



GACETA DEL CONGRESO

SENADO Y CÁMARA

(Artículo 36, Ley 5a. de 1992)
IMPRENTA NACIONAL DE COLOMBIA
www.imprenta.gov.co

ISSN 0123 - 9066

AÑO XIX - N° 447

Bogotá, D. C., viernes, 23 de julio de 2010

EDICIÓN DE 16 PÁGINAS

DIRECTORES:

EMILIO RAMÓN OTERO DAJUD
SECRETARIO GENERAL DEL SENADO
www.secretariasenado.gov.co

JESÚS ALFONSO RODRÍGUEZ CAMARGO
SECRETARIO GENERAL DE LA CÁMARA
www.camara.gov.co

RAMA LEGISLATIVA DEL PODER PÚBLICO

CÁMARA DE REPRESENTANTES

PROYECTOS DE LEY

PROYECTO DE LEY NÚMERO 001 DE 2010 CÁMARA

por la cual se modifica el artículo 3° de la Ley 1117 de 2006.

Artículo 1°. El inciso 1° del artículo 3° de la Ley 1117 de 2006 quedará así:

“Artículo 3°. **Aplicación de subsidios.** La aplicación de subsidios al costo de prestación del servicio público domiciliario de energía eléctrica y de gas combustible para uso domiciliario distribuido por red de tuberías de los usuarios pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1 y 2 a partir del mes de enero de 2011 hasta diciembre de 2014, deberá hacerse de tal forma que el incremento tarifario a estos usuarios en relación con sus consumos básicos o de subsistencia corresponda en cada mes como máximo a la variación del Índice de Precios al Consumidor, sin embargo, en ningún caso el porcentaje del subsidio será superior al 60% del costo de la prestación del servicio para el estrato 1 y al 50% de este para el estrato 2”.

Artículo 2°. Esta ley rige a partir de su publicación y modifica las disposiciones contrarias.

Cordialmente,

Buenaventura León León,
Representante a la Cámara,
Departamento de Cundinamarca.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El artículo 116 de la Ley 812 de 2003 estableció: “Subsidios para estratos 1, 2 y 3”. La aplicación de subsidios al costo de prestación de los servicios públicos domiciliarios de los estratos socioeconómicos 1 y 2 a partir de la vigencia de la Ley 812 de 2003 estableció: “Subsidios para estratos 1, 2 y 3 para los años 2004, 2005 y 2006, deberá hacerse de tal forma que el incremento tarifario a estos usuarios en relación con sus con-

sumos básicos o de subsistencia corresponda en cada mes a la variación del Índice de Precios al Consumidor”, para lo cual fueron expedidas por la Comisión de Regulación de Energía y Gas, las Resoluciones 108 de 2003 y 040 de 2004.

Con la entrada en vigencia de la Ley 1117 de 2006, la normatividad cambió, en lo relacionado con la aplicación de los subsidios para los estratos socioeconómicos 1 y 2, en los servicios públicos de energía eléctrica y gas combustible.

Es decir, la Ley 1117 de 2006, establece que las tarifas de los usuarios beneficiarios de subsidios en relación con sus consumos de subsistencia deben corresponder en cada mes como máximo a la variación del IPC, y que el porcentaje de subsidio en ningún caso será superior al 60% del costo de prestación del servicio para el estrato 1 y al 50% para el estrato 2. La ley también señala que las tarifas con subsidios por debajo del 50 y 40% en el estrato 1 y en el estrato 2 respectivamente podrán ajustarse a estos porcentajes. Así mismo, para el caso de mercados nuevos de comercialización, los porcentajes de subsidios aplicables en el mes de entrada en operación serán 50 y 40%.

Con la Ley 1117 de 2006 se logró ampliar la vigencia del Programa de Normalización de Barrios Subnormales, PRONE, contemplado dentro del Plan Nacional de Desarrollo, plasmado en la Ley 812 de 2003, que ha permitido la normalización de las redes eléctricas a más de 30 mil viviendas ubicadas en barrios de Ambalema, Armero-Guayabal, Barranquilla, Cartagena, El Banco, Ibagué, Líbano, Melgar, Santa Marta, Valledupar y Venadillo.

Según el análisis de la Comisión de Regulación de Energía y Gas, CREG, para resolver el problema de subnormalidad en Colombia, se necesitarían por lo menos 30 años más, donde se espera la activa participación de las empresas que prestan el

servicio de suministro de energía eléctrica, haciendo uso de los Decretos 387 y 388 de 2007, que incentiva a las empresas distribuidoras de energía eléctrica para llevar a cabo las inversiones requeridas en la expansión, programas de reducción de pérdidas de energía, entre otros.

En cuanto al servicio público domiciliario de gas se refiere, según la Comisión Reguladora de Energía y Gas, CREG, son cerca de 2.3 millones de usuarios pertenecientes a los estratos 1 y 2, es decir, cerca del 50% del país, que se han beneficiado, pues el costo de prestación del servicio se incrementa únicamente con el IPC, convirtiéndose en un considerable ahorro, teniendo en cuenta los escasos ingresos en estos sectores sociales.

El propósito del presente proyecto ley, es ampliar por cuatro años más la aplicación de los subsidios a los servicios públicos domiciliarios de energía eléctrica y de gas combustible para uso domiciliario distribuido por red de tuberías de los usuarios pertenecientes a los estratos socioeconómicos 1 y 2, lo cual sin duda, mejora la calidad de vida de quienes cuentan con ingresos inferiores, además de extender la cobertura de los servicios públicos en mención.

Cordialmente,

Buenaventura León León,
Representante a la Cámara,
Departamento de Cundinamarca.

CÁMARA DE REPRESENTANTES
SECRETARÍA GENERAL

El día 20 de julio del año 2010, ha sido presentado en este Despacho el Proyecto de ley número 001 con su correspondiente exposición de motivos por el honorable Representante *Buenaventura León León*.

El Secretario General,

Jesús Alfonso Rodríguez Camargo.

PROYECTO DE LEY NÚMERO 002 DE 2010 CÁMARA

por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. **Definición.** Para los efectos de la presente ley se entiende por establecimiento de prestación de servicio de videojuegos, aquel que ofrece 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. El servicio de videojuegos será prestado por personas naturales o jurídicas, debidamente inscritas en la Cámara de Comercio del lugar en el que cumple su objeto comercial.

Artículo 2°. **Criterios de operación.** Todos los establecimientos a los que se refiere la presente

ley, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos:

1. Estar ubicados a más de 200 metros de distancia de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.

2. Prohibir el ingreso a menores de catorce (14) años; requisito que se verificará exigiendo la presentación del documento de identidad para permitir la entrada al establecimiento.

3. Ubicar a su entrada o en lugar visible, un aviso de buen tamaño, legible y claro con la siguiente inscripción: "Prohibido el ingreso a menores de 14 años. Es obligatorio presentar el documento de identidad para ingresar".

4. Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos establecida en esta norma, suspendiendo de inmediato el servicio cuando se detecte que por su edad el jugador no está facultado para el juego que esté operando.

5. Disponer de condiciones de iluminación y ventilación propicias, espacios y áreas necesarias para garantizar condiciones adecuadas para la salud, el bienestar y la comodidad; evitando la utilización de sistemas de iluminación que pueden afectar la salud de los usuarios.

6. Implementar las medidas necesarias en materia de prevención y atención de emergencias, de conformidad a lo establecido por las autoridades Municipales, Distritales y la ley.

7. Verificar que el espacio disponible para cada usuario le permita situarse a la distancia apropiada entre jugador y pantalla, y que la distancia entre los equipos de videojuegos garanticen en todo momento el servicio, la operación, la salud y la seguridad de los usuarios.

8. Designar como responsable o encargado de la administración del establecimiento y la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.

9. Prestar el servicio de videojuegos en establecimientos o salones destinados exclusivamente para tal fin y no como una actividad complementaria de otras actividades comerciales o de servicios.

10. No vender bebidas con contenido alcohólico ni cigarrillos en los establecimientos o salones cuya actividad comercial esté destinada a prestar el servicio de videojuegos. Además, el responsable o encargado de la administración del establecimiento deberá denunciar ante autoridad competente la venta clandestina a los menores de cualquier sustancia psicoactiva que se presentare al interior del establecimiento.

11. Mantener los sistemas de audio y video en los niveles permitidos, conforme a lo estipulado en el artículo 2° de la Ley 232 de 1995 o en la norma que la modifique o adicione, de manera que no afecten la salud de los usuarios o la tranquilidad de la comunidad.

Parágrafo Transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley, todo establecimiento

de prestación de servicio de videojuegos que actualmente esté funcionando, tendrá un plazo de seis (6) para adoptar los criterios de operación definidos en el presente artículo.

Artículo 3°. **Entidades responsables.** El Ministerio de la Protección Social, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud de orden departamental, distrital y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en la presente ley.

Artículo 4°. **Clasificación de títulos y contenidos de videojuegos.** Corresponde al Ministerio de la Protección Social clasificar, según su contenido y de acuerdo con los criterios contenidos en el artículo 6° de la presente ley, los videojuegos que circulen en Colombia. El Gobierno Nacional reglamentará la materia.

Ningún videojuego puede ser comercializado, distribuido, vendido o alquilado en el país sin la clasificación previa asignada por el Ministerio de la Protección Social.

El Ministerio de la Protección Social deberá dar a conocer a la ciudadanía a través de todos los medios de comunicación disponibles a nivel nacional, municipal y distrital, la lista con la clasificación de los videojuegos. Esta lista deberá ser actualizada por lo menos dos (2) veces al año y comunicarse en forma debida y oportuna a las Secretarías de Gobierno y a las Secretarías de Salud municipales o distritales para mantener actualizado el censo de videojuegos en la respectiva localidad.

