

PROYECTO DE LEY DE CREACIÓN DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS EN EL PERÚ

PROYECTO DE LEY

Los ciudadanos que suscriben, representados por el señor **VIRGILIO ACUÑA PERALTA**, promotor de la presente iniciativa legislativa y, al amparo del artículo 107 y 206 de la Constitución Política del Perú, los artículos 74 y numeral 3 del artículo 76 del Reglamento del Congreso de la República, así como los artículos 11 y 12 de la Ley N.º 26300, Ley de los Derechos de Participación y Control Ciudadanos, proponen el siguiente proyecto de ley.

«LEY QUE CREA Y PROMOCIONA A LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS COMO DEPORTE Y LOS INCORPORA AL SISTEMA DEPORTIVO NACIONAL (SISDENA)»

Artículo 1.- Objeto de la ley

La presente ley tiene por objeto reconocer a los videojuegos o juegos electrónicos como una actividad que demanda esfuerzo físico, mental y espiritual intenso, convirtiéndose en actividad deportiva virtual, debiendo ser llamados Deporte Electrónico y, por tanto, estar comprendido en el artículo 5 de la Ley N.º 28036 y sus modificatorias, de modo que se aliente la práctica de esta actividad, con un alto nivel de acogida en los jóvenes del Perú, y además, un comprobado crecimiento como industria en el mundo.

Como deporte, el juego electrónico permite desarrollar destrezas físicas, mentales y espirituales en un entorno útil para la autoestima, sin discriminación de algún tipo, alentando la competitividad como factor determinante para mejorar las potencialidades de quien lo practique y contribuir al aumento de oportunidades de entretenimiento y laborales del individuo. Así también, podrá fortalecer el desarrollo de la economía nacional, creando nuevos espacios y oportunidades de trabajo en la medicina, ingeniería, derecho, administración, educación y otras especialidades que coadyuven a la industria de los videojuegos y a la profesionalización de esta como deporte.

Artículo 2.- Definición

Se entenderá por Deporte Electrónico a toda actividad que use para su ejecución, dispositivos electrónicos, como computadoras personales, consolas de videojuegos, dispositivos móviles u otro de similar característica, por medio de distintas plataformas de videojuegos, donde compiten dos o más participantes de manera individual o por equipos, debiendo estar comprendidos en el artículo 4 de la Ley N.º 28036 y sus modificatorias.

Los términos utilizados en esta ley serán definidos de la siguiente manera:

1. **Deporte electrónico** se refiere a los juegos electrónicos en los que los ciberatletas (jugadores) compiten entre sí para ganar, y también a aquellas actividades de promoción de la industria relacionadas con estas competiciones.
2. Los **deportes electrónicos profesionales** también pueden llamarse ***e-sports profesionales*** o ***e-sports pro***, que son actividades de deportes electrónicos cuyas competiciones tienen carácter profesional.

3. El término ***e-sports ocio*** hace referencia a los **deportes electrónicos espontáneos de carácter recreativo, lúdico o aficionado**, cuya utilidad es el disfrute del tiempo libre y la promoción de la amistad, la integración, la inclusión y la cultura de la tolerancia y el respeto.
4. La **industria de los deportes electrónicos** equivale a la creación de valor agregado a los bienes y servicios relacionados con estas actividades.
5. Las **instalaciones para deportes electrónicos** son los auditorios, las tribunas, los monitores, el sistema de audio, la conexión eléctrica, las consolas u otras instalaciones que tengan todas las capacidades para realizar los juegos electrónicos.
6. El **deporte**, definido según la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte (modificada según la Ley N.º 29544), es la «actividad física que se promueve como un factor importante para la recreación, la mejora de la salud, la renovación y desarrollo de las potencialidades físicas, mentales y espirituales del ser humano, mediante la participación y sana competencia en todas sus disciplinas deportivas y recreativas».
7. La **industria** es el conjunto de actividades que buscan fortalecer y darle valor a un sector productivo, y además, hacerlo rentable reduciendo los costes de transacción.
8. El **jugador de deportes electrónicos** es la persona registrada en una organización de la industria materia de legislación, según lo estipulado por esta.
9. La **Organización de Deporte Electrónico o de *e-sports*** es una corporación, empresa, club, institución o asociación de

derecho público o privado, creada con el propósito de participar en actividades del deporte electrónico.

Artículo 3.- De la Ley

Con excepción de lo prescrito expresamente en cualquier otra ley, la promoción de los deportes electrónicos se regirá por las disposiciones de la presente ley, concordada con la Ley N.º 28036 y sus modificatorias, en lo que corresponde y con su respectivo reglamento.

Artículo 4.- Responsabilidades

El Ministerio de Educación en coordinación con el Ministerio de la Producción, el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, el Instituto Peruano del Deporte (IPD) y los demás miembros del Sistema Deportivo Nacional (Sisdena), regulado en el artículo 6 de la Ley N.º 28036 y sus modificatorias, deberá formular e impartir la política del deporte electrónico, recayendo en el Instituto Peruano del Deporte (IPD) organizar, planificar, promover, coordinar, evaluar y fiscalizar en el ámbito nacional el desarrollo del deporte electrónico, en todas las modalidades, niveles y categorías.

Artículo 5.- Promoción a nivel local

Con el fin de fortalecer la participación de jóvenes en el deporte electrónico, como factor utilitario para la recreación, la salud física, síquica, espiritual y el incremento de las potencialidades y destrezas humanas, a través de la competencia recreacional y federada de los participantes (ciberatletas), las instituciones consignadas en el artículo 4 de la presente ley deberán:

- Promover la formación y capacitación de deportistas, técnicos, dirigentes, profesionales y agentes deportivos en los deportes electrónicos.

- Suscribir convenios de cooperación técnico-deportiva y económica a nivel nacional e internacional para el desarrollo del deporte electrónico, dentro del marco de la presente ley y otras de la materia.
- Promover la participación activa de la empresa privada —a nivel local, regional y nacional— para el desarrollo de este deporte, usando como mecanismo de incentivo la Ley N.º 30479, «Ley de Mecenazgo» u otras de utilidad promocional.
- Promover la implementación de instalaciones, acceso y equipos adecuados para el desarrollo del deporte electrónico.
- Promover y desarrollar el área de la investigación, optimizando la aplicación de las ciencias y la tecnología para el desarrollo del deporte electrónico.

Artículo 6.- Formulación de los planes maestros

- a) Con el fin de lograr el propósito de la presente ley, el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo y el Instituto Peruano del Deporte (IPD) deberán elaborar un Plan Maestro para la promoción a mediano y largo plazo de los deportes electrónicos, y como complemento, un manual de ejecución anual donde se señale las metas de manera detallada.
- b) El plan maestro incluirá lo siguiente:
 1. Definición de las acciones en materia social, tecnológica y deportiva, respecto a la promoción del deporte electrónico, tanto en los distritos, las provincias y regiones, acorde con la ley de la materia.

2. Las metas que se deberán alcanzar en los gobiernos regionales y locales, y el gobierno central, con referencia a salas y artículos para juegos; convenios de intercambio de tecnología con otros gobiernos; promoción de la asociatividad deportiva; incentivos por alcanzar las metas prefijadas; premios y convocatorias para las mejores prácticas.
3. Definición de metas para la alta competencia, deporte afiliado y de recreación, en todas las modalidades, niveles y categorías.
4. Definición de las condiciones técnicas de instalaciones, equipamiento y otros, dentro del marco de la Ley N.º 28036 y sus modificatorias.
5. Promoción de la capacitación permanente y sostenida de los deportistas, así como de técnicos, dirigentes, psicólogos, terapeutas, ingenieros, abogados y otras profesiones que intervinieran en el desarrollo de los deportes electrónicos.
6. Promoción de torneos y eventos relacionados con los deportes electrónicos, así como la suscripción de convenios de colaboración con organizaciones públicas o privadas, nacionales o internacionales, para la organización y realización de torneos de deportes electrónicos.
7. Obtención de recursos financieros para la promoción de los deportes electrónicos.

Artículo 7.- Financiamiento

Los Gobiernos nacional, regional y local deberán asegurar los fondos necesarios para la ejecución eficaz del Plan Maestro y el Plan de Im-

plementación de los Deportes Electrónicos, de acuerdo a la presente ley en concordancia con su ley orgánica.

Artículo 8.- Formación de recursos humanos para el deporte electrónico

El Instituto Peruano de Deporte (IPD), a nivel nacional, procurará la formación del recurso o talento humano, de carácter profesional, para los deportes electrónicos, incluidos los juegos, la difusión y la investigación necesaria para fomentarlos.

