

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE DERECHO



**¿Es viable la regulación a los juegos de azar virtuales incluidos en los videojuegos multijugador en línea para prevenir a niños y adolescentes de la ludopatía?: una aproximación desde el Derecho**

**Trabajo de Investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Derecho**

**AUTOR**

Velásquez Santos, Carlos Alfredo

**ASESOR**

Mayorga Elías, Lenin William

2021

## RESUMEN

El marco jurídico peruano sobre juegos de azar contempla entre sus fines la prevención de la ludopatía en los menores de edad al restringir su acceso a las salas de apuesta. Sin embargo, existe un vacío legal respecto a los juegos de azar virtuales que se encuentran incluidos en videojuegos, los cuales están a libre disposición de niños y adolescentes. Ello representa un riesgo para este sector vulnerable que debe ser atendido.

En este sentido, este trabajo de investigación tiene como objetivo principal presentar una propuesta de regulación a los juegos de azar incluidos en videojuegos. Para ello, en el primer capítulo se desarrollará a detalle el concepto de videojuego, su mercado y sus riesgos. Asimismo, se señalarán sus sistemas regulatorios internacionales de clasificación por edades y sus críticas. En el segundo capítulo, se describirá el marco regulatorio peruano de los juegos de azar, las autoridades a cargo de ello y un proyecto de ley que intentó regular los juegos de apuesta por internet. En el tercer capítulo, finalmente, se abordará la experiencia comparada respecto a la regulación de juegos de azar incluidos en videojuegos y se presentará la propuesta regulatoria concreta para el caso peruano.

**PALABRAS CLAVE:** juegos de azar, videojuegos, ludopatía, niños y adolescentes, regulación.

## ABSTRACT

The Peruvian legal framework on gambling includes among its purposes the prevention of compulsive gambling in minors by restricting their access to gambling halls. However, there is a legal vacuum regarding virtual games of chance that can be found included in videogames, which are freely available to children and adolescents, representing a risk for this vulnerable sector that must be addressed.

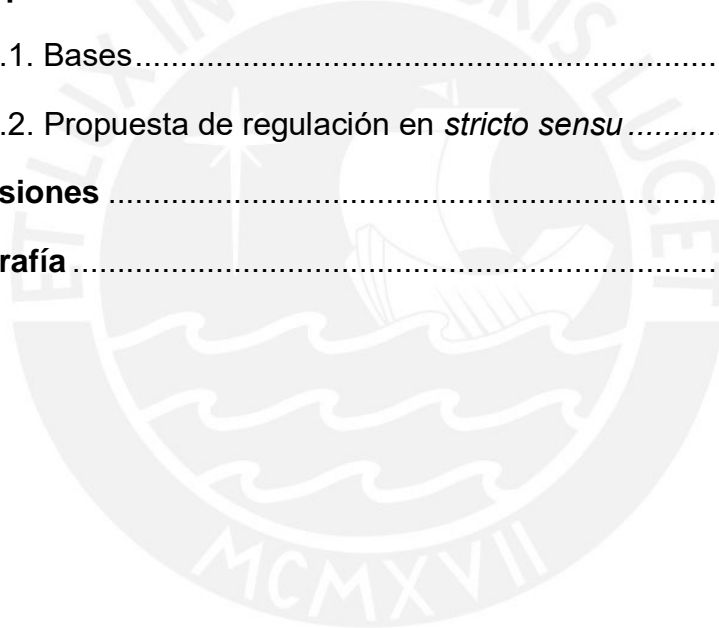
In this regard, the main objective of this research work is to present a proposal for the regulation of games of chance included in video games. For this, in the first chapter, the concept of video game, its market and its risks will be developed in detail. Likewise, their international regulatory age classification systems and their criticisms will be pointed out. In the second chapter, the Peruvian regulatory framework for gambling will be described, as well as the authorities in charge of it and a draft law that tried to regulate internet gambling. Finally, in the third chapter, it will be addressed the comparative experience regarding the regulation of games of chance included in videogames and the specific regulatory proposal for the Peruvian case will be presented.