Parágrafo Transitorio. A partir de la entrada en vigencia de la presente ley, el Ministerio de la Protección Social tendrá seis (6) meses para expedir una lista en la cual se recopilen los títulos de videojuegos que circulen actualmente en Colombia y la clasificación que les ha sido asignada. Respecto a estos mismos videojuegos, las empresas que los comercializan y/o distribuyen deberán proceder a solicitar su clasificación ante el Ministerio de la Protección Social en un lapso no mayor a tres (3) meses desde la entrada en vigencia de esta ley.

Artículo 5°. **Clasificación previa de videojuegos.** Todas las empresas que tengan por actividad comercial principal, o entre sus actividades comerciales la fabricación o importación de videojuegos deberán, antes de sacar cualquier título al mercado, someterlo al proceso de clasificación referido en la presente ley. Obtenida la clasificación, esta deberá indicarse en forma clara, expresa y legible en la parte frontal del empaque en que sea distribuido el videojuego.

Las empresas podrán sugerir la clasificación que deba otorgarse al videojuego sin que dicho concepto sea vinculante.

Con periodicidad trimestral, las empresas deberán elaborar listas de los videojuegos que comercialicen en las que se indique la clasificación que le haya sido otorgada. Dichas listas deberán ser de público conocimiento.

Parágrafo. El incumplimiento de esta disposición será sancionado de la siguiente manera:

Por la primera vez, multa de 50 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la segunda vez, multa de 70 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la tercera vez, multa de 100 salarios mínimos legales mensuales vigentes.

Por la cuarta vez, cancelación del registro mercantil y/o licencia de funcionamiento.

El Gobierno Nacional tendrá un plazo de seis (6) meses a partir de la entrada en vigencia de la presente ley, para expedir el decreto reglamentario que consagre las normas y disposiciones complementarias que garanticen el cumplimiento de lo aquí dispuesto.

Artículo 6°. **Sistema de clasificación.** Todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser identificado de la siguiente forma:

1. Videojuego de abierta circulación: Clasificación Todos. Contiene elementos audio-visuales que admitirán mínimos componentes de violencia suave, su uso es para todas las edades. Corresponde a la letra A, la cual debe estar impresa en cada disco de video juego a que corresponda, con el color Azul Oscuro.

2. Videojuego de moderada circulación: Clasificación Mayores de 14 años. Con poco contenido de violencia audiovisual, con temas sugestivos, humor crudo, sangre mínima, y poco uso de lenguaje soez. Corresponde a la letra B, la cual debe estar impresa en cada disco de videojuego a que corresponda, con el color Verde Oscuro.

3. Videojuego con restricción para su circulación: Clasificación Mayores de 16 años, con contenido de elementos audiovisuales de violencia explícita moderada y escenas de sexo. Corresponde a la letra C, la cual debe estar impresa en cada disco de videojuego a que corresponda, con el color Naranja.

4. Videojuego de circulación restringida: Clasificación Mayores de 18 Años, con contenido de elementos audiovisuales de violencia explícita, con escenas prolongadas de violencia y/o desnudez sexual gráfica. Corresponde a la letra D, la cual debe estar impresa en cada disco de videojuego a que corresponda, con el color Rojo.

Artículo 7°. **Estrategia integral.** El Ministerio de la Protección Social, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud departamentales, municipales y distritales, y las demás autoridades regionales y locales, en un término de un (1) año, a partir de la aprobación de la presente ley, establecerá una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos, de acuerdo con la clasificación definida en la presente ley.

Artículo 8°. **Sanciones.** Los alcaldes municipales y distritales, o los funcionarios que reciban la

delegación, siguiendo el procedimiento señalado en el libro primero del Código Contencioso Administrativo, impondrán las siguientes sanciones a quien no cumpla con las disposiciones contenidas en la presente ley:

1. Requerirlo por escrito para que en un término de 45 días calendario cumpla con los requisitos que hagan falta.

2. Imponerle multas sucesivas por la suma de 15 salarios mínimos legales diarios vigentes por cada día de incumplimiento y hasta por el término de 30 días calendarios.

3. Ordenar la suspensión de las actividades comerciales desarrolladas en el establecimiento, por un término hasta de 1 mes, para que cumpla con los requisitos de la ley.

4. Ordenar el cierre definitivo del establecimiento de comercio, si transcurrido 1 mes de haber sido sancionado con las medidas de suspensión, continúa sin observar las disposiciones contenidas en la presente ley, o cuando el cumplimiento del requisito sea posible.

Artículo 9°. **Vigencia.** La presente ley rige a partir del momento de su publicación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias.

De los honorables Congresistas,

Alexandra Moreno Piraquive, Manuel Virgüez P., Carlos Alberto Baena López, Senadores de la República, Gloria Stella Díaz Ortiz, Representante a la Cámara.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I. CONTEXTO GENERAL DE LOS VIDEOJUEGOS

1. Breve Historia de los videojuegos¹

La historia de los videojuegos comienza en 1958, año en el que Bill Nighinbottham crea una máquina que tenía la versión electrónica de un juego similar al tenis. Su rápida evolución, a la par de los sorprendentes avances de las tecnologías informáticas, dieron lugar a una amplia gama de posibilidades y temáticas en las que hoy por hoy, se desenvuelven los contenidos de los videojuegos.

Para los años 80 se presentó una difusión masiva de los “come-cocos” y “los marcianitos” que se jugaron en inmensas máquinas que inundaron bares y salas de juego. Para esta época, compartió escena también el célebre “Tetris”, cuyo objetivo era levantar un muro de ladrillos.

Ya para la década del 90, los videojuegos se habían transformado en un fenómeno de masas a nivel mundial. Casi nadie desconoce hoy títulos como *Donkey Kong*, el mono creado por Sigeru Miyamoto para Nintendo; el valiente fontanero *Súper Mario Bros*; o la millonaria, estilizada y aventurera *Lara Croft*.¹ La industria de los vide-

ojuegos ha logrado mover más dinero que la propia industria del cine.

Por definición, el videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento, que puede funcionar en diversos dispositivos electrónicos integrando audio y video, y permite disfrutar de experiencias que, en la mayoría de los casos, serían muy difíciles o imposibles de vivir en la realidad.²

Es claro que esta caracterización de los videojuegos ha estado necesariamente ligada y condicionada a los avances tecnológicos de cada época determinada. Las limitadas posibilidades gráficas y la escasa capacidad de memoria con que contaban los equipos en las décadas de 1960-1970, condicionaron la aparición de juegos gráficamente simples. En razón a ello, los fabricantes buscaron otros modos de atraer al público a través de videojuegos que estimulaban las habilidades y destrezas de los jóvenes.

Más recientemente, la masiva generalización del uso de computadores personales propició el surgimiento de muchas empresas dedicadas a liderar el mercado de los videojuegos, las que, en su esfuerzo por captar clientes, ha dispuesto inmensas inversiones de recursos (talento humano, recursos financieros, aspectos físicos, investigativos y tecnológicos, etc.), para avanzar en el perfeccionamiento continuo en cuanto a la calidad audiovisual de sus productos, cada vez con mayor cercanía a la realidad y mayores posibilidades de interactividad, lo que mejora la experiencia del usuario toda vez que, en un mercado altamente competitivo, sólo el producto más llamativo está llamado al éxito. A su vez, las consolas de videojuegos se han convertido en uno de los juguetes más apetecidos por la población infantil y juvenil.

2. La Creciente Influencia de los Videojuegos

El problema surge cuando los videojuegos dejan de ser vistos como herramientas con increíble potencial pedagógico y lúdico, para convertirse en herramientas interactivas que promueven antivaleores ligados a la violencia, la agresividad y la discriminación de todo tipo.

Esto es fácilmente detectable si nos detenemos en un análisis de los contenidos que caracterizan a los videojuegos en la actualidad. Si bien es cierto, los contenidos de los videojuegos abarcan un inmenso abanico de temáticas, entre ellos, la cocina, el baile y deportes como el golf o el football, también lo es que algunas temáticas entrañan violencia, lucha, discriminación, sexualidad, entre otros, que sumadas al altísimo nivel de realismo, convierten la experiencia del videojuego en una situación que cuestiona la forma como cada individuo asume la ficción del videojuego y logra separarla de la realidad en la que efectivamente vive.

En palabras de expertos como Augusto Sánchez, del Observatorio CiberSociedad, “*los juegos*

¹ Para mayor información, pueden consultarse, entre otras: www.inciarco.com/foros/archive/index.php/t-1938; www.indicelatino.com/juegos/historia; www.wikipedia.org/wiki/Videojuego; www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.

² Breve historia de los Videojuegos. Pardo, Juan y García Fernández, Fernando. <http://www.agea.org.es>

de video tales como el Nintendo, Sega, o Play Station son enfocados principalmente para ser utilizados por los niños y adolescentes, y precisamente por las etapas de desarrollo por las cuales ellos están pasando, son muy susceptibles a las influencias del medio ambiente, ya que están en constante aprendizaje, por lo tanto los estímulos y valores que reciben deberían ser positivos.”³

Aunado a esto, Diego Levis ya señalaba en 1997 que “alrededor de dos tercios de los videojuegos para consolas y para salones recreativos y un número creciente de los juegos para ordenador pertenecen a géneros cuyo tema principal gira alrededor de la violencia, la destrucción y la muerte”.⁴

2.1 Violencia

En su investigación, Levis señala que “muchos investigadores consideran que existe un paralelismo entre ver televisión y jugar a los videojuegos. Sin embargo, los videojuegos, a diferencia de la televisión o el cine, no muestran la violencia sino que involucran en ella a quien juega. Los videojuegos proponen una visión paranoide de la realidad en la que el jugador siempre asume el papel de víctima propiciatoria y el otro siempre es un enemigo que debe ser eliminado. No hay historia ni contexto, sólo una amenaza y la necesidad de actuar”⁵.

