



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° 638

Bogotá, D. C., lunes, 13 de septiembre de 2010

EDICIÓN DE 12 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

PONENCIAS

PONENCIA PARA PRIMER DEBATE AL 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.

Honorables Representantes de la Comisión Séptima:

De conformidad con la designación realizada por la Mesa Directiva de la Comisión, con acato y en los términos fijados por el Reglamento del Congreso de la República, Ley 5ª de 1992, me permito rendir ponencia para primer debate al proyecto de Ley “Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos, y se dictan otras disposiciones”, presentado por los honorables Senadores *Alexandra Moreno Piraquive*, *Manuel A. Virgüez Piraquive*, *Carlos Alberto Baena López* y la honorable Representante a la Cámara *Gloria Stella Díaz Ortiz*, en la Secretaría General de esta Corporación el día 20 de julio de 2010.

1. Antecedentes Legislativos

Esta iniciativa ya había surtido durante la pasada legislatura los debates que le correspondían en la honorable Cámara de Representantes, radicado en la Secretaría General de la Cámara de Representantes el día 22 de julio de 2008, como Proyecto de ley número 038 de 2008 Cámara, fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 438 de 2008.

Aprobado sin modificaciones por la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes el día 30 de septiembre de 2008, según consta en el Acta número 8 de la Sesión Ordinaria de la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes del treinta

(30) de septiembre de 2008, el texto aprobado por la Comisión Séptima de la Cámara de Representantes, fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 300 de 2009.

Posteriormente, en la Sesión Plenaria de la Cámara de Representantes del día 15 de diciembre de 2009, fue aprobado en Segundo Debate el Texto Definitivo con las modificaciones que se propusieron, según consta en el Acta de la Sesión Plenaria número 227 del quince (15) de diciembre de 2009, y el texto aprobado por la plenaria fue publicado en la *Gaceta del Congreso* número 002 de 2010.

Continuó su trámite legislativo en honorable Senado de la República como **Proyecto de ley número 224 de 2009 Senado**, no logró ser discutido en Comisión y fue archivado con ponencia positiva para primer debate, por parte de los honorables Senadores *Claudia Rodríguez de Castellanos* y *Rodrigo Lara Restrepo*.

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, claro propósito de este proyecto.

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”. (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. 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 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.”

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”.

6.1 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”

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”

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”. 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.

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.

6.2 Discriminación sexual en los videojuegos

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 per-

sonales. 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 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 doctor 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 ni-

ñas 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.

6.3 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 jugador.

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.

6.4 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”.

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.

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”.

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”. 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, torturarla, o somerla a malos tratos”.

6.5 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.”

- 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”.

- 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 visual defectuosa 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.

- 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”.

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.

7. Estudios y Experiencias sobre la Influencia de los Videojuegos

- Estudio de César Augusto Sánchez, del Observatorio CyberSociedad, 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 desarrollo 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...”.

- 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 estudio 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 tratadas 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 ludópatas”.

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

- 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”.

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

8. 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:

Estándar

También encontramos descripción por el contenido

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 autorregulada 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 Psicología, 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.

9. 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.

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.

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.

Proposición

Por las consideraciones anteriormente expuestas propongo a los honorables Representantes miembros de esta célula congresional, aprobar en primer debate, el texto propuesto al 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*, de acuerdo al texto original.

De los honorables Congresistas,

Yolanda Duque Naranjo,

Honorable Representante Ponente P.L.C.

* * *

INFORME DE PONENCIA PARA PRIMER DEBATE AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 029 DE 2010 CÁMARA

por medio de la cual se adiciona el Título VI a la Ley 270 de 1996.

Bogotá, D. C., 9 de septiembre de 2010

Doctor

EMILIANO RIVERA BRAVO

Secretario

Comisión Primera Cámara de Representantes

Ciudad.