Artículo 9.- Desarrollo de los deportes electrónicos

El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, el Ministerio de la Producción y el Instituto Peruano del Deporte (IPD) apoyarán los eventos de deportes electrónicos, de acuerdo con las directrices establecidas en el Plan Maestro y en la presente ley.

Artículo 10.- Los deportes electrónicos autorizados

Con fines de promoción, el Instituto Peruano del Deporte (IPD) será el responsable de los deportes electrónicos y de autorizar la implementación de estos.

DISPOSICIONES FINALES Y COMPLEMENTARIAS

PRIMERA. Dentro del plazo de ciento veinte (120) días de publicada la presente ley, el Ministerio de Educación y el Ministerio de la Comercio Exterior y Turismo emitían el reglamento correspondiente.

SEGUNDA. Deróguese todas las disposiciones legales que se opongan a la presente ley.

TERCERA. La presente ley entrará en vigencia al día siguiente de su publicación en el diario oficial *El Peruano*.

Lima, 15 de mayo de 2018

Virgilio Acuña Peralta
Promotor de la iniciativa ciudadana

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Criterios legales en el Perú

El artículo 14 de la Constitución Política del Estado señala que «la educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte —el subrayado es nuestro—. Prepara para la vida, el trabajo y fomenta la solidaridad. Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país...».

El artículo de la Constitución que hemos citado tiene varios frentes que deben ser revisados y entendidos, ya que señalan que el deporte es promovido a través del conocimiento, el aprendizaje y la práctica, y estos también preparan para la vida, el trabajo, y fomentan la solidaridad. Esto es justamente lo que los juegos electrónicos generan y lo que esta exposición de motivos quiere transmitir con el fin de crear una ley que los reconozca como deporte. De ese modo, se podrá fomentar su práctica de manera masiva y los deportistas obtendrán todos los beneficios aquí señalados, como es el trabajo, el esfuerzo, la solidaridad; elementos muy escasos en la juventud peruana y ejemplos alejados cada vez más de la sociedad en general.

El conocimiento debe ser entendido como un acto de crecimiento intelectual; uno de sus fines es prever situaciones que ponen en riesgo la vida. Por ello, saber es prevenir. He ahí la importancia del conocimiento en el deporte. Aprender es prestar atención, saber escuchar, concentrarse, factor fundamental en la práctica del deporte, dado que este siempre va a exigir lo mejor de la persona humana. Y para que haya sintonía entre lo que manda el cerebro y lo que hace el cuerpo, debe haber concentración. La práctica es realizar una acción varias veces para que haya un reconocimiento del acto que se está haciendo de manera repetida, y así este se haga de modo casi

natural. Así, el deportista logra movimientos casi naturales. Ello se denomina «automatismo».

Por ello, los juegos electrónicos deben ser considerados deporte e incorporarse en el Sistema Deportivo Nacional (Sisdena), ya que van de la mano con el propósito del deporte en el Perú.

El artículo 2 de la Política Nacional del Deporte dice que «la Política Nacional del Deporte tiene como objeto establecer lineamientos para la masificación y divulgación de la actividad deportiva, mejorando el desempeño deportivo del país y mejorando la calidad de vida de la sociedad».

La frase «calidad de vida» es lo que nos detiene en esta investigación, ya que deberíamos definir qué es calidad de vida. Para muchos, es aquello nos hace felices. Esta frase encierra muchos aspectos de la vida misma. Relacionándola con el artículo 14 de la Constitución, se puede sintetizar que la calidad de vida significa estar satisfecho con lo físico, teniendo salud y ganas de vivir; satisfecho con lo económico, de tal modo que se tenga satisfechas las necesidades básicas del ser humano, como alimentarse, vestirse, educarse, recrearse, etc.; satisfecho emocionalmente y en el ámbito familiar, es decir, tener un trabajo, llevarse bien con los amigos, compañeros de trabajo, vecinos, familiares y los demás con quienes se interactúa. Todas estas ventajas se pueden lograr a través del deporte, y como demostraremos en lo sucesivo, también se logra en el mundo entero con los videojuegos o juegos electrónicos.

El Decreto Supremo N.º 006-2017-MINEDU incorporó dos conceptos que los juegos electrónicos tienen y que fomentan más la posibilidad de ser llamados deportes electrónicos, ya que la igualdad e inclusión son parte de su esencia. Según los principios de la Política Nacional del Deporte, «el deporte constituye un derecho humano y, como tal, es inherente a la dignidad de los individuos e indispensable para el desarrollo y formación integral de las personas. Se debe garantizar el acceso a la práctica deportiva a todas las

personas, independientemente de sus diferencias socioeconómicas, étnicas, religiosas, de orientación sexual, condición de discapacidad o de cualquier otra índole».

Como es de verse, en un juego electrónico solo se evidencia la destreza del gamer, también llamado «ciberatleta» o «deportista». A nadie le interesa o nadie se fija en la condición física de este; todo lo contrario. Si algo no importa en los videojuegos o juegos electrónicos, es la imagen de contra quién se está jugando, a diferencia de los deportes comunes, donde existen tradiciones culturales. Por ejemplo, en el tenis de mesa, los asiáticos son los que más destacan; o, en la halterofilia o levantamiento de pesas, los soviéticos. Rara vez vemos a un atleta de raza blanca en la final de 100 metros planos, ya que la potencia y capacidad muscular de la raza negra es superior. En los videojuegos es todo lo contrario. Un chico tímido, escondido en su pasividad, sin aspecto atlético o intimidante, puede tener un manejo equilibrado de sus capacidades para destacar en juegos electrónicos, logrando un desarrollo físico psíquico que le permite enaltecer su autoestima sin tener que mostrar que es más fuerte, más rápido o más alto.

El artículo 2 de la Ley N.º 28036, Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, define al deporte como «actividad física que se promueve como un factor importante para la recreación, la mejora de la salud, la renovación y el desarrollo de las potencialidades físicas, mentales y espirituales del ser humano, mediante la participación y sana competencia en todas sus disciplinas deportivas y recreativas». Como observamos en este artículo, no solo se reconoce al deporte como actividad física, sino que también se indica que promueve la recreación, mejora la salud, renueva y desarrolla las potencialidades mentales y espirituales, mediante la participación y la sana competencia. Entonces, los juegos electrónicos deberían ser considerados un deporte, pues contribuyen con el desarrollo de las potencialidades mentales de los competidores.

Conceptos para considerar al deporte como un derecho humano

Es relevante para esta investigación señalar aquello que se ha discutido para considerar al deporte un derecho humano, y este, a su vez, con los videojuegos. La práctica deportiva incide en la salud y en el estado físico de los jóvenes; además, aumenta la conexión entre el cuerpo-mente y la autoestima. Dice Lang (2014), en la Política Nacional del Deporte del Perú, que la actividad deportiva es un buen medio para aprender a trabajar en equipo, a respetar las reglas, a respetar a los compañeros y a mejorar la interacción social. Todas estas ventajas también las generan los videojuegos, por lo que es cuestión de voluntad política naturalizarlos como deporte y afianzar su desarrollo en el Perú.

En esta misma línea se puede afirmar con categoría que los videojuegos son actividades seguras e inclusivas, que desarrollan el concepto de seguridad, no en un ámbito exclusivamente alejado de violencia, sino por dimensiones, como lo describen Spaaj y Schu-lenkorf (2014). Ellos hablan sobre la dimensión física, que es donde se concentra un espacio de seguridad y donde los riesgos a una agresión disminuyen sustancialmente; sobre la dimensión psicológica-emocional, que está muy vinculada a la construcción de la confianza, el sentido de compromiso y la identidad común; sobre la dimensión sociocultural, que está relacionada con crear un espacio cómodo y familiar, directamente proporcional a sentirse a gusto. La seguridad también está ligada a evaluar las diferencias para aceptarlas como tal y no combatirlos. Los autores también mencionan a la dimensión política, que hace referencia a un espacio dialogante, comparte el sentido de la comunidad, donde todos se sienten apoyados y libres de compartir sus puntos de vista y pareceres; y, finalmente, la dimensión experimental, que indica que en un espacio seguro se permite el ensayo de proyecto o el deporte para el desarrollo futuro, como perfectamente sucede en el caso de los videojuegos.