Por lo anterior, concluye en otro de sus documentos que “la tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el ‘todo vale’ como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud”⁶.

En este mismo sentido, los resultados de un experimento llevado a cabo por científicos norteamericanos con cientos de estudiantes de educación secundaria mostraron que se presentaba un “aumento sustancial en el nivel de crueldad de las personas luego de jugar títulos con un alto contenido de violencia”⁷. Según estos expertos, son “tres razones por las cuales los videojuegos violentos son más perjudiciales que algunos programas de televisión y películas:

1. *Identificación con el agresor*: muchos juegos siguen el formato de “first person shooter”, que traducido literalmente significa “disparador en primera persona”. Esto implica que el usuario ve toda la historia a través de los ojos del protagonista, llegando incluso a identificarse emocionalmente con el personaje central del argumento.

2. *Alto grado de interactividad*: el jugador cumple un rol mucho más activo, en que puede escoger la forma en que atacará a sus oponentes, lo cual ayudaría a conformar una estructura de pensamiento agresiva.

3. *Naturaleza adictiva*: los videojuegos operan sobre la base de recompensas y castigos, tal como una máquina tragamonedas quita dinero cuando uno pierde y entrega monedas al ganar”⁸.

Entre muchos títulos, cabe reseñar el videojuego “GTA: San Andreas”, donde el jugador, que hace el papel del protagonista, ex convicto que se mueve en el mundo de las pandillas callejeras de la Costa Oeste de Estados Unidos, realiza todo tipo de actos crueles y violentos. El videojuego, ofrece una amplia gama de violencia indiscriminada, fuerte contenido sexual, consumo de drogas y lenguaje soez, además de tener la opción de hurtar más de 150 vehículos.

Lo que resulta claro es que la gran mayoría de los videojuegos están claramente delimitados tanto el éxito, en términos de matar o ganar, y el fracaso, morir o perder. No hay justificación ante la derrota. Los enemigos (alienígenas, mafiosos, asesinos, psicópatas, autoridades, etc.) se les debe eliminar físicamente para alcanzar una recompensa predeterminada. Así, las conductas violentas se presentan como aventuras que revisten diversión.

En la cultura de los videojuegos, se considera que la violencia es una forma aceptable de resolver los conflictos. Esto, en un país como el nuestro, con un contexto de conflicto tan profundo, es de por sí altamente preocupante y contraproducente.

2.2 Discriminación sexual en los videojuegos⁹:

La “cosificación” de la mujer que hace el mercado, no se escapa a los contenidos de los videojuegos. La figura femenina está más relacionada con los atributos físicos que con sus dotes intelectuales, morales, psicológicos o las virtudes personales. Así lo demuestra un estudio reciente, de Enrique Díez Gutiérrez, titulado “La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos”, en el que se analizaron 250 de los videojuegos más vendidos en el mercado. La conclusión que obtiene es que existen estereotipos definidos en cuanto a la figura del hombre y de la mujer, ya que “de la figura masculina se resaltan valores como la fuerza, la valentía, el poder, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio o el orgullo; en resumidas cuentas, la dominación. Para la mujer se reservan

³ Sánchez González, Cesar Augusto, “Videojuegos, ¿nos entrenan para matar?”. 2005. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=217.

⁴ Levis, Diego, “Los videojuegos, un fenómeno de masas”. Editorial Paidós. Barcelona. 1997. En www.arrakis.es/~dlevis/diecom/videojuegos.htm

⁵ Íbidem.

⁶ Levis, Diego, “Normas sociales y juegos informáticos”, en www.arrakis.es/~dlevis/diecom/JUSTICIA.htm

⁷ “Videojuegos aumentan la agresividad infantil”. En www.tercera.cl/diario/2000/04/23/t-23_23_3a. CYS.VI-DEO.html.

⁸ Íbidem.

⁹ Díez Gutiérrez, Enrique Javier. La Diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales); CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia). España. 2004.

la fragilidad, la pasividad, la cobardía o el conformismo; en definitiva, la sumisión”.

A su vez, resalta el hecho que “en muy pocos juegos las mujeres son heroínas que se enfrentan a los peligros con arrojo y salen vencedoras. Más bien suelen ser princesas o víctimas que rescatar. En casi todos los casos se muestran con cuerpos voluptuosos, dotadas de grandes senos y cinturas de avispa, debido sin duda a que frecuentemente se las presenta como meros objetos sexuales, idealización de modelos extraídos del cómic o de la pornografía”.

Señala el autor del estudio que “esta imagen de mujer que se repite una y otra vez, margina a todas las mujeres que no son modelos, como si hubiera que nacer con 15 años y morir con 20, y tener unas dimensiones antinaturales, [...]”. La gravedad de este tipo de paradigmas que reflejan los videojuegos está en qué “no sólo explícitamente, sino apoyado en los deseos y fantasías que alimentan [...], el jugador y la jugadora tienen claro el rol que cumple la protagonista femenina de su juego. Se aprende de lo que se juega y sobre todo de la manera en que se juega y los papeles que se asumen. Nuestra socialización es un proceso de aprendizaje en buena parte por imitación, tendiendo a reproducir los modelos y arquetipos sociales que se repiten en nuestro entorno”.

Como resultado de lo anterior, los videojuegos presentan una “idea distorsionada de lo masculino...” que “...es elevada a categoría de universal y válida [...] Por el contrario, lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión. Los protagonistas masculinos o los héroes de estos videojuegos son definidos mayoritariamente como ‘gente dura’”. Pero, “Lo más preocupante es que la conducta de los hombres, dentro de esta visión androcéntrica del mundo, se toma como modelo, como norma. Por ello se ve normal que la conducta adecuada de la mujer sea aproximarse cada vez más a la conducta de los hombres”. Así, la imagen de la mujer comienza a desnaturalizarse, queriendo asemejarse a la fortaleza que recubre, en teoría, al género masculino.

El mayor problema que se observa en el estudio realizado por el Dr. Díez Gutiérrez, es que “el tratamiento de la mujer en los videojuegos, aunque no sea percibido conscientemente, tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas y adolescentes se construyen de ellas mismas y que contribuye especialmente a que las niñas y los niños asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino”, es decir, que con el uso frecuente y socialmente aceptado de este tipo de videojuegos, las mujeres asumen como normal la dependencia de los hombres; y los hombres, la dominación hacia las mujeres. Tanto niños y niñas reciben por igual mensajes negativos que influyen notoriamente sobre la manera en que cree que deben actuar y el aspecto que deben tener.

Este tipo de retrato envía señales muy fuertes acerca de lo que significa ser mujer.

De otro lado, señala el estudio que “...a los hombres se les enseña a reprimir sus sentimientos, a demostrar frialdad y dureza, a no llorar, a valorar la victoria y el poder por encima de cualquier otra cosa”. Esto desnaturaliza la esencia reflexiva y cálida del ser humano, incentivando la generación de personas frías y carentes de afecto hacia su entorno.

2.3 Discriminación racial en los videojuegos

Aunque no se presentan frecuentemente, los casos de segregación en los videojuegos también revisten gravedad. Por citar un solo ejemplo, Amnistía Internacional denunció el juego “Ghetto Blaster”, en el que el protagonista tiene que derribar todos los ladrillos de una pared con una bola. Pero los ladrillos no son tales, sino caras de personas de raza negra y judíos, entre otros; a mayor número de ladrillos derribados, mayor puntuación obtendrá el jugador¹⁰.

Lo que sí es evidentemente claro, es que la mayoría de los protagonistas de los videojuegos tienen las siguientes características: son hombres; de tez blanca; en la gran mayoría de los casos, norteamericanos; con prominentes músculos; es decir, se reproduce masivamente un modelo radicalmente etnocéntrico y racista. En esta visión de la realidad, el otro o la otra, diferente a mí, es un enemigo que debe ser eliminado. El objetivo es destruir al adversario del modo que sea.

2.4 Consecuencias mentales

La consideración general es que los videojuegos son meramente instrumentos de diversión que no afectan en grado alguno las conductas de quienes los practican, en vista de que un individuo tiene plena capacidad de diferenciar la realidad de la ficción, esta última ofrecida por el videojuego. Sin embargo, los expertos indican que “no hay influencia más marcada que aquella que no es consciente, pues no permite una racionalización de la misma, induce a creer que no es necesario generar mecanismos conscientes de defensa frente a ella”¹¹

Lo expuesto lleva a considerar que los niños niñas, adolescentes y jóvenes están “indefensos” frente a los valores negativos que transmiten los videojuegos, ya que no existe ninguna clasificación de contenidos que observe las capacidades de diferenciación en las diferentes edades, y el empleo constante de los videojuegos termina haciendo que consideren los ejercicios de violencia y discriminación como algo habitual, impidiéndoles en algún momento, que diferencien la gravedad de lo que esos mismos actos ocurran en la vida real.

¹⁰ Amnistía Internacional, “¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de los Derechos Humanos”. 2003.

¹¹ Díez Gutiérrez, Enrique Javier. La Diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales); CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia). España. 2004.

En consecuencia, se afecta la conducta de los jóvenes y adolescentes ya que *“este tipo de videojuegos violentos no favorece la comprensión de la realidad, descuidando el lado emocional y sensible de la interacción humana, dificultando la resolución dialogada de los conflictos y promoviendo una sociedad carente de sentido social. Pero lo peor de esta cultura de violencia contenida en una muy buena parte de los videojuegos, es que trivializa la violencia real; lo que lleva a que los niños y niñas terminen volviéndose inmunes a su horror”*¹².