Referencia: Informe de Ponencia para primer debate. Proyecto de ley número 029 de 2010 Cámara, *por medio de la cual se adiciona el Título VI a la Ley 270 de 1996.*

Síntesis del Proyecto

El proyecto de ley en curso tiene como objetivo adicionar a la Ley 270 de 1996 (Estatutaria de la

Administración de Justicia) un Título cuyo Capítulo único trata “De las mayorías necesarias y tiempos máximos para la elección de funcionarios por parte de la Corte Suprema de Justicia, Consejo de Estado, Corte Constitucional y Consejo Superior de la Judicatura y las demás corporaciones judiciales”, para así evitar la interinidad prolongada en los cargos que eligen las Cortes.

Trámite del Proyecto

Origen

Autor: doctor *Miguel Gómez Martínez*, Representante a la Cámara.

Publicado en la *Gaceta del Congreso* número 475 de 2010.

Competencia y Asignación de Ponencia

Mediante comunicación No. C.P.C.P 3.1-047-2010 de fecha 12 de agosto del año en curso y notificada el 17 de los mismos y conforme a lo expresado en el artículo 150 de la Ley 5ª de 1992, fui designado ponente para el Proyecto de ley 029 de 2010.

El presente informe de ponencia se rinde dentro del término asignado

Estructura del Proyecto

El proyecto de ley consta de un solo artículo:

Artículo 1°. ADICIÓN DEL TÍTULO VI A LA LEY 270 DE 1996	Con un Capítulo único, referido a mayorías necesarias y tiempo de elección por parte de las Cortes, Consejo de Estado y Consejo Superior de la Judicatura de funcionarios.
	Este Capítulo contendrá 4 artículos así:
	Artículo 1°. Establece el plazo de 3 meses a las Corporaciones para proveer los cargos cuya elección les fue confiada
	Artículo 2°. Cambia posibilidad de elección por parte de las Corporaciones a mayoría simple (mitad más uno) si pasados 2 meses no se ha logrado la elección del cargo de acuerdo a la mayoría requerida para la elección del cargo según la Constitución o la ley.
	Artículo 3°. Convierte en falta disciplinaria (De acuerdo al Código Disciplinario Único arts. 23, 25, 26 y 27) el no cumplimiento del término.
	Artículo 4°. Vigencia.

Comentarios del Ponente

El presente proyecto pretende imponer términos al interior de las Altas Cortes para el cumplimiento de sus funciones en lo que corresponde a la elección de los funcionarios que deben elegir por disposición de la Constitución y la ley, cambiando el procedimiento definido en sus propios reglamentos.

En efecto el reglamento interno de la Corte Suprema de Justicia (Acuerdo 06 de 2002), a título de ejemplo, consagra unas mayorías específicas para deliberar, tomar decisiones y elegir Presidente y Vicepresidente de la Corporación, de Magistrados de la misma Corte y de los tribunales superiores de distrito judicial; así mismo establece términos para escoger los integrantes de las ternas para Magistrados de la Corte Constitucional, Procurador General de la Nación, Contralor General de la República y Auditor de la Contraloría y definen parámetros para escoger Fiscal General de la Nación, con una mayoría calificada, de una terna enviada por el Presidente de la República.

El proyecto en estudio en nuestra opinión, a pesar de tener noble causa que reconocemos, como es la de garantizar prontas decisiones en la Rama Judicial en las materias aquí comentadas, resulta inoportuno por cuanto el Gobierno Nacional ya estructuró un proyecto de reforma a la Justicia y ha anunciado un cronograma de reuniones a celebrarse entre el 13 y el 15 del presente mes de septiembre, para buscar una concertación de su con-

tenido con las Altas Cortes, los Partidos Políticos, el Congreso y los expertos en derecho y justicia de nuestro país.