El juego y el deporte, según Unicef España (2011), tienen una característica especial como fuente de aprendizaje, y es su carácter vivencial. La experimentación o vivir la realidad generan en estos la imposibilidad de encontrar la neutralidad, ya que la competencia que se crea es propia de la dinámica del juego y del deporte. Para el caso de los videojuegos, vivir la experiencia al jugarlos permite conocer la verdadera dimensión de sus efectos, los que se expresarán de manera física, psíquica y espiritual (emocional), elementos comunes en el deporte.

La regulación de los juegos electrónicos en el Perú: cantidad y estadísticas

En el 2016, la periodista Sofía Pichihua (*El Peruano*) señaló que, según el más reciente trabajo de investigación llamado Target Group Index (TGI), el 46 % de la población del Perú se considera *gamer*, es decir, un activo participante de los videojuegos. La modalidad más usada por las mujeres son las *laptops*; otros instrumentos son las consolas, que son atractivas para los jóvenes, las PC y los teléfonos celulares. Cualquiera de estos artículos tecnológicos supone una inversión para un *gamer*, supone una elección y, por tanto, la preferencia de uno sobre otro, ya sea por marca, garantía, experiencia, acceso, precio, *performance*, recomendación y por optar por el mejor producto o el que genere satisfacción plena. El mercado debe estar nutrido de artículos que satisfagan las distintas necesidades¹.

En agosto de 2016, Daniel Libreros, gerente de IMS en Perú, señaló que el 23 % de los peruanos se dedica a los videojuegos como hobby, generando una inversión de 104 millones de dólares. También indicó que Perú se dispone a ser una potencia en gamers, y eso se evidencia en la cantidad de torneos que se están viendo en los últimos meses y en la cantidad y calidad de jugadores que partici-

1 <https://elperuano.pe/noticia-el-perfil-del-gamer-el-peru-44804.aspx>

pan en estos. Este exponencial crecimiento arroja un cálculo: una de cada cuatro personas en Perú practica los videojuegos. No existe una precisión sobre la cantidad de gamers en Perú, pero la cifra que más se aproxima es la de 7.2 millones de personas, que lo practican como hobby, lo que equivale a un 23 % de la población, justo el dato señalado por Libreros².

En la misma fuente se indica que el juego más popular y de mayor acceso es el Pokémon Go. El especialista señala que es un videojuego que se obtiene temporalmente de manera gratuita, casi como muestra, lo que ha resultado en una excelente estrategia de negocio. Nintendo es la marca más conocida de videojuegos, y ya está aplicando la misma estrategia debido a su acogida.

En el último congreso mundial de los e-sports, realizado en Cancún (México) en mayo último, se conoció que este juego se ha convertido en un eficaz tratamiento para el alzhéimer, aquella agresiva enfermedad que ataca a la memoria, el pensamiento y el comportamiento, y que afecta generalmente a los adultos mayores. En dicho congreso, el especialista en juegos electrónicos Ismael Silva, de nacionalidad mexicana, explicó que Pokémon Go era instalado en los teléfonos celulares de los adultos mayores, a quienes les permitiría ejercitar la memoria y la lógica, es decir, el pensamiento, ya que dicho videojuego busca encontrar a determinadas criaturas en distintas locaciones, lo que les permite estar en actividad física y psíquica³.

2 Ver información en el siguiente enlace: <https://rpp.pe/tecnologia/videojuegos/los-peruanos-gastan-mas-de-104-millones-anuales-en-videojuegos-noticia-984625>

3 La exposición completa de este experto en videojuegos se encuentra en el siguiente enlace: <https://www.facebook.com/LexSportivaMexico/videos/1069309216590268/>



Como hemos visto, quienes están inmersos en el mundo de los videojuegos deben ser direccionados a una actividad lúdica, recreativa, con participación masiva. Eso solo se puede lograr considerando a estos juegos como deportes, para así contar con el apoyo del Estado peruano, con el fin de aminorar riesgos juveniles como el consumo de alcohol y las drogas; y en la población de mediana edad, para lograr una calidad de vida saludable. Todo esto le brinda al Estado un ahorro respecto a la salud pública, pues destierra la obesidad, las enfermedades coronarias y, muchas veces, las emocionales, generadas por los altos niveles de estrés que sufre la población económicamente activa (PEA), que en el caso peruano asciende a 17 millones de personas.

Es cierto que en Perú no existe norma legal específica que reconozca, regule, promocioe y desarrolle los videojuegos como actividad deportiva, y mucho menos la competitividad de su industria para otorgarles la categoría de deporte (e-sports) y, con ello, protegerlo a través del Sisdena. A pesar de no existir regulación legal que impulse y promueva la realización de los deportes electrónicos, esta actividad se viene desarrollando en Perú, creando verdaderos ecosistemas, los mismos que mueven a miles de jóvenes y crean una población autogestionaria que busca mejorar tanto sus equipos (máquinas) como sus ambientes de desempeño —hoy por hoy— de espaldas al

statu quo peruano, quienes aún postergan la decisión de promover a estos jóvenes. En el cuadro siguiente se encuentra la relación de gamers peruanos que ya empezaron a rentabilizar por esta actividad, visión alcanzada hasta el 2018. Pareciera que nada los detiene para seguir creciendo y ganando más dinero a través de los videojuegos⁴.

Highest Earnings for Peru

Player ID	Player Name	Total (Overall)	Highest Paying Game	Total (Game)	% of Total
1.	Aczel Christian Cruz	\$81,070.32	<i>Data 2</i>	\$81,070.32	100.00%
2.	Ihona_XRA Luis Salazar	\$70,000.00	<i>Pro Evolution Soccer 2017</i>	\$70,000.00	100.00%
3.	Kider0 Hayama Alonso Lien	\$59,402.32	<i>Data 2</i>	\$59,402.32	100.00%
4.	Slangak Steven Varjas	\$58,969.02	<i>Data 2</i>	\$58,969.02	100.00%
5.	Kingfoka Abraham Canez	\$51,420.95	<i>Data 2</i>	\$51,420.95	100.00%
6.	benjazz Benjamin Lanoz	\$49,488.45	<i>Data 2</i>	\$49,488.45	100.00%
7.	Matthew Ferth Puente	\$36,688.00	<i>Data 2</i>	\$36,688.00	100.00%
8.	Fenix Juan Carlo Alejo	\$33,327.16	<i>StarCraft II</i>	\$31,035.63	93.12%
9.	SimAsh Freddy Sina	\$32,979.33	<i>Data 2</i>	\$32,979.33	100.00%
10.	Timado Enzo Gianoli	\$27,038.00	<i>Data 2</i>	\$27,038.00	100.00%
11.	Scotfield Scotfield Iochas Gomez	\$23,700.00	<i>Data 2</i>	\$23,700.00	100.00%
12.	Vialin Juan Tito	\$21,064.15	<i>Data 2</i>	\$21,064.15	100.00%
13.	Zlak Jesus Carhuainta	\$19,188.53	<i>Data 2</i>	\$19,188.53	100.00%
14.	Mitoo Ricardo Román	\$18,043.33	<i>Data 2</i>	\$18,043.33	100.00%
15.	Oldie Sebastian Rifo	\$16,601.96	<i>League of Legends</i>	\$16,601.96	100.00%
16.	Arce Diego Chang	\$16,200.00	<i>League of Legends</i>	\$16,200.00	100.00%
17.	PIBE Carlos Ibarra	\$14,780.16	<i>SMITE</i>	\$14,780.16	100.00%
18.	Masoku Alex Ovela	\$14,123.90	<i>Data 2</i>	\$14,123.90	100.00%
19.	CaZ Paulo Viccarrá	\$13,996.36	<i>StarCraft II</i>	\$13,996.36	100.00%
20.	Gredy Alozo Ventura	\$13,960.95	<i>Data 2</i>	\$13,960.95	100.00%

A lo largo de los años, Perú ha logrado la suma de 800 000 dólares por sus 165 jugadores competitivos, y solo en los primeros meses de competición del 2018, alcanzó 76 000 dólares de ingreso (RPP, 2018).

Según el último estudio poblacional realizado en el 2018, la cifra de gamers en el Perú alcanza las 8 millones personas. Newzoo, que es la principal agencia de videojuegos, señala que, por año, se van incorporando a esta actividad alrededor de 700 000 personas, quienes usan todo tipo de aparatos electrónicos. En el Perú, el 68 % de los gamers usan laptops adaptadas con una mejor calidad de

4 La información completa se encuentra en el siguiente enlace: <https://rpp.pe/tecnologia/videojuegos/conoce-a-los-gamers-peruanos-que-mas-han-ganado-en-su-carrera-noticia-1122864>

audio y video, lo que les permite aprovechar al máximo cada videojuego. El 29 % emplea modelos de alto costo, que tiene la máxima tecnología del mercado. El 36 % del total es jefe de hogar, y el 45 % es padre o madre de familia. La edad media de un jugador peruano es 31 años. Además, 1 de cada 4 jugadores tiene más de 40 años. En tanto, el 47 % de los aficionados a los videojuegos es mujer.