En similar consideración, para Amnistía Internacional *“el mayor peligro no es la generación o no de comportamientos violentos, sino la insensibilización ante la violencia por parte de nuestros menores”*.¹³ Según este organismo, *“si se acostumbra a jugar desde muy pequeños con este tipo de videojuegos, para ellos se convierte en una cosa normal el amenazar a la gente, a torturarla, o someterla a malos tratos”*.

2.5 Consecuencias físicas

Varios estudios han demostrado que el impacto de los videojuegos trasciende el aspecto mental y genera afecciones físicas:

- Para Luz María Flores, pediatra, *“los cambios rápidos y constantes de las imágenes, al igual que el contraste de luces y los sonidos intempestivos generan daños severos a la vista y el oído.”*¹⁴

- Norma del Río, Coordinadora del Centro de Documentación y Programa Infancia de la Universidad Autónoma de México, advirtió que *“los trastornos registrados por el uso de videojuegos son problemas auditivos, oculares, de postura, tensión muscular e incluso, presión arterial alta”*¹⁵.

- Epilepsia fotosensible: Cuando en 1997, se reportaron 685 niños afectados por la epilepsia, después de ver un programa de “Pokemon”, el doctor Vittorio Porciatti de la Universidad de Pisa, encabezó un proyecto de investigación para analizar las causas de esta enfermedad. Los resultados mostraron que la epilepsia fotosensitiva se da en menores de edad principalmente, y es muy raro que se presente en personas mayores a los 20 años. En pocas palabras es producida por flashes o imágenes titilantes, mostradas principalmente por un monitor de computadora o una televisión. Esto es porque su cerebro es incapaz de controlar la respuesta a estos estímulos y *“se debe a que un mecanismo en el cerebro que controla la reacción a la información visuales defectuoso o está ausente en las personas que sufren este tipo de epilepsia”*. Esta enfermedad afecta a un 0.5 a 0.8% de los jóvenes

entre 4 y 14 años. Es a estas edades cuando se pasa mucho tiempo frente a los juegos de video o de la televisión, que contienen imágenes relampagueantes y las cuales son las disparadoras de la epilepsia. Este tipo de epilepsia se presenta por la frecuencia del destello y no por el contenido de las imágenes.

- Tendinitis: Ha habido casos de tendinitis en los jugadores por el esfuerzo excesivo de las manos sobre los controles de los videojuegos, o por el tiempo tan prolongado en el que permanecen en la misma posición.¹⁶

- Ludopatía: Existen argumentos que avalan la posibilidad de que los videojuegos puedan crear dependencia. A modo de ejemplo, Ortega y Romero, profesores de la Universidad de Granada, escribían en 2001 que *“la esencia psicoemocional de este tipo de historias, la simbología subliminal que suelen contener, el alto grado de interactividad que permiten al jugador y el enorme poder seductor de las imágenes y sonidos tridimensionales, explican su gran capacidad de crear adicción”*.

- Para Maressa Hecht, de los Servicios de Adicción a los Ordenadores de McLean Hospital, centro afiliado a la Universidad de Harvard, *“los jugadores en su mayoría son personas solitarias, que en el mundo virtual se relacionan con sus únicos amigos”*¹⁷.

Así las cosas, aunque no se pueda hablar de adicción como tal, la enorme capacidad de atracción de los videojuegos puede conducir con facilidad a su utilización desmedida y podría, entonces, afirmarse que es cierto que la exposición desmedida a la que se ven sometidos los niños y jóvenes consumidores, que tienen acceso sin control ni regulación alguna a cualquier tipo de videojuego en los establecimientos comerciales dedicados a este negocio, puede ser un factor determinante en la disminución de sus capacidades físicas y psicológicas; razón por la cual, esta actividad debe ser regulada.

3. Estudios y experiencias sobre la influencia de los videojuegos

- Estudio de César Augusto Sánchez, del Observatorio CiberSociedad, titulado, *“Videojuegos, ¿Nos entrenan para matar?”*. Como ya se anotaba arriba, el estudio señala que *“los juegos de video tales como el Nintendo, Sega, o Play Station son enfocados principalmente para ser utilizados por los niños y adolescentes, y precisamente por las etapas de desarrollo por las cuales ellos están pasando, son muy susceptibles a las influencias del medio ambiente, ya que están en constante aprendizaje, por lo tanto los estímulos y valores que reciben deberían ser positivos”* y añade que *“los niños y adolescentes debido a las etapas de desa-*

¹² Ídem.

¹³ Amnistía Internacional, Sección Española *“Con la violencia hacia las mujeres no se juega/ Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres”*. Diciembre de 2004.

¹⁴ Lara Alhelí *“advierten de daños por usar videojuegos”* grupo reforma en www.reforma.com/hogararticulo/190874.marzo 2002.

¹⁵ Ídem.

¹⁶ Sánchez González, César Augusto, *“Videojuegos, ¿nos entrenan para matar?”*. 2005. Disponible en el Archivo del Observatorio para la CiberSociedad en www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=217.

¹⁷ Varios, *“Videojuegos, adicción a morir”*. En www.videojuegosamazing.com/adiccion.htm

*rollo por las cuales están pasando, son muy susceptibles a las influencias del medio ambiente. Están en una edad de constante aprendizaje, por lo tanto los estímulos y valores que reciban deberían ser positivos. Pero como lo que importa es vender más, los videojuegos explotan la violencia y a los productores no les importa mucho que vayan a ser consumidos por menores de edad. Esto es evidente sabiendo que los juegos que más se venden son los de lucha y aquellos donde se aniquilan monstruos o personas...*¹⁸.

• Amnistía Internacional, en su tercer informe sobre los videojuegos, dice que el Preámbulo de la Convención sobre los Derechos del Niño, Convención ratificada por Colombia, afirma que “*los niños y niñas deben ser educados en el espíritu de los ideales proclamados en la Carta de las Naciones Unidas y, en particular, en un espíritu de paz, dignidad, tolerancia, libertad, igualdad y solidaridad*”. Por ello, señalan que el videojuego desempeña un papel crucial en el desarrollo y educación de los (as) menores, y que contribuye a fomentar, como cualquier otro juguete, actitudes que pueden estar o no en consonancia con el respeto a determinados valores.

El informe, titulado “*¿Sabes a qué juegan tus hijos? Videojuegos, racismo y violación de los Derechos Humanos*”, ha denunciado la existencia de videojuegos al alcance de menores con contenidos que desprecian los derechos humanos. Como ejemplo de esto, existe el videojuego “*Mafia*”, el cual, según el informe, promueve actitudes abiertamente contrarias a estos y notoriamente violatoria de los mismos. Sus imágenes muestran, entre otras cosas, el atropello salvaje de peatones por parte del protagonista del videojuego y asesinatos que se cometen usando un bate de béisbol.

• También Amnistía Internacional, en su cuarto estudio¹⁹ sobre el fomento de los derechos humanos en el mercado de los videojuegos, analizó medio centenar de juegos del entorno PC y videoconsolas, quince páginas web de descargas de juegos a través de Internet y ha estudiado la accesibilidad y control de los menores en los salones recreativos y las revistas especializadas del sector. Con base en ello, denuncia que los videojuegos siguen promoviendo una normalización de los abusos de los derechos humanos y, en concreto, que fomentan roles y estereotipos discriminatorios hacia las mujeres e incluso que, a veces, se fomenta la violencia de género.

Bajo el título “*Con la violencia hacia las mujeres no se juega*”, el informe presentado incide en el respeto de los Derechos del Niño en relación con los contenidos que reciben de los videojuegos

y en la imagen discriminatoria que sufren las mujeres retratadas en estos juegos por razón de sexo. Según señaló el presidente de la sección española de AI, Esteban Beltrán, en la investigación han descubierto agresiones a mujeres, asesinatos, violaciones, esclavitud, tortura, prostitución forzada, abuso de menores, tratamiento de mujeres como objetos, diversas violaciones de derechos humanos, como ataques a la población civil, entre otros.

• Un reporte tomado del Universal Gráfico el 9 agosto de 2001, señala que en la ciudad de México había al menos 2.178 locales en los que se exhibían 9.612 videojuegos de distintos tipos, que inducen a los niños y adolescentes a prácticas violentas. El Gobierno Federal de México vio la necesidad de reglamentar los establecimientos de videojuegos, como un mecanismo de protección al menor.

• Un estudio de 2004, de la Universidad de Harvard, afirma que “*el 90% de los videojuegos infantiles están diseñados a partir de una fórmula de combate en la que los participantes deben matar o herir a los contendores para acumular puntos. Existe el temor de que los juegos de video, en general, y particularmente los que se desarrollan en Internet con participación de cientos de miles de participantes alrededor del mundo, crean adicción comparable a la del alcohol, el cigarrillo y la droga, y además motivan la competencia violenta. Más de cien millones de horas gastan cada día los internautas –muchos de ellos menores de edad– conectados a las pantallas donde algunos adolescentes pasan más tiempo que en el colegio. Es tan grave la adicción, que ya existen varias entidades dedicadas a recuperar a los ludopatas*”.²⁰

• Caso del Columbine Highschool, en Littleton, Colorado, en 1999, cuando dos estudiantes de 17 y 18 años agredieron a varios compañeros causándoles la muerte, como resultado de la imitación de situaciones contenidas en videojuegos.²¹

• Caso del Colegio Georg Büchner de la ciudad de Colonia, centro Occidente de Alemania, en noviembre de 2007, en el que dos estudiantes de bachillerato de 17 años planearon ejecutar, en las propias aulas del Plantel, a 17 de sus compañeros de colegio para luego suicidarse. La masacre fue impedida por la policía y, según los resultados del investigador, Klaus Jenssen, Director de la Asociación Alemana de Criminología, “*El denominador común de muchachos sensibles a decaer en estas desgracias es su afición por los juegos de computador violentos, su cercanía y acceso a las armas y su aislamiento permanente de sus compañeros de estudios*”.²²

• El caso Zoe García.²³ Ocurrido el 6 de diciembre de 2007, cuando dos adolescentes (de

¹⁸ Sánchez González, César Augusto, “*Videojuegos, ¿nos entrenan para matar?*”. 2005. Disponible en el Archivo del Observatorio para la CiberSociedad, www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=217.