Entre los puntos que se presentarán a consideración de dicha Mesa de la Justicia que intentará llevar un proyecto concertado al Congreso y que estudiaremos en esta Comisión Primera, están entre otros temas el cambio de las funciones electorales de las Altas Cortes, de sus funciones nominadoras, la eliminación del Consejo Superior de la Judicatura, la cooptación para elegir sus miembros, el establecimiento del precedente judicial con fuerza vinculante, la doble instancia para procesos que hoy no la tienen en materia penal, la potestad disciplinaria de funcionarios con fuero especial, temas que tienen que ver con la materia que se pretende regular en este proyecto de ley que estudiamos.

Como se observa, este proyecto queda como una rueda suelta en el andamiaje constitucional que se pretende impulsar de manera concertada por el Gobierno y debería ser parte de las materias que señalamos, toda vez que pueden integrar la gran reforma a la justicia que se encuentra en pleno proceso de elaboración concertada.

Por otra parte, asisten dudas fundadas a los ponentes sobre la competencia del Congreso para modificar por ley los reglamentos internos de las Altas Cortes, como aquí se pretende, cuando la propia Constitución en sus artículos 235-6, 237-

6, 241-11 les señala expresamente la facultad para darse su propio reglamento.

Recordemos que, como lo preceptúa el artículo 136 de la Carta, al legislador no le es dable inmiscuirse en asuntos propios de otra Rama por medio de Resoluciones o Leyes, es decir no tiene por qué el legislador hacerle reformas a los reglamentos internos de las altas Cortes, de la misma forma como la Rama Judicial no interviene en la elaboración del reglamento interno del Congreso. Este es un principio básico que garantiza la real autonomía de las Ramas del Poder, preserva su independencia y garantiza el equilibrio de poderes.

Por las razones expresadas instamos al autor de la iniciativa a trasladarla a la Mesa de reformas a la justicia, para sumarse a la intención del Gobierno Nacional y del país entero de superar este tipo de limbos institucionales como el de la interinidad en la Fiscalía General de la Nación, no a través de la imposición del criterio de una Rama del Poder como lo pretendió el Gobierno anterior al radicar el Proyecto de Acto Legislativo número 025 de 2010, *por el cual se Reforman los artículos 174, 175, 178, 189, 235, 249, 250, 251 y 256 de la Constitución Política...*, en cuyo artículo primero radicaba la competencia del nombramiento del Fiscal en cabeza del Presidente de la República, como la manera de superar la interinidad, que

pudo ser causada más por las malas relaciones entre el Presidente del momento y la Corte, que una razón jurídica constitucional o reglamentaria.

En buena hora el Ministro del Interior y de Justicia, doctor Germán Vargas, con el visto bueno de esta Comisión Primera retiró este Proyecto de reforma constitucional y convocó a todos los actores del tema de la justicia a la concertación que hoy se adelanta sobre estos temas, lo que nos permite proponer a la Comisión que en el mismo sentido niegue esta iniciativa y proceda a revisarla nuevamente cuando arribe al Congreso el mencionado proyecto de reformas constitucionales a la justicia.

Proposición

Por las anteriores consideraciones proponemos a los miembros de la Comisión Primera Constitucional de la Cámara de Representantes NEGAR en primer debate el **Proyecto de Ley número 029 de 2010 Cámara**, *por medio de la cual se adiciona el título VI a la Ley 270 de 1996*, y en consecuencia, ordenar el archivo de esta iniciativa.

De los Representantes integrantes de la Comisión Primera,

Alfonso Prada Gil, Hugo Velásquez Jaramillo
(sin firma).

Ponentes

TEXTOS DEFINITIVOS

TEXTO DEFINITIVO PLENARIA AL PROYECTO DE LEY NÚMERO 008 DE 2008 SENADO 263 DE 2009 CÁMARA

por la cual la Nación declara Patrimonio Histórico y Cultural de la Nación algunos inmuebles del Sanatorio de Agua de Dios en Cundinamarca y del Sanatorio de Contratación en Santander y se dictan otras disposiciones.