La data aquí señalada busca evidenciar que la población en el Perú y el mundo ha aceptado a la tecnología como parte de su vida, así como para el entretenimiento y el ocio; además, que en el Perú estamos negando una realidad: que los jóvenes y adultos, hombres y mujeres, de cualquier clase social y arraigo religioso, están dispuestos a consumir los videojuegos. Por ello, el Estado peruano debe llevar este nutrido segmento a la formalidad, considerando estos juegos electrónicos como deportes.

Otra muestra de este complejo, pero real, desarrollo es la creación de la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV)⁵, que es una asociación sin fines de lucro creada para resolver algunos de los problemas de los deportes electrónicos en Perú, así como para el asesoramiento sobre las regulaciones de torneos nacionales e internacionales, la certificación de equipos y el desarrollo integral de los deportes electrónicos en primera fase.

5 Esta información fue tomada de la publicación web del 8 de octubre del 2017, con el título «¡Primeros pasos! Los e-sports se abren paso en el Perú a través de la APDEV». Se considera de relevancia por cuanto esta asociación busca desarrollar la regulación de los e-sports de manera legal en el país, así como unir a las comunidades de videojuegos. Con la conformación de esta asociación, a través de una conferencia de prensa junto con la Municipalidad de San Miguel y el apoyo del Ministerio de Cultura, el representante del Ministerio de Cultura, Carlos Blas, Coordinador de Nuevos Medios del Ministerio de Cultura, indicó: «Justamente nuestro límite y ámbito de competencia es el tema de los e-sports, puesto que, al ser tema de deporte, pasaría al Instituto Peruano del Deporte (IPD). Ellos deberían poner las pilas para ver que, así como las necesidades culturales de la gente han cambiado, también han cambiado las necesidades deportivas en nuevas formas de hacerlo (...)». <https://depor.com/depor-play/esports/esports-peru-crean-asociacion-peruana-deportes-electronicos-videojuegos-50124>.

Sin embargo, la falta de regulación legal y la incertidumbre del tratamiento, el control, la promoción y el desarrollo de los deportes electrónicos están generando e incrementando la informalidad en esta industria. Además, Perú está quedando rezagado en competitividad en comparación con otros países, frustrando la intención de muchos jóvenes peruanos de dedicarse con mayor proyección a esta actividad, por lo que podría orientarla solo a un plano lúdico, de ocio, de entretenimiento, y ya no a uno de profesionalización, como un deportista calificado y de grandes destrezas frente a sus competidores en todo el mundo.

Algunas cifras y estadísticas trabajadas y aportadas por la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV)

La APDEV es una asociación civil sin fines lucro. Ha sido creada para promocionar y trabajar en aras de la profesionalización de los deportes electrónicos, es decir, convertir a estos en una actividad con misión y visión, que quienes interactúen en ella lo hagan con los componentes profesionales que se necesitan para un desarrollo programado y sostenido. Dentro del aporte de esta asociación está el generar reglamentos a todas las instituciones, equipos y ciberdeportistas (ciberatletas) del país para sumar criterios, buscando una práctica sana, eficiente, disciplinada y justa.

Los prejuicios de la sociedad peruana han vendido la idea de que un gamer tiene problemas de adicción o que no puede estar sin un videojuego a la mano a pesar de que este resulte nocivo para su salud mental y emocional, además de que lo aleja de su círculo social:

- «Han aumentado los casos de adicción y trastornos mentales producidos por juegos *online*». (The gamer, 2018)
- «Si fuera *gamer*, sería viciosa» (Estudio Gamers, Gfk 2018)

Sin embargo, datos e investigaciones hechas dicen lo contrario. Las siguientes cifras son ejemplos que rompen los paradigmas comunes de la sociedad peruana:

- El 45 % de quienes practican videojuegos considera que estos disminuyen el estrés.
- El 30 % sostiene que los videojuegos los ayudó a trabajar en equipo.
- Para el 23 %, los videojuegos mejoran su memoria.
- Para el 21 %, los videojuegos incrementan su agudeza visual.

Otro de los prejuicios instalados en la psiquis de los peruanos es que los videojuegos generan en los *gamers* el aislamiento respecto de sus amigos, y que en el momento en que están jugando encuentran un proceso de socialización, donde no solo compiten contra otros, sino también comparten conocimientos y experiencias.

- El 43 % de *gamers* tiene más de 10 amigos que juegan videojuegos.
- El 44 % de *gamers* va a jugar a cabinas porque sus amigos también lo hacen.
- El 30 % de *gamers* juega en cabinas porque aprende de otros jugadores.

Como se puede notar, los paradigmas caen uno a uno frente a los datos objetivos derivados de una investigación hecha por la APDEV

(www.apde.org.pe), expuesta con amplitud en su *website*. Sin embargo, es mucho más nutritivo intelectualmente expresar que de un total de 807 personas, el 22 % son mujeres que juegan videojuegos:

- El 83 % de mujeres que juegan videojuegos tiene entre 18 y 35 años.
- El 17 % tiene entre 36 y 64 años.
- El 65 % son solteras.
- El 18 % son casadas.
- El 42 % tiene hijos.
- El 58 % no tiene hijos.
- El 56 % juega al menos una vez a la semana.
- El 12 % juega con PC.
- El 19 % juega con laptop.
- El 20 % juega con PlayStation.
- El 38 % juega con Smartphone.

De esas 807 personas, el 78 % son hombres *gamers*, de los cuales, en cifras porcentuales:

- El 63 % tiene entre 18 y 35 años.

- El 38 % tiene entre 36 y 64 años.
- El 49 % son solteros.
- El 31 % son casados.
- El 50 % tiene hijos.
- El 50 % no tiene hijos.
- El 76 % juega al menos una vez a la semana.
- El 23 % juega con PC.
- El 18 % juega con laptop.
- El 29 % juega con PlayStation.
- El 24 % juega con Smartphone.

Finalmente, las últimas cifras reveladoras de esta investigación arrojan que el 69 % de peruanos entre 18 y 64 años ha jugado algún videojuego en el último mes. La fuente que respalda esta cifra data del mes de febrero de 2019. Ante la pregunta de ciertos datos de los jugadores, la respuesta es que el 55 % son solteros/as; el 82 % trabaja, o trabaja y estudia; el 53 % no tiene hijos; el 68 % es trabajador/a dependiente; el 74 % es NSE.

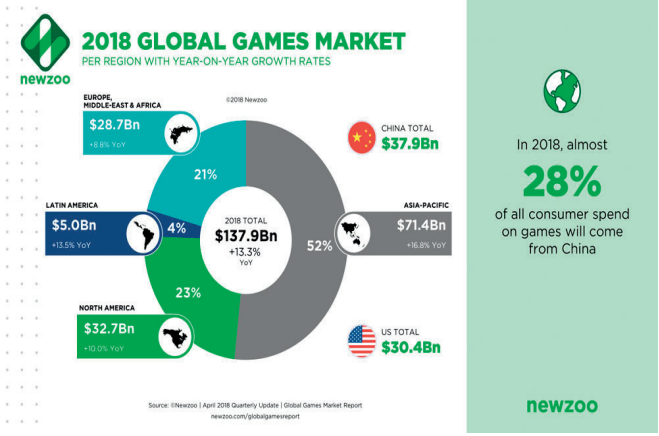
Conclusión

De esta investigación se concluye que los videojuegos impactan en todos los sectores de la sociedad, sin distinción de edad, sexo, clase social, profesión u ocupación, estado civil, situación económica, etc., por lo que su

inclusión, legislación, desarrollo y regulación son necesarios, ya que hay un vasto nivel de aceptación en el peruano y en su vida diaria.