¹⁹ Amnistía Internacional, Sección Española “*Con la violencia hacia las mujeres no se juega/ Videojuegos, discriminación y violencia contra las mujeres*”. diciembre de 2004.

²⁰ El Tiempo, Editorial, “*Los Niños Electrónicos*”, 6 de junio de 2005.

²¹ www.noticiasdot.com

²² Patricia Salazar, para el diario *El Tiempo*. Berlín, 19 de noviembre de 2007. En www.eltiempo.com

²³ En www.respectance.com/zoegarcia

17 y 16 años) fanáticos de “Mortal Kombat”, un videojuego reconocido por su altísimo contenido violento, atacaron de manera feroz a la menor Zoe García (de 7 años de edad; medio hermana de uno de los adolescentes), imitando los movimientos de los personajes del videojuego. La autopsia mostró que la menor tenía fracturada la muñeca, más de 20 hematomas, hinchazón del cerebro, y sangrado en los músculos del cuello y bajo de la columna vertebral.

4. Tendencia internacional de regulación

El tema, lejos de ser algo aislado, es una preocupación de tendencia internacional. La Convención de los Derechos del Niño, alude en el artículo 17, numeral 3, a la necesidad de elaborar directrices apropiadas para protegerlo de toda información y material perjudicial para su bienestar. En este sentido encontramos muchas experiencias a escala internacional.

Europa

Países como Francia, Alemania y Reino Unido, cuentan con una elaborada regulación para el acceso de menores a los contenidos no sólo de videojuegos, sino también de Internet y telefonía móvil, ya que estos son canales por los que también se tienen posibilidades de participar de videojuegos en espacios virtuales.

Estados Unidos

Por citar sólo dos ejemplos:

- El Senado del Estado de California aprobó, en 2004, la ley sobre videojuegos, en la que se exige a los establecimientos que los expenden o que ofrecen su servicio, informar claramente a los padres acerca de los sistemas de clasificación de los videojuegos y ofrecer material explicando su funcionamiento.

- El Parlamento de Oklahoma aprobó en 2006 la Ley HB 3004, que pretende restringir la venta y acceso a videojuegos violentos en el Estado. Ha sido considerada por la opinión pública como “crucial para el apoyo de los valores familiares de Oklahoma”.

Latinoamérica

- Argentina aprobó en 2005 la Ley 26.043, en la que se exige que todo videojuego debe llevar la etiqueta: “*La sobreexposición es perjudicial para la salud*”. Además, establece una clasificación de 3 categorías: “Apta para todo público”, “Apta para mayores de 13 años” y “Apta para mayores de 18 años”. Clasificación establecida por el Consejo Nacional de la Niñez en coordinación con el Instituto Nacional de Cinematografía. Lo que significa que los criterios para asignar las categorías pudieron ser tomados del molde de los que se usan para calificar películas.

- En ciudad de México, la Secretaría de Gobierno realizó el levantamiento de una lista de los videos que pueden ser operados comercialmente en dicha ciudad. El artículo Único de la reglamentación pertinente, publicada en la Gaceta Oficial del Distrito Federal –15 de septiembre de 2004-, se

lee: “*se da a conocer el catálogo de títulos y contenidos de videojuegos que integran el registro de Videojuegos para el Distrito Federal, para su operación comercial en los establecimientos mercantiles autorizados en el Distrito Federal, de conformidad con lo siguiente: Registro de videojuegos para el Distrito Federal*”... Seguido de una lista de 635 programas de videojuegos.

- En Bogotá, el Concejo del Distrito aprobó el Acuerdo 176 de 2005, para reglamentar la operación de los videojuegos en establecimientos abiertos al público, el cual ha sido consultado para la elaboración del presente proyecto de ley.

Supranacional

Sin embargo, la preocupación que motiva este proyecto es tan sentida, que las experiencias no se han quedado sólo en los ámbitos locales y nacionales, sino que han trascendido ya al ámbito supranacional. Prueba de ello los siguientes tres ejemplos.

Clasificación de videojuegos en el mundo:

- Sistema de clasificación por edad PEGI (Sistema Paneuropeo de Información sobre Juegos). Aquí, la Unión Europea quiso aumentar el control sobre el acceso de los menores a los videojuegos violentos. Los 27 ministros europeos de justicia acordaron comparar las legislaciones de sus países sobre los controles de videojuegos violentos con el objetivo de reforzarlas en caso de ser necesario. Actualmente se aplica en 25 países, pero no es una política de la Unión Europea, su adopción es voluntaria. El sistema PEGI contempla cinco categorías por edad:



También encontramos descripción por el contenido

Lenguaje Soez	Discriminación	Drogas	Miedo	Contenido sexual	Violencia	Apuestas

El símbolo correspondiente se encuentra ubicado en la cara frontal del paquete. Esta marca denota la correspondiente edad o criterio de contenido para los que fueron diseñados los contenidos.

- El Consejo de Clasificación del Software de Entretenimiento (ESRB, por sus siglas en inglés), es una entidad autoregulada establecida en 1994 por la Asociación de Software de Entretenimiento y que realiza en forma independiente clasificaciones, entrega lineamientos y principios de privacidad para la industria de los videojuegos. Este Consejo realiza la clasificación según el contenido de violencia física o verbal y otros elementos como el sexo. Esta clasificación orienta y ayuda a los padres y consumidores a escoger los juegos de video que son correctos para su familia y la divide en 8 categorías:

1. **EC**; Early Childhood (“Infancia temprana”). A partir de 3 años.

2. **E**; Everyone (“Para todos”). Para edades de 6 años en adelante.

3. **E10+**; Everyone 10 and older (“Preadolescente”). Para todos los mayores de 10 años.

4. **T**; Teen (“Adolescentes”). 13 años o más.

5. **M**; Mature (“Maduro”). 17 años o más.

6. **AO**; Adults Only (“Sólo Adultos”). Contenido solamente para adultos.

7. **AO22**; A partir del 2006, existen productos con clasificación para mayores de 22 años.

8. **RP**; Rating Pending (“Clasificación Pendiente”). La llevan productos que han sido sometidos a evaluación ante el Consejo y están en espera de una categorización final.

• El Sistema “CERO”: La Computer Entertainment Rating Organization (CERO) es la organización que se encarga de clasificar los videojuegos en Japón con niveles de clasificación que informan al consumidor acerca de la naturaleza del producto y para qué grupo de edades es adecuado. Su sistema de clasificación está establecido en la siguiente forma:

- **A** (Todas la edades)
- **B** (Edades 12 y más)
- **C** (Edades 15 y más)
- **D** (Edades 17 y más)
- **Z** (Edades 18 y más)

Al igual que en el PEGI europeo, el símbolo correspondiente se encuentra ubicado en la cara frontal del paquete. Esta marca denota la correspondiente edad para los que fueron diseñados los contenidos. La clasificación **Z** está estrictamente regulada por el gobierno japonés.

También es necesario aclarar que las marcadas diferencias culturales entre los diversos países que acogen estos sistemas de clasificación, pueden llevar a que un videojuego sea considerado en un país como apto para poblaciones que en otro país serían censuradas; por ejemplo, la clasificación japonesa **ZERO** que comparada con las de los otros países o grupos de países, resulta mucho más “tolerante” frente a la violencia.

Riesgos de la no regulación

Es claro que el acceso inadecuado a los videojuegos puede crear un entorno antisocial. Así lo explican expertos de la cátedra de Psicología Evolutiva de la Niñez, de la Universidad de Buenos Aires, al manifestar que “*la sobreexposición es perjudicial para la salud del niño porque resta posibilidades de intercambio con otros, de desarrollo de la imaginación, de intercambio verbal y desarrollo del lenguaje y produce aislamiento*”.

Por otro lado, en un estudio realizado con niños y jóvenes, titulado “*Los videojuegos y los pensamientos, sentimientos y conductas agresivas en el laboratorio y en la vida real*”, publicado en la

Revista de Personalidad y Psicología Social, de la Asociación Americana de Psicología²⁴, se encontró que:

• Los videojuegos con contenido de violencia pueden llegar a incrementar pensamientos, sentimientos y conductas agresivas en los jugadores.

• Con respecto al tiempo de exposición, existe el riesgo adicional de la participación de niños y adolescentes en ambientes que pueden propiciar una adicción al juego, en detrimento de su desempeño adecuado en las diferentes esferas de su vida real.

• Entre las principales conclusiones del estudio, está la de exigir la ejecución de mecanismos legales para regular el acceso de los niños y adolescentes a determinados juegos y páginas web, en las salas privadas y empresas de computación que ofrecen como servicio público la conexión a Internet.

Asimismo, y partir de una evaluación a las políticas del Estado Español en 2006, la Organización Amnistía Internacional manifestó la urgente necesidad de que los Estados cumplieran con los compromisos internacionales en materia de protección de los derechos de la infancia ante el mercado de videojuegos con contenidos no recomendados para menores y especialmente en aquellos clasificados para mayores de 18 años que desarrollan temáticas que banalizan las violaciones de derechos humanos.

