos con el funcionamiento de los deportes electrónicos podemos observar con claridad la conexión natural que estos guardan con lo entendido como deporte en territorio colombiano y según los estándares internacionales pues evidenciamos:

- A. Actitud lúdica o carácter competitivo, dependiendo de la finalidad con la que el deportista la practique.
- B. Ejercicio corporal y/o mental, aunado a la práctica en búsqueda de la mejora de dichas condiciones.
- C. Genera valores morales, sociales y cívicos lo que se complementa con motivar la interacción entre deportistas a nivel competitivo, aficionados o simplemente como aprovechamiento del tiempo libre.
- D. Su práctica se realiza de manera desarrollada siguiendo reglamentos preestablecidos para la participación en competencias o fuera de estas.

De esta manera, se puede evidenciar a grandes rasgos el acoplo total de los deportes electrónicos en la concepción legal de deporte a nivel nacional, lo que motiva la necesidad de regular su incorporación en el ecosistema jurídico colombiano siendo un país pionero a nivel continental en el desarrollo, crecimiento, promoción y reconocimiento de esta actividad y con la finalidad de otorgar garantías a los deportistas quienes hoy en día subsisten de esta actividad sin protección o estabilidad contractual alguna, fomentar la protección de los derechos de los actores en la industria quienes en diversas situaciones ven como por el limbo jurídico en el cual se encuentran se someten a las decisiones tomadas por terceros y mediante las cuales se configuran violaciones flagrantes al debido proceso y otros derechos relacionados; asimismo, con su regulación se podrá atraer a patrocinadores e inversores tecnológicos y otras industrias quienes hoy en día a pesar de estar interesados en los deportes electrónicos evidencian inseguridad jurídica en la materia.

Además de lo anterior, cabe resaltar los criterios y procedimientos utilizados actualmente en Colombia por la Resolución 1440 de 2007 para el reconocimiento o inclusión de nuevos deportes al Sistema Nacional del Deporte tal y como lo indica el artículo 1 de la mencionada resolución; no obstante, su articulado se encuentra destinado a establecer criterios para los deportes convencionales o tradicionales, paralímpicos o autóctonos no tomando en cuenta la existencia de modalidades deportivas innovadoras que pudieran llegar a surgir por nuevas tendencias. Teniendo en cuenta lo anterior, los criterios allí expuestos no podrían ser aplicables para estas nuevas modalidades que con la aplicación de la tecnología, la realidad virtual y la conectividad online se han abierto camino dentro del deporte y se han posicionado como la industria más prometedora en el sector para los años venideros.

#### **4. LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS COMO PRÁCTICA DEPORTIVA**

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

Con relación a esto se debe tener en cuenta que para entrenar cada deporte electrónico

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

Los efectos positivos a nivel físico son: aumento de la percepción visual, coordinación viso manual, velocidad de reacción y por otra parte a nivel emocional son: liderazgo, resiliencia, toma de decisiones, comunicación asertiva, aprender a trabajar bajo presión, manejo de la frustración. Cada una de estas características se aplica a la vida y permite que el deportista, niño o adolescente tome mejores decisiones en su vida diaria.

## 5. MARCO JURÍDICO

### Normatividad internacional

- Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte.
- Carta Europea del Deporte.

### Normatividad nacional

- Constitución Política de Colombia

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.

- Ley 181 de 1995.
- Decreto 1228 de 1995.
- Ley 582 del 2000.

- Resolución 1440 de 2007.

## 6. IMPACTO FISCAL

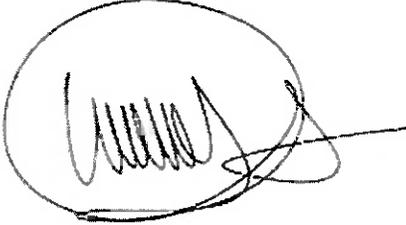
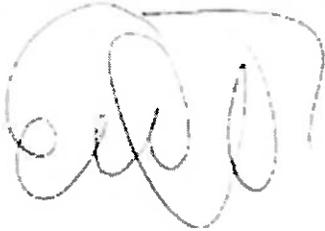
El impacto fiscal se debe ajustar al Marco Fiscal de Mediano Plazo y los recursos que se deben destinar por concepto de la ejecución del proyecto de ley son los correspondientes al Sistema Nacional del Deporte.