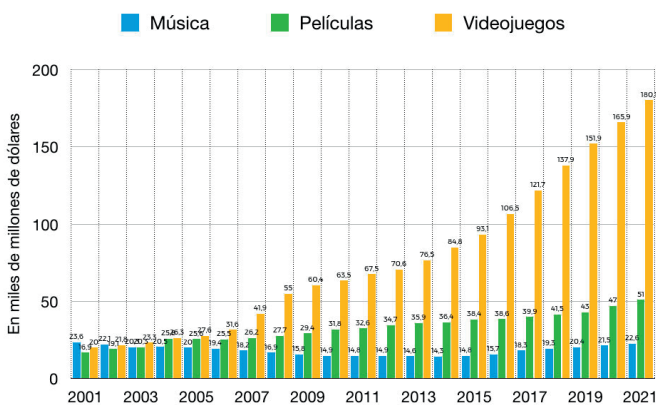
Los videojuegos en el mundo, en cifras, y los mercados que surgen

Lo que viene sorprendiendo es la cantidad de recursos económicos que las personas destinan a los videojuegos, así como el gran caudal de aficionados que año a año se suman a esta actividad en todo el mundo, como vemos que sucede actualmente en Perú. Países como China, Francia, Polonia, Alemania, Japón, Corea del Sur, Canadá, Estados Unidos y México vienen creciendo en consumo de videojuegos en función de su desarrollo económico, tecnológico y comercial. China ha sorprendido al mundo en estos últimos 15 años gracias al gran mercado que tiene y a la mano de obra barata, que para muchos es casi una esclavitud, por lo que los costes de transacción son bastante más cómodos para el desarrollo de cualquier industria. El mercado norteamericano es otro que se caracteriza por su gigantesca capacidad de consumo. En ambos casos, el volumen de juegos electrónicos y ciberatletas es lo que hace que lideren este sector, sin embargo, la destreza que pueden desarrollar jóvenes de otras partes del mundo no es menor ni de peor calidad, lo que podremos ver más adelante.



Si bien México tiene ya una industria en auge debido a su cercanía a los Estados Unidos y a la cantidad de jóvenes dedicados a los videojuegos, América Latina aún mantiene un letargo en esta industria —como se aprecia—, lo que podría ser aprovechado por el Perú para activar una legislación que destierre la informalidad de este sector comercial y además darle espacio a los ciberatletas a comunicarse con el mundo y competir; y es que el crecimiento de esta industria es irreversible. Así, esta actividad podría usarse como un vehículo de elevación de la autoestima y de inclusión social, que tanta falta le hace al país, dejando los prejuicios de sexo, clase social, origen territorial, condición económica y otros entre peruanos.

Cifras en billones de dólares son el resultado de esta industria, la que permite intercambio de tecnología, empleabilidad, circulación, integración, competencia y otras ventajas como país.



FUENTES:
<https://www.fair.org/overseas/CMS2017.pdf>
<https://www.technipoint.com/2017/04/20/industry-point-music-streaming-becomes-primary-form-of-recorded-music-sales/>
<https://www.italia.com/tecnic/2017/> <https://www.ventures.com/usa/8m-industry/>
<https://www.technipoint.com/2017/04/20/industry-point-music-streaming-becomes-primary-form-of-recorded-music-sales-2017/>
<https://www.technipoint.com/2017/04/20/industry-point-music-streaming-becomes-primary-form-of-recorded-music-sales-2017/>




En.Digital

En este cuadro se puede apreciar el movimiento que ha sufrido la tecnología para el entretenimiento a través de los años. Desde la aparición de las plataformas digitales para escuchar música, esta indus-

tria creció convenciendo a todos de que ya quedaba desterrado el casete, viendo la aparición de otras versiones como iPod, MP3 y demás reproductores de música. El fenómeno de los videojuegos es a nivel mundial, y esa debe ser la visión que tenga hoy el legislador peruano.

Hoy en día, en el mundo ya existen visas específicas para ciberatletas o miembros de un equipo de e-sports, regulación que permite el acceso de equipos, consolas, mandos, laptops y demás artículos electrónicos que no representen una intromisión al país de destino. Esa misma idea se usó en el otorgamiento de becas para ciberatletas, con el fin de elevar la performance de los principiantes, los aficionados, espectadores y ciberatletas locales del país organizador o interesado en desarrollar el deporte electrónico importando talento humano por medio de un programa becario. Ello ocurre con los deportes tradicionales en los Estados Unidos, donde otorgan becas deportivas para que los estudiantes atletas puedan elevar el nivel de la competencia.

En el siguiente cuadro se ve el nivel de ingresos económicos (en millones de dólares) que reciben los ciberatletas de los primeros 10 países en desarrollar la industria de los videojuegos a nivel de competencias y, en algunos casos, de deporte. En Perú, dado el alto estándar de informalidad, se exige con urgencia la designación y la protección de esta actividad como deporte, cuyo objetivo sea regular y darle al Estado peruano una herramienta de verdadero impacto para fortalecer al joven peruano en sus capacidades y fortalezas.

Países con mayores ingresos por <i>e-sports</i>				
1.		China	\$80,050,087.54	3048 jugadores
2.		Estados Unidos	\$79,295,494.62	11066 jugadores
3.		Corea del Sur	\$65,566,970.64	2976 jugadores

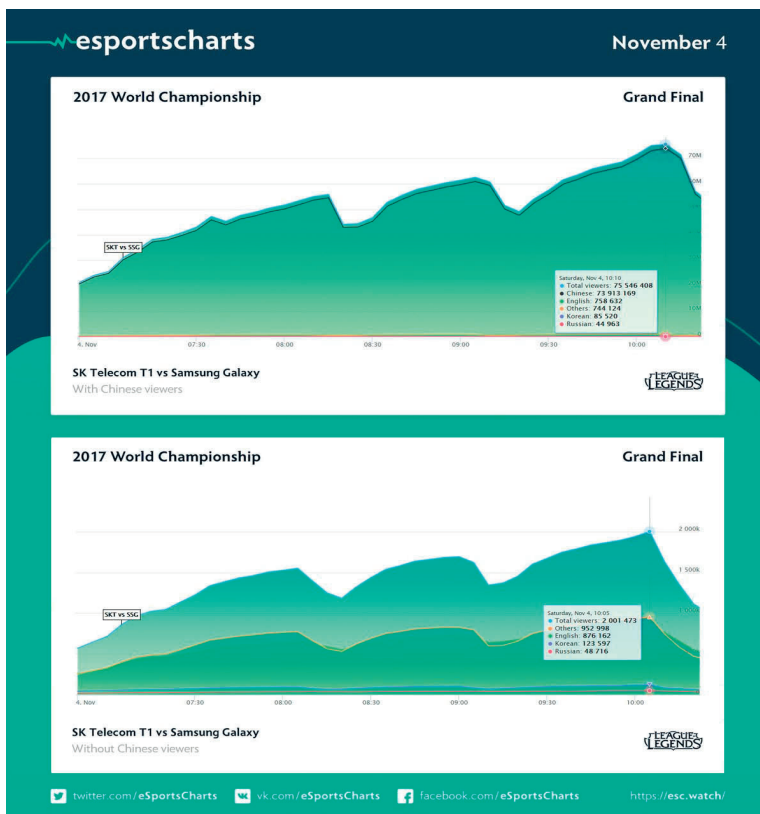
4.		Suecia	\$27,762,589.72	2103 jugadores
5.		Dinamarca	\$20,442,518.55	1121 jugadores
6.		Federación de Rusia	\$17,445,632.95	2360 jugadores
7.		Canadá	\$16,422,500.44	1801 jugadores
8.		Alemania	\$16,355,353.92	2778 jugadores
9.		Francia	\$14,559,327.96	2453 jugadores
10.		Finlandia	\$13,089,032.36	1153 jugadores

Detrás de cada ciberatleta hay una organización que ofrece trabajo, desarrollo de nuevas capacidades, intercambio de tecnologías y mejora de la calidad de vida.