La principal recomendación de este informe es la creación de un marco legislativo estatal para la regulación de todo lo relativo a la producción, distribución, venta, publicidad y, hago énfasis aquí, la promoción de los videojuegos, entendiéndolos como un producto más en el mercado que requiere de toda la información y medidas necesarias para un consumo responsable y protector de los derechos de la infancia.

II. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO DE LEY

1. Antecedentes

Es necesario, ante todo, colocar de manifiesto que el presente proyecto ya había surtido tres de los cuatro debates que le corresponden, durante la pasada legislatura, siendo archivado en la última semana, pues, por términos de ley, no logró surtir su cuarto y último debate para convertirse en ley de la República. Para su último debate, en la sesión Plenaria del Senado de la República, contaba ya con ponencia positiva por parte de los honorables Senadores Claudia Rodríguez de Castellanos y Rodrigo Lara Restrepo.

También, de antemano, agradecemos a los ponentes y a todos los Congresistas en general, que realizaron aportes y críticas constructivas en pro del mejoramiento del proyecto. Hemos recogido, en la presente exposición de motivos, todos sus aportes.

²⁴ Citado en “*Las dificultades de probar la relación causa-efecto*”. La Vanguardia, 8 de junio 2003.

2. Objetivo del proyecto

Los videojuegos son sólo uno de los aspectos de la realidad actual que influyen profundamente en la construcción integral del individuo, ya que tienen un importante rol cultural y una clara importancia como alfabetizadores tecnológicos, lo que nos consta a todos nosotros con sólo observar a nuestros niños que ahora, más que nunca, tienen contacto con tecnologías como estas.

Como consecuencia de lo anterior, los videojuegos hoy son más que un producto informático; son un negocio, un instrumento de formación y, sobre todo, un gran fenómeno social. En este sentido, es claro que el Estado está constituido, entre otros, para la promoción y protección de los derechos de sus asociados, muy especialmente, si son los niños y adolescentes. Es obligación de nosotros, como Legisladores, desarrollar medidas ante cualquier situación que ponga de manifiesto la especial vulnerabilidad de los niños y jóvenes y en este caso específico, en su condición de usuarios y consumidores de productos como los videojuegos. Por eso se requiere de una legislación concreta y que brinde claramente los criterios que la determinan. Ese es el propósito de este proyecto.

Para lograr este propósito, el proyecto de ley dicta normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que explotan el uso de videojuegos. Su objetivo principal es proteger de su nociva influencia a los menores entre 14 y 18 años de edad, limitando su acceso a cada clase de juego, de acuerdo con una clasificación previa, teniendo en cuenta el grado de agresividad soportable y/o diferenciable por rango de edades.

3. Definición de establecimientos y criterios de operación

Una de las actividades más frecuentes realizadas por los menores después de la jornada estudiantil es llegar a casa y acceder a juegos de video, y quienes no tienen esa posibilidad, se acercan a establecimientos que prestan este servicio.

El problema se genera cuando algunos de estos establecimientos, permiten el ingreso de menores de 14 años, descuidan medidas de seguridad, no ejercen control sobre títulos y contenidos de los videojuegos que están a disposición del público, entre otras anomalías.

Por tales razones, el proyecto define claramente a los establecimientos que serán regulados, además de señalar expresamente los criterios bajo los cuales estos establecimientos deberán funcionar. Entre ellos, destacamos la distancia moderada con relación a cualquier centro de educación; la prohibición del ingreso para menores de (14) años; garantizar condiciones aceptables de espacio, iluminación, ventilación, y medidas de prevención y atención de emergencias; prohibir que el acceso a los videojuegos esté acompañado de actividades como la venta de bebidas embriagantes, cigarrillos, entre otras sustancias, que vulneren la integridad física de los menores; también persigue la norma ejercer un mejor control de las autoridades

de policía de las actividades que se desarrollen en el recinto, sobre todo si se tiene en cuenta que la población que frecuenta esos lugares está en la franja de los 14 a los 18 años.

Sobre la limitación del acceso a esos establecimientos de los menores de 14 años y las demás que se proponen en el proyecto, debe tenerse en cuenta que la finalidad no es limitar las posibilidades del libre desarrollo de la personalidad de los menores sino procurar su protección. Menos aún puede entenderse como una limitación al derecho a la recreación (artículo 44 de la C.P.). A este respecto ha dicho la Corte Constitucional:

“Con base en las anteriores premisas, esta Corporación juzga que la norma demandada [Decreto-ley 2737 de 1989 Código del Menor] en cuanto prohíbe el acceso de menores de 14 años a las salas de juegos electrónicos, no debe ser mirada únicamente como una limitante al derecho a la recreación –que indudablemente, lo es–, sino además, como una medida del Estado para proteger a los menores de los elementos de riesgo a que se ven expuestos al ingresar a las mencionadas salas, en aras de garantizar su desarrollo integral y armónico tal como lo dispone el mandato constitucional”. (Se subraya). (Sentencia C 005 de 1993).

4. Entidades responsables de la organización, regulación y vigilancia

Se entrega al Ministerio de la Protección Social, encargado de la educación de la población en términos de la promoción y control sobre hábitos de vida saludables, aspecto inherente a una temática como la de los videojuegos que repercute en la salud mental de los colombianos, la competencia de llevar a cabo la clasificación de los videojuegos.

Además, el Ministerio, en coordinación con las Secretarías de Gobierno y las Secretarías de Salud de orden departamental, distrital y municipal, serán los responsables del cumplimiento de los preceptos contenidos en la ley. Las mismas autoridades tendrán un (1) año, a partir de la aprobación de la ley, para adelantar una estrategia integral que promueva, divulgue, y fomente, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos, de acuerdo con la clasificación definida en la presente ley.

Asimismo, se regula un tema de responsabilidad empresarial, en el sentido de que las empresas que fabrican, importan o distribuyen estos productos en nuestro país, y que se lucran de la explotación comercial de los videojuegos, asuman un papel activo en la salvaguarda de la población infantil y juvenil del país, exigiéndoles que sometan los contenidos de sus productos a la clasificación, previo a su comercialización. Las empresas podrán sugerir su clasificación pero reiteramos que dicha opinión no tendrá carácter vinculante para la comisión de clasificación. De esta manera, también se equilibra el hecho de que se regule el tema para los pequeños comerciantes que explotan la actividad de los videojuegos y, a su vez, no se deje por fuera a las grandes empresas.

5. Sistema de clasificación de los videojuegos

En ocasiones, bajo la etiqueta de la “clasificación” se ha procedido a la censura. La idea del proyecto de ley no es esa; al contrario, se pretende amparar la libertad de todas las personas a jugar, bajo un claro y completo consentimiento informado, lo que presupone, por un lado, que los padres sabrán a qué tipo de material tienen acceso sus hijos y, por otro, que el consumidor en general podrá tener un mejor criterio al momento de elegir qué jugar.

Se propone un sistema de clasificación que se ajusta a los parámetros internacionales donde ya se ha avanzado en el tema, con el propósito de que exista una clasificación adecuada que consulte, para cada videojuego, los criterios de contenidos para que cada población, de acuerdo a la edad, esté en capacidad de asimilar correctamente sus contenidos.

6. Sanciones

El proyecto contempla que, en caso de incumplimiento de las disposiciones que se señalan, los alcaldes municipales y distritales, o los funcionarios que reciban la delegación, tendrán la facultad de imponer las sanciones previstas en el artículo 4° de la Ley 232 de 1995 o en la norma que la modifique o adicione.

Finalmente, consideramos que la normatividad propuesta consulta una necesidad sentida del país, por cuanto busca proteger la salud mental, e incluso física, de los jóvenes, en cumplimiento de un deber constitucional consagrado en los artículos 44 y 45 Superiores, en aras de construir una sociedad cada día mejor.

De los honorables Congresistas,

Alexandra Moreno Piraquive, Manuel A. Virgüez Piraquive, Carlos Alberto Baena López. Senadores de la República. *Gloria Stella Díaz Ortiz* Representante a la Cámara.

CÁMARA DE REPRESENTANTES

SECRETARÍA GENERAL

El día 20 de julio del año 2010, ha sido presentado en este Despacho el Proyecto de ley número 002 con su correspondiente exposición de motivos por el honorables Senadores *Alexandra Moreno, Manuel Virgüez, Carlos Baena* y honorable Representante a la Cámara *Gloria Díaz*.

El Secretario General,

Jesús Alfonso Rodríguez Camargo

PROYECTO DE LEY NÚMERO 003 DE 2010 CÁMARA

por medio de la cual se establecen medidas para garantizar la generación de empleo y se establecen otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. *Objeto.* La presente ley busca establecer medidas que garanticen la generación de

empleo a través de la protección de los recursos del Estado, que han sido otorgados como exenciones tributarias y otros beneficios.

Artículo 2°. *Medidas para generación de empleo.* Las personas naturales o jurídicas nacionales o extranjeras que obtengan y disfruten de beneficios y exenciones tributarias, ayudas económicas para fomento de empleo, formación profesional, ocupacional o continua, concedidas, financiadas o garantizadas en todo o en parte por el Estado, que no cumplan con el objetivo con el cual les fueron otorgados, incurrirán en multas de 500 a 1.000 salarios mínimos legales mensuales vigentes, pérdida del beneficio otorgado y deberán efectuar la retribución al Estado de los recursos obtenidos y disfrutados.

Parágrafo. Para efectos de la presente ley, las personas naturales o jurídicas nacionales o extranjeras podrán renunciar a los beneficios acordados por el Gobierno Nacional si no pudieren dar cumplimiento, y así evitar cualquier tipo de sanción o multa.