Adicionalmente se contempla la posibilidad que para la promoción de los Deportes Electrónicos se destinen recursos adicionales por parte de los entes territoriales bajo lo establecido en la ley.

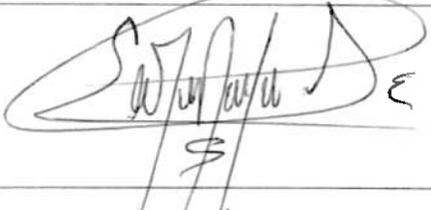
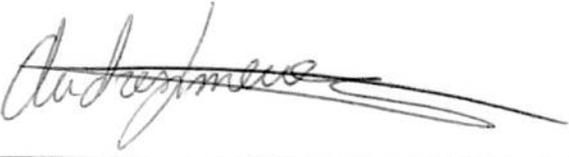
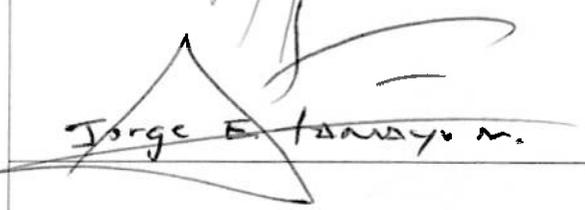
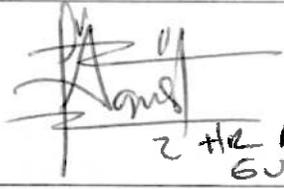
## 7. PROPOSICIÓN

En concordancia con los términos anteriores, en nuestra condición de miembros del Congreso de la República, y en uso del derecho consagrado en el artículo 152 de la Constitución Política de Colombia, nos permitimos poner a consideración de los Honorables Miembros del Congreso de la República el presente proyecto de ley para su discusión y votación.

Cordialmente,

 <p><b>ERIKA TATIANA SÁNCHEZ PINTO</b> REPRESENTANTE POR SANTANDER</p>	 <p><b>WILMER CASTELLANOS HERNÁNDEZ</b> Representante a la Cámara por Boyacá Congreso de la República de Colombia</p>
 <p><u>Wilder Iberson Escobar Ortiz HR</u></p>	 <p><b>Representante a la Cámara</b> <b>Departamento Archipiélago de San</b></p>

<p>Representante a la Cámara Departamento de Caldas</p>	<p>Andrés, Providencia y Santa Catalina Partido Liberal Colombiano</p>
<p><i>David Alejandro Toro</i> DAVID ALEJANDRO TORO RAMÍREZ Representante a la Cámara por Antioquia</p>	<p><i>Agmeth José Escaf Tijerino</i> AGMETH JOSÉ ESCAF TIJERINO Representante a la Cámara por el departamento del Atlántico</p>
<p><i>Alfonso #1</i> John Jairo Contales # TR: CUSUI DE PAZ #3</p>	<p><i>CITREP T2 Putumayo</i> Jhon Fredi V Putumayo</p>
<p><i>Jorge Rodríguez</i> Jorge Rodríguez Citrep</p>	<p><i>Santiago Osorio</i> Santiago Osorio</p>
<p><i>Alfonso #15</i> Alfonso Rodríguez</p>	<p><i>Franco Celso</i> Franco Celso</p>
<p><i>Alfonso Rodríguez</i> Alfonso Rodríguez</p>	<p><i>Yenica Acosta Infante</i> Yenica Acosta Infante</p>
<p>Miguel P6 P6</p>	<p><i>Yenica Acosta Infante</i> Yenica Acosta Infante</p>
<p>Susana Gómez Ppte Ant. PH</p>	<p>David Rucero</p>

 <p>Orlando Castellón CITREP 9.</p>	 <p>Lino A. Cebalero F.</p>
 <p>Diego Caicedo</p>	
 <p>Juan Carlos Varcas</p>	
 <p>Jorge E. Tansuyo M.</p>	 <p>Alexander Guerin GUAINIA.</p>
 <p>Marian Paredi</p>	 <p>GERARDO PEREZ</p>
JUAN CARLOS VARCAS BULVARI - ANTOQUIA CITREP 13.	