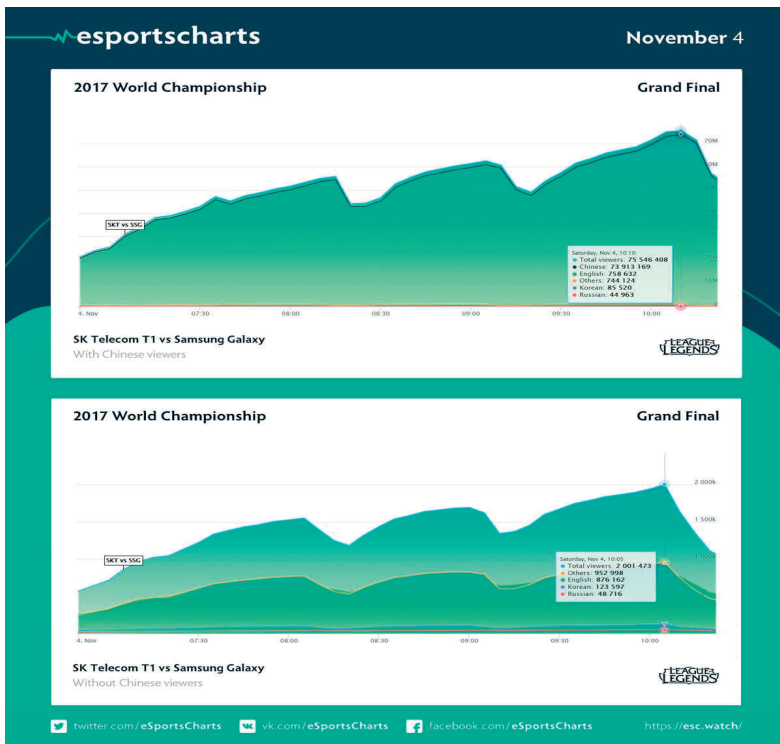
Número de audiencia digital y seguidores de los juegos electrónicos (*e-sports*)

Los estudios realizados por el World Championship de League of Legends demuestran que los juegos electrónicos tienen más audiencia que muchos deportes olímpicos o llamados también deportes tradicionales, lo que viene generando una preocupación. Por ello es recomendable incorporar a los juegos electrónicos en la categoría de deporte y, con ello, dar un impulso al desarrollo de esta actividad junto a miles de jóvenes en el Perú. Esa es una función social razonable, oportuna y eficiente.

Por ejemplo, en la final de un campeonato de *e-sports* o deporte electrónico realizada en Pekín (China), en el 2017, hubo 75 millones de espectadores conectados⁶.



6 «Según los datos ofrecidos por e-Sports Charts, el número de viewers que siguió en directo a través de internet el partido decisivo de los Worlds 2017 fue de más de 75 millones (75 546 408 *viewers*). Una cifra que tiene en cuenta a China, país en el que los e-sports son un verdadero fenómeno de masas. Así lo demuestran los datos: del total de espectadores de la final, casi 74 millones pertenecen a China, mientras que los 2 millones restantes están repartidos por el resto del mundo». <https://esports.marca.com/lo/league-legends-worlds-2017-audiencia.html>



Estos torneos no solo tienen a millones de audiencia digital en el mundo, sino que alrededor de estas actividades existen miles de dólares de premios y millones de dólares de inversión en auspicios de empresas transnacionales.

El Perú no es ajeno a este fenómeno mundial, pero aún no cuenta con una herramienta normativa que permita y facilite los procesos de promoción, organización y hasta formalización de una liga. El fin es que se reconozca que el deporte electrónico es un factor importante que promueve la recreación, la mejora de la salud, la elevación de la autoestima, la inclusión y el desarrollo de las potencialidades mentales, físicas y espirituales del ser humano. Gracias a la participación masiva y la competencia, se puede cumplir una premisa del deporte: competir para formar. Tampoco estamos apro-

vechando su potencial económico, el mismo que produce y aporta a la economía nacional millones de soles en el intercambio de bienes y servicios, sabiendo, además, que más de un millón de jóvenes entre los 15 y 24 años están desempleados en el Perú, según cifras de la OIT (2019). Sobre este punto, es bueno aclarar que el empleo que esta industria genera es de alta calidad, ya que empieza en los diseñadores, programadores y demás profesionales y técnicos en juegos electrónicos, así como sonidistas, ingenieros electrónicos y de otras ramas de la ingeniería, que en nuestro país podría significar empleo de calidad y no el subempleo al que se someten los jóvenes cada año. Además, los ingenieros pondrían en actividad su creatividad a través de piezas electrónicas innovadoras y con locaciones peruanas, con el fin de que se promocióne al país y a la región en una instalación moderna y novedosa, para que puedan ser apreciados por miles de espectadores y asistentes; además, trabajando con un sonido de alta fidelidad para que así el público pueda relacionar la imagen con lo que escucha, y se genere satisfacción en el consumidor de los deportes electrónicos.⁷

Esta iniciativa ciudadana propone el presente proyecto de ley, el mismo que tiene el objetivo de solucionar el vacío normativo que existe en el Perú y así aprovechar las potencialidades de los deportes electrónicos como lo hacen otras sociedades. De esta manera, se les permite a los jóvenes optar por distintas alternativas deportivas, abriendo otros horizontes alejados de los deportes tradicionales, no para desplazarlos, sino como complementos, ya que muchos jóvenes, por distintas razones y desde edades muy tempranas, no pueden acceder a campos deportivos, pero sí a una consola digital, donde adquieren respeto, atención, fortalecen su autoestima, descu-

7 <https://archivo.gestion.pe/noticia/326439/oit-existe-mas-millon-jovenes-desempleados-peru>

bren destrezas que antes no conocían, consolidan su personalidad y, además, se sienten mejor y se desarrollan como personas.

En Corea del Sur, los videojuegos, como sector económico, se basan en la industria de la tecnología. Según el *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2016*, de DEV (Desarrollo Español de Videojuegos), Corea del Sur produjo en el 2016 un total de 3389 millones de euros en ingresos, lo que la convirtió en la cuarta industria del mundo en ingresos.

Se verá un cuadro comparativo del Top 10 de mercados nacionales de videojuegos, por ingresos totales⁸:

Perú no puede seguir mirando de costado esta oportunidad de desarrollar el deporte electrónico, más que por una necesidad de negocio, por la capacidad de integrar juventudes, consolidar autoestimas, darle transversalidad a un deporte que aún es nuevo en el Perú y que no discrimina por edad, sexo, color, nivel económico, corpulencia, religión, peso, psicomotricidad y otros factores que sí se reflejan en los deportes tradicionales. En esa línea, se puede incluir a todo aquel que tiene las ganas de participar en los videojuegos y, posteriormente, en los deportes electrónicos.

Los juegos electrónicos son realmente un deporte

Todos los *e-sports* son juegos electrónicos, pero no todos los juegos electrónicos son *e-sports*. Para explicar la frase, es preciso señalar los requisitos «fácticos» reconocidos en todo el mundo, los mismos que pasamos a exponer:

- a) Igualdad de condiciones: que todos tengan la igualdad de condiciones en el desarrollo de la actividad, que la victoria llegue con base en las habilidades personales y no en el di-

⁸ Se puede encontrar la información en el siguiente enlace: <http://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur/>

nero invertido. Este primer concepto es muy potente, dado que destierra cualquier vestigio de discriminación. El mundo está lleno de odio generado por las diferencias que el ser humano tiene dentro de una construcción social, en muchos casos involuntaria, injusta e inhumana; y son los deportes electrónicos los que no se fijan en ello: tienen espacio solo para la calidad del competidor o de la persona que interviene en estos juegos.

- b) Componente competitivo: el afán de competir y superarse debe permitir el enfrentamiento directo entre dos o más participantes, sea de manera *online* o presencial. Este efecto es alentador y eleva la autoestima.
- c) Debe haber una actualización constante en el videojuego: es fundamental actualizar los videojuegos para que no se caiga en la monotonía y los espectadores no pierdan el incentivo de mirar las competencias y seguirlas desde donde estén.
- d) Es necesaria una liga competitiva y regulada: se deben organizar ligas para el funcionamiento competitivo de los videojuegos. Los anunciantes o los mismos creadores de los videojuegos asisten a estos eventos y satisfacen necesidades que en la misma competición se presentan en función de cada país, cultura o nivel de inversión.

Hay muy poca información sobre el deporte electrónico, y para un aspecto didáctico no solo es un deporte de millones de euros al año, sino también una actividad que cumple con todos los parámetros para ser considerada un deporte como el ajedrez, el fútbol, el box, el karate, el billar, etc., como ya está reconocido en Estados Unidos, en Corea del Sur y en China.

Transcribiremos lo que en la página web *El Español* se ha publicado sobre los juegos electrónicos: «¿Son realmente un deporte?»:

Tienen sus propios entrenadores, legiones de fans, usan visado y becas de atleta, planifican estrategias durante horas y se preparan de forma intensiva tanto física como mentalmente. Sin embargo, todavía resulta chocante que a los profesionales de los deportes electrónicos se les considere propiamente deportistas. ¿Es realmente un deporte? Relacionar lo virtual con la actividad física parece contradictorio, pero no hay incompatibilidades sustanciales para José de Matías, especialista en Educación Física y Ciencias del Deporte, además de autor del libro *E-sports y LOL* como práctica deportiva. Consultado por *El Español*, asegura que esta variedad de juegos «cumple con todos los criterios y nadie que se haya tomado la molestia de informarse debidamente puede negarles lo que ya son en muchos países, deportes».