Artículo 3°. El Gobierno Nacional, por medio del Ministerio de Hacienda, expedirá el decreto reglamentario que desarrolle lo aquí establecido.

Artículo 4°. La presente ley rige a partir de su promulgación y deroga todas las disposiciones que le sean contrarias.

De los honorables Congresistas,

Alexandra Moreno Piraquive, Manuel Virgüez P. Carlos Alberto Baena López, Senadores de la República; *Gloria Stella Díaz Ortiz,* Representante a la Cámara.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

III. OBJETIVOS DE LA INICIATIVA

Mediante la presente ley se busca establecer medidas que aseguren la generación del empleo en el país y sancionar el incumplimiento de quienes se hayan comprometido a mejorar las condiciones de empleo y vinculación laboral a cambio de beneficio o exenciones tributarias.

Conveniencia de la iniciativa

Es innegable que para el bienestar de la población y reducción de la pobreza en el país, es necesario incentivar la creación de empleos formales mediante los cuales los ciudadanos puedan acceder a recursos suficientes para cubrir sus necesidades y puedan tener oportunidades de desarrollo integral.

Una de las opciones más claras para este fin, presentadas por el gobierno nacional, ha sido la Ley 789 de 2002 “*por la cual se dictan normas para apoyar el empleo y ampliar la protección social y se modifican algunos artículos del Código Sustantivo de Trabajo*” la cual, según lo confirma la Corte Constitucional mediante la Sentencia C-038/04, en su exposición de motivos, “*la finalidad de las medidas es clara. Estas pretenden aumentar el empleo. Así lo señala el título de la ley, que establece que se trata de dictar “normas para apoyar el empleo”. Igualmente, la exposición de*

motivos insiste en que el propósito de esas medidas es favorecer el empleo, promoviendo la llamada “empleabilidad”, esto es, estableciendo reformas que faciliten la contratación de nuevas personas. De esa manera, según la exposición de motivos, podrían crearse 160.000 empleos por año, para un total de 640.000 para el cuatrenio”.

Sin embargo, 8 años después de la iniciativa, encontramos que hay una diferencia en la reducción del desempleo de 0,9%; mientras que para comienzos del 2003 Colombia contaba con una tasa de desempleo de 12,9%, terminado el año 2009 llegamos al 12,0%.

Si bien es cierto que las tasas de inversión y crecimiento de la economía han sido favorables, o por lo menos no han sido de tipo negativo, evidentemente los objetivos propuestos por este tipo de iniciativas y beneficios tributarios, no han sido contundentes.

Lo anterior es confirmado con las recientes afirmaciones del Gobierno Nacional que revelan su intención de reducir el desempleo al 9%, lo cual no fue logrado*.

En efecto, cada una de las propuestas y compromisos asumidos por el Gobierno nacional y en acuerdo con la empresa privada y los distintos actores de la sociedad civil, deben tener unos efectos positivos en el progreso del país y desarrollo de la población colombiana, para la superación de los niveles de pobreza y atraso social y económico. Pero cuando estos compromisos no se cumplen, es necesario que se creen medidas que permitan restablecer los beneficios cedidos por el Estado o reparar el dinero que dejó de percibir en materia tributaria, y eso es lo que se propone esta iniciativa.

Marco constitucional y legal

COMPETENCIA DEL LEGISLADOR EN MATERIA DE EXENCIONES TRIBUTARIAS

Bien podría decirse que frente a las exenciones tributarias de orden nacional, la Constitución Política de Colombia no consagra facultad de crearlas al legislador, y ello es así por virtud del artículo 154 del estatuto superior, en donde se señala que sólo podrán ser dictadas o reformadas por iniciativa del gobierno las leyes a que se refieren los numerales 3, 7, 9, 11 y 22 y los literales a), b) y e) del numeral 19 del artículo 150, las que ordenen participaciones en las rentas nacionales o transferencias de las mismas; las que autoricen aportes o suscripciones del Estado a empresas industriales o comerciales y **las que decreten exenciones de impuestos**, contribuciones o tasas nacionales.

Frente a esta limitación es necesario señalar que la Corte Constitucional ha señalado que: “Pero aún así si no existiera este precepto, para la Corte es claro que quien tiene la capacidad constitucional para crear tributos, también tiene la de modificarlos, aumentarlos, disminuirlos, suprimirlos, y se-

ñalar los casos en que por razones de política fiscal algunos sujetos o bienes quedan eximidos de su pago y la proporción de la exención”¹.

“Sin embargo esta postura de la Corte no debe ser interpretada en términos absolutos, ya que frente a la posibilidad que tiene el legislador de conceder exenciones, tiene dos limitaciones: la primera tiene que ver con que la iniciativa debe provenir del ejecutivo no sólo para su creación sino también para su eventual reforma y la segunda establece sobre el legislador una prohibición de conceder estas exenciones sobre impuestos de propiedad exclusiva de las entidades territoriales”².

La verdad es que no se encuentra argumento alguno para objetar la facultad autónoma y amplia que tiene el legislador para crear, suprimir o reformar exenciones, esto es, para eximir o librar de la carga tributaria a sujetos determinados, ya sea en forma total o parcial, puesto que sólo a él le compete evaluar las razones de conveniencia, necesidad, justicia, equidad, igualdad razones que llevan a tomar medidas como las que se proponen en esta iniciativa que solo buscan cuidar los recursos de la nación y de otro, aumentar las posibilidades reales de acceso a empleo, mediante la implementación de medidas que garanticen su cumplimiento.

Por todas estas consideraciones, es que nos permitimos poner a consideración de ustedes honorables Congresistas esta iniciativa para su discusión y aprobación.

Impacto Fiscal: La presente iniciativa no genera Impacto fiscal, porque con ella no se está ordenando gasto alguno, ni se están concediendo beneficios tributarios.

De los honorables Congresistas,

Alexandra Moreno Piraquive, Manuel Virgüez P. Carlos Alberto Baena López, Senadores de la República; Gloria Stella Díaz Ortiz, Representante a la Cámara.

CÁMARA DE REPRESENTANTES

SECRETARÍA GENERAL

El día 20 de julio del año 2010, ha sido presentado en este Despacho el Proyecto de ley número 003 con su correspondiente exposición de motivos por el Movimiento MIRA.

El Secretario General,

Jesús Alfonso Rodríguez Camargo.

PROYECTO DE LEY NÚMERO 004 DE 2010 CÁMARA

por medio de la cual se modifica la Ley 232 de 1995, y se adoptan otras disposiciones.

El Congreso de Colombia

DECRETA:

Artículo 1º. **Objeto.** La presente ley tiene como objeto adoptar medidas que sujeten el funcionamiento de establecimientos públicos al plan de

* http://www.portafolio.com.co/economia/expectativa/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_PORTA-7784743.html

¹ Sentencia C-393 de 1996.

² Artículo 294 de la C.N.

ordenamiento territorial de los municipios y Distritos del país.

Artículo 2°. La Ley 232 de 1995 en su artículo 1° quedará así:

Artículo 1°. ***Apertura de establecimientos comerciales.*** Ninguna autoridad podrá exigir licencia o permiso de funcionamiento para la apertura de los establecimientos comerciales definidos en el artículo 515 del Código de Comercio, o para continuar su actividad si ya la estuvieren ejerciendo, ni exigir el cumplimiento de requisito alguno, que no estén expresamente ordenados por el legislador.

Parágrafo 1°. No obstante, para efectos del cumplimiento de la presente norma, los establecimientos comerciales deberán acreditar ante las autoridades Municipales y Distritales su existencia y renovación de la matrícula mercantil.

Para acreditar la existencia, propiedad y renovación de la matrícula mercantil, la Cámara de Comercio o la organización que cumpla sus funciones, deberá exigir certificación expedida por el Curador Urbano o autoridad competente, en la que se acredite que el establecimiento cumple con el uso del suelo permitido y/o admitido en la licencia de construcción original, en el plan de ordenamiento territorial o plan básico de ordenamiento del territorio o esquema básico de ordenamiento territorial, de acuerdo con la categoría del municipio o distrito.

El incumplimiento a esta norma dará lugar a multas de 10 a 100 salarios mínimos legales mensuales vigentes y cierre definitivo del establecimiento, que serán ordenados de conformidad conforme con el procedimiento establecido en el Código Nacional de Policía.

Parágrafo 2°. El Ministerio de Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial expedirá un decreto reglamentario en el que fijará las condiciones de cumplimiento de lo ordenado en el presente artículo, dentro de los seis (6) meses siguientes a la entrada en vigencia de la presente ley.

Artículo Transitorio. Los establecimientos que al momento de la entrada en vigencia de la presente ley se encuentren abiertos al público, tendrán un término de 2 años para dar cumplimiento a lo establecido en ella.

Artículo 3°. ***Vigencia.*** La presente ley rige a partir de su promulgación y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

De los honorables Congresistas,

Alexandra Moreno Piraquive, Manuel Virgüez P. Carlos Alberto Baena López, Senadores de la República; Gloria Stella Díaz Ortiz, Representante a la Cámara.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I. CONTEXTO

La Ley 232 de 1995 significó un gran avance para las actividades comerciales en el país, dado

que, por un lado, eliminó trámites para la obtención de la licencia de funcionamiento y por otro, dejó establecidos controles posteriores por parte de las autoridades competentes.

Sin embargo, el hecho de que el artículo 1° de la Ley 232 de 1995, disponga que “*Ninguna autoridad podrá exigir licencia o permiso de funcionamiento para la apertura de los establecimientos comerciales definidos en el artículo 515 del Código de Comercio, o para continuar su actividad si ya la estuvieren ejerciendo, ni exigir el cumplimiento de requisito alguno, que no estén expresamente ordenados por el legislador*” limita los avances anunciados.