El Congreso de la República de Colombia

DECRETA:

Artículo 1°. Declárese Patrimonio Histórico y Cultural de la Nación el puente “De los Suspiros”, la “Casa de la Desinfección”, el “Edificio Carrasquilla”, los albergues “Ospina Pérez”, “San Vicente”, “Boyacá” hospital “Herrera Restrepo” Internados “Santa Ana” y “Crisanto Luque” la “Casa Médica”, “San Rafael” Capilla Colegio María Inmaculada y la “Casa del maestro Luis A Calvo,” Colegio Miguel Unia, el Teatro Vargas Tejada y el sitio denominado los Chorros y los Baños Termales, los cuales se han destinado para el servicio de los enfermos de Lepra, en el Sanatorio de Agua de Dios ESE, municipio de Agua de Dios, departamento de Cundinamarca.

Igualmente, declárese Patrimonio Histórico y Cultural de la Nación el “Hospital Don Bosco, Albergue María Mazarello, Edificio Carrasquilla, Casa Médica, Casa Empleado Almacén, Casa de

la Administración” los cuales se han destinado exclusivamente para el servicio de los enfermos de Lepra, en el Sanatorio de Contratación ESE, municipio de Contratación, departamento de Santander.

Artículo 2°. Al declarar bien de interés cultural de la Nación los inmuebles relacionados en el artículo anterior en los municipios de Agua de Dios departamento de Cundinamarca y Contratación, departamento de Santander, en los términos del artículo 4° de la Ley 397 de 1997 y normas que la modifiquen o sustituyan, las entidades públicas encargadas de proteger el patrimonio cultural, así como el Ministerio de Protección y el Sanatorio de Agua de Dios ESE, Cundinamarca y el Sanatorio de Contratación Santander, concurrirán para su organización, protección y conservación arquitectónica e institucional. El Ministerio de Cultura prestará apoyo administrativo y asesoría técnica en las áreas de planeación, administración, financiación y recursos humanos considerando cada uno de los inmuebles como Casa Museo.

Artículo 3°. Autorízase al Gobierno Nacional, Gobernación de Cundinamarca, al municipio de Agua de Dios, al Sanatorio de Agua de Dios ESE, Gobernación de Santander, al municipio de Contratación y al Sanatorio de Contratación ESE, para que contribuyan al fomento, promoción, protección, conservación, divulgación, desarrollo y financiación de los valores culturales de la Nación

presentados así como con la adecuación, restauración, protección y conservación que demande la declaratoria de monumento nacional y cultural de la nación de los inmuebles relacionados en el artículo primero.

Artículo 4°. (Eliminado).

Artículo 5°. El Gobierno Nacional, Gobernación de Cundinamarca, Municipio de Agua de Dios, Sanatorio de Agua de Dios ESE, Gobernación de Santander, Municipio de Contratación, Sanatorio de Contratación ESE, quedan autorizados para impulsar y apoyar ante otras entidades públicas o privadas, nacionales o internacionales, la obtención de recursos económicos adicionales o complementarios a las que se autorizaren apropiarse en el Presupuesto General de la Nación de cada vigencia fiscal, destinadas al objeto que se refiere la presente ley.

Artículo 6°. Autorízase al Gobierno para la emisión de una estampilla que deberá estar en circulación por los mismos días que se celebra el día mundial de la lepra, último domingo del mes de enero de cada año.

Artículo 7°. Los inmuebles descritos en el presente proyecto de ley, para todos los efectos de la presente ley no pueden estar en manos de particulares. En tal evento deben ser restituidos inmediatamente a su único propietario, el Sanatorio de Agua de Dios y/o Sanatorio de Contratación.

Artículo 8°. (Eliminado).

Artículo 9°. La presente ley rige a partir de la fecha de su sanción y promulgación.

Luis Felipe Barrios Barrios.

Ponente.