Resulta revelador comprobar qué cualidades son requeridas a otros deportes que quieren convertirse en olímpicos y han solicitado su ingreso para las Olimpiadas de Tokio 2020. Según el presidente del comité organizador, Yoshiro Mori, los aspirantes serán decididos «en función de la popularidad, su seguimiento entre los jóvenes y su potencial para promover el espíritu olímpico». Sin duda, una serie de características que encajarían perfectamente con los e-sports. Más allá de definiciones, es considerado un deporte a nivel práctico y legal. Las regulaciones correspondientes así lo corroboran. Uno de los mejores ejemplos es Estados Unidos. Allí disfrutan de las mismas ventajas que cualquier jugador de la NBA a la hora de conseguir becas o visados. Son, según las leyes, atletas profesionales. Esto facilita la vida de los profesionales del sector que disponen de mejores condiciones

laborales, y permite que los torneos internacionales se encuentren con menos vacíos legales.

Más adelante verificaremos que los juegos electrónicos en Corea del Sur, Suecia, China y otros países son considerados deportes electrónicos, y esa es la ruta que está tomando el resto en regulación, dado que así se protege y se incentiva el desarrollo de un nuevo deporte inclusivo y billonario.

Una comparación entre los Principios del Derecho Deportivo entre el deporte y los juegos electrónicos

- a) Principio prodeportista: la legislación e interpretación de cualquier regulación debe estar enfocada en favor del ciberatleta; con ello se incentiva el desarrollo de sus potencialidades en pro del deporte que practica, como pasa con los deportes tradicionales.
- b) Principio de protección a los derechos de formación de los atletas: la formación o iniciación de un ciberatleta involucra horas de dedicación en su entrenamiento. Para ello deberá contar con un formador o entrenador, así como con la orientación y el soporte de profesionales de otras materias, como la psicología y la medicina, que procuren la estabilidad física, psíquica y espiritual del deportista. Esta inversión debe ser recompensada si es que el atleta migra de club o institución, y las leyes del deporte así lo protegen, como ocurre en el fútbol, el básquet, el béisbol y otros de similar naturaleza.
- c) Principio de primacía de la realidad: ante una duda, incertidumbre o discrepancia entre lo que se quiso decir y se hizo,

se deberá tomar en cuenta la verdadera intención del deportista, tal y como se entiende en el derecho laboral.

- d) Principio de especialidad o reserva legal deportiva: este principio exige que las leyes del deporte, las resoluciones que resuelven conflictos y demás disposiciones que reglamenten uno o más deportes sean usadas y respetadas en el derecho deportivo en búsqueda de solución, y que estas se desarrollen a través de los organismos especializados en materia deportiva.
- e) Principio de complementariedad en los deportes: si bien todo el sistema legal en el mundo está complementado por diversas disciplinas y materias, como la economía, sociología, medicina, ingeniería, etc., existen en el deporte muchas responsabilidades y obligaciones que colisionan con otros derechos civiles. Según este principio, las leyes en el deporte deben ser útiles para la disciplina sin menoscabar los derechos económicos o individuales.

Como es de verse, los deportes electrónicos son actividades cuyas descripciones calzan perfectamente con la definición de «deporte» en la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte en el Perú, y además, con una investigación científica cualitativa de los principios del derecho deportivo, donde los ciberatletas son los protagonistas del deporte y, lo que es mejor, están en igualdad de condiciones entre ellos para mostrar sus destrezas y fortalecimiento, según la dedicación que le hayan puesto al *e-sport*.

Algunos ejemplos de países que han regulado los juegos electrónicos

Los países que están desarrollando con éxito la promoción y organización de los deportes electrónicos son los que han regulado legislativamente dicha actividad.

- Corea del Sur: el 17 de febrero de 2012, el Parlamento de Corea del Sur promulgó la Ley N.º 11315 o Act on Promotion of e-Sports (electronic sports), donde el Gobierno coreano crea la Asociación Coreana de Deportes Electrónicos (KeSPA) para garantizar los derechos de los jugadores profesionales de los e-sports. Dentro de ese marco normativo, la Universidad de Corea del Sur reconoció a los e-sports como deporte y así permitió que los jugadores profesionales de deportes electrónicos accedan a becas de estudio.
- En aras de preservar los criterios tradicionales según los cuales se cree que los juegos electrónicos generan largas horas de insomnio y encarecen el consumo de energía eléctrica, para preservar la salud y darles óptima cantidad de horas de sueño a los jugadores, se consideró que, entre las 10 p. m. y las 6 a. m. se prohibieran los entrenamientos. Con ello, se muestra una regulación que va ordenando la práctica de estos juegos y no desnaturaliza su uso.
- China: el Gobierno chino también reguló la actividad de los deportes electrónicos y creó una asociación de e-sports, denominada KeaHoarl, con el objetivo de impulsar la industria de los deportes electrónicos y garantizar el derecho de los jugadores profesionales de los e-sports; asimismo, para formalizar y regular los campeonatos y su aporte a la economía china.

- Estados Unidos: en el 2013, Estados Unidos se dio el primer paso al permitir el visado P1 para los deportistas profesionales de alta competencia en e-sports. En la actualidad existen proyectos de ley en el senado norteamericano esperando su aprobación.
- Francia: se creó una identidad denominada France Esports, que tiene como sus funciones la promoción y regulación de los deportes electrónicos en su relación con el Gobierno y la defensa de los derechos de los jugadores. Aún no existe una ley emitida por el Parlamento.

El Decreto 871/2017, organización de competiciones de videojuegos:

- a) Plazo: fija el plazo de un año para solicitar la realización de una competición; en casos de urgencia, se reduce hasta 30 días antes.
- b) Regula lo relacionado con los gastos de organización: materiales, cuotas de inscripción de la competición, las cantidades de los premios a distribuir, otros.
- c) Regula la participación de los menores: se prohíbe que los niños de 12 años compitan en torneos que ofrezcan recompensas monetarias y se les pide el permiso de sus padres.
- d) Establece que se garantice el monto del premio cuando supera los 10 000 euros.
- e) Se prevé sanciones para casos de incumplimiento de las normas.

- **Suecia:** en este país, el Gobierno viene dando apoyo decidido a los deportes electrónicos. Una de sus políticas es la implementación en forma experimental en la currícula escolar con una asignatura relacionada con los deportes electrónicos, cuyo objetivo es fortalecer las habilidades y crear ecosistemas innovadores en juegos electrónicos.
- **Rusia:** los deportes electrónicos son denominados «deportes para PC». El ministro de Deportes ruso ha implementado un proceso de reconocimiento de los *e-sports* como deportes convencionales.
- **Argentina:** el 13 de abril de 2018, ingresó a la Cámara de Diputados el proyecto de ley de deportes electrónicos. Dicha ley tiene por objeto reconocer los videojuegos o las actividades deportivas virtuales en la categoría deportiva. Según esta, la práctica debe ser libre y accesible a todos los habitantes del territorio, de manera que puedan promover el desarrollo intelectual, la socialización, la diversión, el aprendizaje y la cultura del deporte.

Normativa complementaria nacional

Ley N.º 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación

Artículo 4.- El Ministerio de Educación formula las políticas nacionales en materia de educación, cultura, deporte y recreación, en armonía con los planes del desarrollo y la política general del Estado; supervisa y evalúa su cumplimiento y formula los planes y programas en materia de su competencia (...). En lo que corresponda, el Ministerio de Educación mantendrá coordinación permanente con las autoridades regionales y municipalidades.

Artículo 5.- Son atribuciones del Ministerio de Educación

- a) Formular la política general del Gobierno central en materia de educación, cultura, deporte y recreación, y supervisar su cumplimiento.
- b) Formular las normas de alcance nacional que regulen las actividades de educación, cultura, deporte y recreación.
- c) Supervisar y evaluar el cumplimiento de las políticas, la normatividad y las actividades en materia de educación, cultura, deporte y recreación.

Ley N.º 27790. Ley Orgánica del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo

Artículo 2.- El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo define, dirige, ejecuta, coordina y supervisa la política de comercio exterior y de turismo. Tiene la responsabilidad en materia de la promoción de las exportaciones y de las negociaciones comerciales internacionales, en coordinación con los ministerios de Relaciones Exteriores y de Economía y Finanzas, y los demás sectores del Gobierno en el ámbito de sus respectivas competencias. Asimismo, está encargado de la regulación del comercio exterior. El titular del sector dirige las negociaciones comerciales internacionales del Estado y está facultado para suscribir convenios en el marco de su competencia. En materia de turismo, promueve, orienta y regula la actividad turística, con el fin de impulsar su desarrollo sostenible, incluyendo la promoción, orientación y regulación de la artesanía.