En efecto, a pesar de los avances registrados, se generó un comportamiento de apertura generalizada de establecimientos comerciales sin el cumplimiento de requisitos mínimos. En otras palabras, se propició que los particulares dieran inicio a actividades comerciales sin que previamente cumplieran con los requisitos legales y, aunque posteriormente les fueran exigidos, podían (tenían la puerta abierta a la) interponer recursos que hacían demasiado largos los procesos eludiendo en muchos casos, el cumplimiento de las normas urbanísticas.

Aunque la apertura generalizada de establecimientos abrió la puerta a opciones laborales y de ingresos a unas personas, por otro lado, perjudicó considerablemente a otros ciudadanos. Es así que los sectores residenciales fueron inundados por la proliferación de establecimientos en los que son mayoritarios bares, discotecas, tabernas, entre otros similares. Estos cada vez amenazan la tranquilidad, la calidad de vida e inclusive, la dignidad humana de los residentes como las amas de casa, adultos, jóvenes, niños, al ocasionar problemas y conflictos en las zonas residenciales, además de propiciar transformaciones en los usos y las construcciones.

Sin embargo, hay que reconocer que buena parte de nuestras ciudades registran avances en infraestructura, desarrollo económico, lo que permite el mejoramiento de la calidad de vida de los habitantes. Pero esos esfuerzos se ven opacados por la proliferación de estos establecimientos comerciales en zonas designadas como exclusivamente residenciales.

A pesar de la existencia y vigencia de normas y disposiciones nacionales y territoriales que regulan los usos del suelo, por la laxitud de la norma es usual que algunos particulares abran al público ese tipo de establecimientos de comercio en sectores no permitidos con los consecuentes impactos negativos que ocasionan. El problema es que se permite que en sectores residenciales o de carácter institucional, se abran al público negocios como discotecas, bares, whisquerías, funerarias, moteles, residencias y demás, que además de ser incompatibles con los usos del sector, ocasionan un alto impacto en contra de la ordenación y planificación del desarrollo urbano y el crecimiento

armónico de las ciudades. A lo anterior se suma, las incomodidades que causan en los residentes.

Entre estos factores deteriorantes de la calidad de vida, podemos enunciar los siguientes:

1. Desórdenes generados por la existencia de los centros nocturnos.
2. Inseguridad en el sector, dado que los bares y tabernas son frecuentados por gente de muchos sectores de la municipalidad y de otras ciudades.
3. Es común el enfrentamiento verbal y físico, las riñas y peleas callejeras, agresiones verbales y porte de armas.
4. Se presenta una desvalorización de las viviendas vecinas a los bares, tabernas y whisque-rías.
5. Se produce contaminación auditiva, pues los niveles de ruido superan los permitidos.
6. Para los residentes es cada vez más difícil vivir en estos lugares transformados en sus usos, y algunos terminan enfrentándose a otra suerte de “desplazamiento forzado”, en un éxodo a otros sectores donde puedan asegurar la calidad de vida que antes disfrutaban.
7. Las condiciones de salubridad se ven afectadas.
8. Prolifera el expendio y el consumo de drogas y licores.
9. Se generan espacios propicios para la prostitución.
10. Se presentan consecuencias negativas para la formación de la infancia, sobre todo en los aspectos psicológicos y sociales.
11. En todo el contexto descrito, hay propensión a la corrupción de menores, la descomposición y la violencia familiar, entre otros.
12. Por lo complejo de la situación, se generan hábitos de vida negativos que pueden influenciar en los niños y jóvenes, y contribuir a la deserción escolar debido a que son caldo de cultivo para una adicción temprana al consumo de sustancias alucinógenas y alcohol.

Sin lugar a dudas, el no acatamiento de las normas locales en materia de ordenamiento territorial, es debido a que en materia de funcionamiento de establecimientos comerciales, la legislación actual no contempla medidas que sujeten por ley de la República, el respeto y cumplimiento de la ciudadanía a normas municipales en esta materia.

II. DESCRIPCIÓN DE LA INICIATIVA

No se pretende abolir unos tipos de entretenimiento que utilizan unos ciudadanos sino encontrar el sano equilibrio que debe existir entre el descanso y la calidad de vida de unos, con las posibilidades de diversión de otros. Tampoco se trata de ponerle límites al emprendimiento comercial o empresarial, de hecho la modificación mantiene la prohibición de exigir licencia o permiso de funcionamiento para la apertura de establecimientos públicos.

La propuesta como vemos respeta esa libertad de emprendimiento empresarial pero la sujeta a las condiciones del territorio, de paso promueve una cultura en los ciudadanos, del respeto a las condiciones establecidas en el ordenamiento territorial, que no son nuevas y se encuentran definidas en el plan de ordenamiento territorial de cada municipio y distrito del país.

Que Propone el articulado

La iniciativa pretende resolver las dificultades de orden social que se han suscitado por el desconocimiento del ordenamiento del territorio, y dispone en lo que respecta a la apertura y funcionamiento de establecimientos comerciales, lo siguiente:

- Acreditar la Existencia y Representación legal del establecimiento.

1. Establece que las Cámaras de Comercio o **la organización que cumpla los mismos fines**, para acreditar la existencia y representación del establecimiento, deben exigir la certificación de uso del suelo permitido y/o admitido para el territorio donde pretende funcionar el establecimiento, certificación que será expedida por autoridad competente.

2. Fija sanciones por incumplimiento a la norma consistente en multas de 500 a 1.000 salarios mínimos legales mensuales vigentes y cierre definitivo del establecimiento.

3. Establece un término transitorio de 2 años para que los establecimientos que ya estén operando cumplan la norma.

III. MARCO CONSTITUCIONAL Y LEGAL

Respecto a la constitucionalidad de la propuesta, es menester recordar como la Corte Constitucional en el desarrollo jurisprudencial ha señalado en cuanto al ordenamiento del territorio, que “las normas urbanísticas traducen en concreto la función social y ecológica que tiene la propiedad (C.P. art. 58) y señalan objetivamente los sitios, en el caso de las ciudades o poblaciones, que pueden ser destinados para determinados usos. La intervención administrativa para controlar el uso del suelo no sería, por lo tanto, arbitraria de comprobarse el exceso o extralimitación de las facultades emanadas de un derecho fundamental.

Bajo la **óptica constitucional**, es necesario, en consecuencia, establecer si la Comunidad Carismática del Amor, en el ejercicio de su culto, genera ruido en una magnitud tal que produce una **injerencia arbitraria** en la vida privada del petente y su familia, como asevera este que ocurre (**Sentencia No. T-210/94**)”.

Así mismo desde 1994 ha venido la Corte, precisando de la intervención en la medida de que en zonas residenciales ha venido proliferando la apertura de tabernas y bares y otros establecimientos no acordes con el uso del suelo.

Ya desde esa época, señalaba en su jurisprudencia: “Aun cuando la Sala reconoce el derecho al trabajo que les asiste a los dueños de los estableci-

mientos comerciales en cuestión, igualmente debe considerar el derecho prevalente que tiene la peticionaria a gozar de la tranquilidad e intimidad en su lugar de habitación, que se apoya en el hecho de haber sido declarado el sector donde se encuentra ubicado el conjunto habitacional, como una zona residencial. **Ante la situación excepcional que se presenta en este caso, y dada la negligencia de las autoridades en hacer cumplir los reglamentos de policía, con menoscabo de los derechos de la peticionaria, la Sala tutelar los derechos a la tranquilidad y a la intimidad de la petente y ordenará a las entidades públicas contra las cuales se impetró la tutela, que procedan a impedir el funcionamiento de los establecimientos comerciales que carecen de licencia, y abstenerse de conceder nuevas licencias de funcionamiento, y de renovar las que se encuentren vencidas o las que se hallen vigentes, en cuanto su destinación no sea compatible con el uso residencial de la zona, conforme a las reglamentaciones que sobre el particular existan”.**

Como se puede ver el proyecto no tiene impedimento de orden constitucional y es la respuesta a ese llamado que en conjunto la Corte, las autoridades y la comunidad, han hecho al Congreso para entrar a corregir estos conflictos asociados al ordenamiento del territorio, generados por la proliferación de establecimientos de comercio que no se sujetan a las condiciones del uso del suelo.

IV. IMPACTO FISCAL

Con respecto a la obligación contenida en el artículo 7° de la Ley 819 de 2003, vale aclarar que la presente ley no genera impacto fiscal en razón

a que no ordena gasto alguno ni otorga beneficios tributarios.

De los honorables Congresistas,

Alexandra Moreno Piraquive, Manuel Virgüez P. Carlos Alberto Baena López, Senadores de la República; Gloria Stella Díaz Ortiz, Representante a la Cámara.

**CÁMARA DE REPRESENTANTES
SECRETARÍA GENERAL**

El día 20 de julio del año 2010, ha sido presentado en este Despacho el Proyecto de ley número 004 con su correspondiente exposición de motivos por el Movimiento MIRA.

El Secretario General,

Jesús Alfonso Rodríguez Camargo.

CONTENIDO

Gaceta número 447 - Viernes, 23 de julio de 2010
CÁMARA DE REPRESENTANTES

	Pág.
PROYECTOS DE LEY	
Proyecto de ley número 001 de 2010 Cámara, por la cual se modifica el artículo 3° de la Ley 1117 de 2006.	1
Proyecto de ley número 002 de 2010 Cámara, por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones.	2
Proyecto de ley número 003 de 2010 Cámara, a garantizar la generación de empleo y se establecen otras disposiciones.	12
Proyecto de ley número 004 de 2010 Cámara, por medio de la cual se modifica la Ley 232 de 1995, y se adoptan otras disposiciones.	13