SECRETARÍA GENERAL

Bogotá, D.C., septiembre 8 de 2010

En Sesión Plenaria del día 7 de septiembre de 2010, fue aprobado en Segundo Debate el Texto Definitivo con modificaciones del Proyecto de ley número 08 de 2008 Senado, 263 de 2009 Cámara, *por la cual la Nación declara Patrimonio Histórico y Cultural de la Nación algunos inmuebles del Sanatorio de Agua de Dios en Cundinamarca y del Sanatorio de Contratación en Santander y se dictan otras disposiciones*. Esto con el fin de que el citado proyecto de ley siga su curso legal y reglamentario y de esta manera dar cumplimiento con lo establecido en el artículo 182 de la Ley 5ª de 1992.

Lo anterior de conformidad con el artículo 5° del Acto Legislativo número 01 de 2009, según consta en el Acta de Sesión Plenaria número 12 de septiembre 7 de 2010, previo su anuncio el día 1° de septiembre de los corrientes, según Acta de Sesión Plenaria número 11.

El Secretario General

Jesús Alfonso Rodríguez Camargo.

**TEXTO DEFINITIVO PLENARIA AL
PROYECTO DE LEY NÚMERO 305 DE 2010
CÁMARA, 257 DE 2010 SENADO**

por medio de la cual se aprueba el “Acuerdo en materia de informes anuales sobre derechos humanos y libre comercio entre la República de Colombia y Canadá”, hecho en Bogotá el día 27 de mayo de 2010.

El Congreso de Colombia

Visto el texto del “Acuerdo en materia de informes anuales sobre Derechos Humanos y Libre Comercio entre la República de Colombia y Canadá”, hecho en Bogotá el día 27 de mayo de 2010, que a la letra dice:

(Para ser transcrito: Se adjunta fotocopia fiel y completa del texto en español del Acuerdo, la cual consta de cuatro (4) folios, documento que reposa en los archivos del Área de Tratados de la Dirección de Asuntos Jurídicos Internacionales del Ministerio de Relaciones Exteriores).

ACUERDO

EN MATERIA DE INFORMES ANUALES SOBRE DERECHOS HUMANOS Y LIBRE COMERCIO ENTRE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA Y CANADÁ (en adelante denominadas las “Partes”):

TENIENDO EN CUENTA que el *Tratado de Libre Comercio entre la República de Colombia y Canadá* fue suscrito en Lima el 21 de noviembre de 2008;

AFIRMANDO la importancia de respeto por la democracia y los Derechos Humanos;

OBSERVANDO la existencia de organismos nacionales cuyo mandato es promover y proteger los Derechos Humanos dentro de los respectivos territorios de la República de Colombia y de Canadá;

HAN ACORDADO lo siguiente:

ARTÍCULO 1

Informes anuales sobre derechos humanos

1. Cada Parte proporcionará un informe a su respectivo poder legislativo nacional a más tardar el 15 de mayo del año siguiente a la entrada en vigor del *Tratado de Libre Comercio entre la República de Colombia y Canadá*, y en forma anual en los años sucesivos. Estos informes tratarán sobre el efecto de las medidas tomadas en virtud del *Tratado de Libre Comercio entre la República de Colombia y Canadá* sobre los derechos humanos tanto en los territorios de la República de Colombia como Canadá.

2. Cada Parte hará público su informe.

ARTÍCULO 2

Mecanismo de cooperación

1. Las Partes pueden consultarse entre sí para revisar la aplicación del presente Acuerdo.

2. Las Partes designan al Ministerio de Relaciones Exteriores de Colombia y al Departamento de

Asuntos Extranjeros y Comercio Internacional de Canadá para la aplicación del presente Acuerdo en su nombre.

ARTÍCULO 3

Entrada en vigor

Cada parte notificará a la otra parte por escrito respecto al cumplimiento de los procedimientos internos nacionales requeridos para la entrada en vigor del presente Acuerdo. Este Acuerdo entrará en vigor en la fecha de la segunda de las notificaciones mencionadas o en aquella en la que entre en vigor el *Tratado de Libre Comercio entre la República de Colombia y Canadá*, lo último que ocurra.