Ley N.º 28613. Ley del Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e innovación tecnológica

Artículo 5.- Funciones del Concytec

El Concytec, además de las funciones establecidas en los artículos 11 y 31 de la Ley Marco, cumple la de promover, orientar y coordinar, en forma desconcentrada y descentralizada, la producción científico-tecnológica y la prestación y aprovisionamiento de bienes y servicios de CTel del Sinacyt, así como de realizar la acción concertada y la complementariedad entre los programas y proyectos del sistema.

Artículo 6.- Competencias y rol de las entidades que integran el Sinacyt en la Promoción y Desarrollo de la CTel

La promoción y desarrollo de la CTel es responsabilidad que asume el Estado a través del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (Sinacyt), bajo la dirección y coordinación del Concytec. El Sinacyt articula funcionalmente a las instituciones públicas especializadas que lo integran, actuando en forma conjunta y concertada con otras personas naturales y jurídicas vinculadas a dichas actividades, en todo el país. Con tal finalidad, las referidas entidades actuarán concurrentemente dentro de un esquema promocional que comprende:

- a) La adecuación de sus planes, programas y proyectos a los principios fundamentales y los objetivos nacionales de la CTel, definidos en los artículos 4 y 5 de la Ley Marco.
- b) La planificación participativa y concertada en el desarrollo de la CTel vinculada estrechamente a la educación, la creatividad y a la actividad productiva y social del país.
- c) La coordinación y la consolidación del Sinacyt, como soporte de la colaboración entre el Estado, las universidades, la comunidad científica, el sector empresarial y el sector social (...).

- d) La aplicación y evaluación de los mecanismos de promoción del desarrollo de la CTel y de estímulo al fortalecimiento del Sinacyt, en particular, lo que concierne al desarrollo de la calidad de la producción científica y de la producción tecnológica, del desarrollo de la masa crítica de científicos y tecnólogos, la actualización de equipos e infraestructura, la especialización y descentralización de actividades de CTel y de la institucionalidad del sistema.

Ley N.º 28303. Ley Marco de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica

Artículo 5.- Rol del Estado y los objetivos nacionales

Corresponde al Estado normar, orientar, coordinar, planificar, fomentar, supervisar y evaluar el desarrollo de la CTel, para el cumplimiento de los siguientes objetivos nacionales:

- a) La generación, conservación, transferencia y utilización de conocimientos científicos y tecnológicos, en el ámbito nacional y de las diversas regiones para el óptimo aprovechamiento de los recursos y potencialidades de la nación, el impulso a la productividad y la integración beneficiosa del Perú en la sociedad global del conocimiento y en la economía mundial.
- b) La descentralización y adaptación de las actividades de CTel a nivel regional y local.
- c) La seguridad humana, el desarrollo económico y social descentralizado, la superación de las desigualdades y el estímulo a la productividad.

- d) La prevención de desastres naturales, mediante instrumentos científico-tecnológicos, para el uso racional, eficiente y sustentable de los recursos naturales.
- e) El fomento y promoción de la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en los sectores de la producción con el fin de incentivar la creatividad, la competitividad y la producción de nuevos bienes y servicios, con miras al mercado nacional y mundial.

Problemática de la ciencia, innovación y tecnología en el Perú, que al final incide de forma negativa sobre los juegos electrónicos (*e-sports*)

Para poder contar con la información actualizada sobre la problemática de la ciencia, tecnología e investigación, y, a la vez, sobre el problema del investigador como capital humano, hay que recurrir a la página web de la Universidad del Pacífico, en donde se publicaron algunas referencias importantes expuestas en el Foro Internacional «Construyendo la Carrera del Investigador en el Perú»⁹, de donde se extraen algunas referencias y cifras para sustentar la problemática. En este evento se mencionó que el Perú solo tiene 1500 investigadores inscritos en el Concytec, a diferencia que Chile, que cuenta con 20 000 investigadores calificados.

En dicho evento, la expositora Dra. Catalina Ruiz, investigadora del Departamento de Física de la Facultad de Ciencia de la Universidad Laguna, puso como ejemplo de éxito el caso español, y manifestó que en 31 años el estado español ha aumentado su producción científica en 3.207 %, gracias a la Ley de Ciencia de 1986. Entonces, el 3.32 % de investigación que se produce en el mundo es

⁹ Sepuede encontrar toda la información en el siguiente enlace: <http://www.up.edu.pe/prensa/noticias/la-investigaci%C3%B3n-peru-encuentra-rezagada-respecto-region>

española. Este crecimiento, a su vez, estuvo sustentado como factor importante en capital humano, esto es, en la captación de investigadores nacionales y extranjeros.

Por otro lado, el expositor Dr. José Luis Solleiro, investigador del Centro de Ciencias Aplicadas y Desarrollo Tecnológico de la Universidad Nacional Autónoma de México, indicó que, en el Perú, a diferencia de México, existe una ignorancia generalizada sobre el concepto y el alcance de la innovación, así como de la importancia de la investigación y las tecnologías.

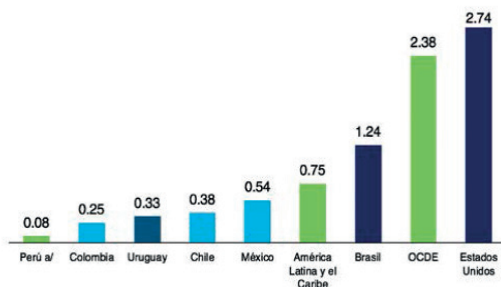
Cifras en relación con la ciencia, innovación y tecnología en el Perú

En el 2016, Concytec, en coordinación con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), elaboró el Primer Censo Nacional de Investigación y Desarrollo en Centros de Investigación del Perú¹⁰.

El gráfico siguiente muestra en detalle, porcentajes y de forma comparativa el gasto de PBI destinado a innovación y desarrollo, en Perú, Colombia, Uruguay, Chile, México, Brasil, América Latina y el Caribe, y la OCDE.

¹⁰ I Censo Nacional de Investigación y Desarrollo a Centros de Investigación-2016, CONCYTEC. https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/censo_2016/libro_censo_nacional.pdf

Gráfico que muestra el Gasto en I+D como porcentaje del PBI



Fuente: Censo de I+D, 2016 (2015)

Como se puede observar, Perú solo invierte el 0.08 % del PBI, en comparación con países como Colombia, que invierte el 0.25 %; Chile, el 0.38 %; México, el 0.54 %; y Brasil, el 1.24 %. Como se ve, aún hay una brecha muy amplia en cuanto a inversión en innovación y desarrollo.

Esta baja inversión en investigación y tecnología no contribuye al crecimiento de los sistemas de transformación productivos y de servicios, pero con esta Ley de Promoción de los Deportes Electrónicos, donde el insumo principal son las tecnologías, se podrá incentivar a los jóvenes a que se dediquen a la investigación digital y generen ecosistemas innovadores en sistemas de computación, soporte electrónico y la formación de industrias de esta actividad económica.

EFFECTOS DE LA VIGENCIA DE LA NORMA EN LA LEGISLACIÓN NACIONAL

La presente iniciativa legislativa busca regular en forma específica la promoción de los deportes electrónicos (*e-sports*). Además, está en consistencia y coherencia con la norma constitucional. Es más, no

contraviene ninguna norma del ordenamiento jurídico de rango de ley; por el contrario, busca fortalecer y regular las actividades de los deportes electrónicos y su aporte a la economía nacional.

ANÁLISIS COSTO-BENEFICIO

La iniciativa legislativa no irroga gasto adicional al erario público; por el contrario, genera beneficio e impacto positivo.

BENEFICIOS

La ley que establece la promoción de los deportes electrónicos en el Perú (*e-sports*) traerá los siguientes beneficios:

- a) Promoverá la formalización de deportes electrónicos en el Perú.
- b) Activará una población juvenil que es discriminada por el *statu quo* actual.
- c) Contribuirá a la captación de recursos económicos por las actividades comerciales que provengan de la industria de los juegos electrónicos.
- d) Permitirá dinamizar a las regiones del Perú la promoción y realización de los deportes electrónicos.
- e) Permitirá el fortalecimiento de la práctica de los deportes electrónicos en las 196 municipalidades provinciales, 1655 municipalidades distritales y las 25 regiones.
- f) Contribuirá a impulsar la investigación e innovación de los jóvenes en esta actividad tecnológica y económica.