ARTÍCULO 4

Enmiendas

Las Partes pueden acordar por escrito enmendar el presente Acuerdo. Cada Parte notificará por escrito a la otra Parte respecto al cumplimiento de sus procedimientos internos nacionales requeridos para la entrada en vigor de las enmiendas. Las enmiendas entrarán en vigor a los 60 días a partir de la fecha de estas notificaciones.

ARTÍCULO 5

Terminación

El presente Acuerdo permanecerá en vigor a menos que cualquiera de las Partes lo dé por terminado mediante notificación por escrito a la otra parte con seis meses de antelación.

EN CONSTANCIA DE LO ANTERIOR los abajo firmantes, debidamente autorizados para hacerlo, han suscrito el presente Acuerdo.

HECHO en duplicado en Bogotá, el día 27 de mayo de 2010, en los idiomas castellano, inglés y francés, siendo todas las versiones igualmente auténticas.

Por la República de Colombia,

Jaime Bermúdez Merizalde

Ministro de Relaciones Exteriores de la República de Colombia.

Por Canadá,

Geneviève Des Rivieres

Embajadora de Canadá.

DECRETA:

Artículo 1°. Apruébese el “Acuerdo en Materia de Informes Anuales sobre Derechos Humanos y Libre Comercio entre la República de Colombia y Canadá”, hecho en Bogotá el día 27 de mayo de 2010.

Artículo 2°. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 1° de la Ley 7ª de 1944, el “Acuerdo en Materia de Informes Anuales sobre Derechos Humanos y Libre Comercio entre la República de Colombia y Canadá”, hecho en Bogotá el día 27 de mayo de 2010, que por el artículo primero de esta ley se aprueba, obligará al país a partir de la fecha en que se perfeccione el vínculo internacional respecto del mismo.

Artículo 3°. La presente ley rige a partir de la fecha de su publicación.

Albeiro Vanegas Osorio.

Ponente.

SECRETARÍA GENERAL

Bogotá, D. C., septiembre 8 de 2010

En Sesión Plenaria del día 7 de septiembre de 2010, fue aprobado en Segundo Debate el Texto Definitivo sin modificaciones del Proyecto de ley número 305 de 2010 Cámara, 257 de 2010 Senado, por medio de la cual se aprueba el “Acuerdo en materia de informes anuales sobre derechos humanos y libre comercio entre la República de Colombia y Canadá” hecho en Bogotá el día 27 de mayo de 2010”. Esto con el fin de que el citado Proyecto de Ley siga su curso legal y reglamentario y de esta manera dar cumplimiento con lo establecido en el artículo 182 de la Ley 5ª de 1992.

Lo anterior de conformidad con el artículo 5° del Acto Legislativo número 01 de 2009, según consta en el Acta de Sesión Plenaria número 12 de septiembre 7 de 2010, previo su anuncio el día 1° de septiembre de 2010, según Acta de Sesión Plenaria No. 11.

El Secretario General

Jesús Alfonso Rodríguez Camargo

CONTENIDO

Gaceta número 638 - lunes 13 de septiembre de 2010

CAMARA DE REPRESENTANTES

PONENCIAS

Págs.

Ponencia para primer debate al 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..... 1

Informe de ponencia para primer debate al Proyecto de ley número 029 de 2010 Cámara por medio de la cual se adiciona el Título VI a la Ley 270 de 1996..... 8

TEXTOS DEFINITIVOS

Texto definitivo plenaria al proyecto de ley número 008 de 2008 Senado 263 de 2009 Cámara por la cual la Nación declara Patrimonio Histórico y Cultural de la Nación algunos inmuebles del Sanatorio de Agua de Dios en Cundinamarca y del Sanatorio de Contratación en Santander y se dictan otras disposiciones..... 10

Texto definitivo plenaria al proyecto de ley número 305 de 2010 cámara, 257 de 2010 senado por medio de la cual se aprueba el “Acuerdo en materia de informes anuales sobre derechos humanos y libre comercio entre la República de Colombia y Canadá”, hecho en Bogotá el día 27 de mayo de 2010..... 11