**KEY WORDS:** games of chance, video games, gambling, children and adolescents, regulation

## ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| <b>1. Introducción</b> .....   | 1  |
| <b>2. Capítulo I: Concepto de videojuegos, sus sistemas regulatorios internacionales de clasificación por edades y las críticas vinculadas a estos sistemas</b> .....                | 2  |
| <b>2.1. Concepto de videojuego</b> .....   | 2  |
| 2.1.1. Clasificación de los videojuegos .....  | 3  |
| 2.1.2. Tipos de progresos en los videojuegos.....  | 4  |
| 2.1.3. Formas de obtención de los progresos de corto y mediano plazo en los videojuegos .....  | 4  |
| 2.1.4. El mercado paralelo en los videojuegos multijugador en línea .....  | 5  |
| 2.1.5. Los riesgos de los juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos multijugador en línea .....  | 5  |
| <b>2.2. Sistemas regulatorios internacionales de clasificación de videojuegos por edades: PEGI y ESRB</b> .....  | 8  |
| 2.2.1. Sistema PEGI .....  | 9  |
| 2.2.2. Sistema ESRB .....  | 10 |
| <b>2.3. PEGI y ESRB: Críticas sobre el uso de los sistemas indicadores de edad, el caso de NBA 2k20</b> .....  | 11 |
| <b>2.4. Sistemas alternativos de clasificación de videojuegos por edades en otras regiones: Alemania, Australia y Japón</b> .....  | 15 |
| <b>2.5. Sistemas alternativos de clasificación de videojuegos por edades en la región: Brasil y Chile</b> .....  | 16 |
| 2.5.1. Sistema de clasificación en Brasil.....   | 16 |
| 2.5.2. Sistema de clasificación en Chile.....  | 17 |
| <b>3. Capítulo II: El marco jurídico de los juegos de azar físicos en el Perú, sus autoridades y el proyecto de ley que plantea regular los juegos de apuesta por internet</b> ..... | 20 |

|   |    |
|---|----|
| 3.1. Marco jurídico de los juegos de azar físicos en el Perú .....  | 20 |
| 3.2. Autoridades del Perú que regulan los juegos de azar físico .....   | 21 |
| 3.3. Proyecto de ley para regular juegos de apuesta por internet .....  | 21 |
| 4. Capítulo III: Regulación de juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos en otros países y propuesta de regulación en el caso peruano.....              | 22 |
| 4.1. Experiencia comparada respecto a la regulación de juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos .....  | 23 |
| 4.2. La viabilidad de la regulación de los videojuegos que incluyen mecanismos de juegos de azar virtuales en Perú: bases y propuesta en <i>stricto sensu</i> ..... | 24 |
| 4.2.1. Bases.....   | 24 |
| 4.2.2. Propuesta de regulación en <i>stricto sensu</i> .....  | 25 |
| 5. Conclusiones .....   | 27 |
| 6. Bibliografía.....  | 29 |



*“Los vicios vienen como pasajeros, nos visitan como huéspedes y se quedan como amos”*

-Confucio

## **1. Introducción**

Durante el 2020 y 2021 a raíz de la pandemia originada por el covid-19, el gobierno del Perú realizó una gran cantidad esfuerzos y dictó medidas para frenar la expansión de este virus. Entre ellas el confinamiento obligatorio. No obstante, esta medida acrecentó un problema silencioso entre los menores de edad: la ludopatía. Esta adicción patológica puede ser causada por diversos motivos; sin embargo, en este trabajo de investigación se plantea realizar una aproximación a la propensión a la ludopatía en niños y adolescentes causada por los juegos de azar virtuales incluidos en los videojuegos multijugador en línea.

En nuestra legislación, solo se encuentran regulados los juegos de azar físicos tales como los juegos de casino y máquinas tragamonedas, lo cual protege únicamente a un sector reducido de niños y adolescentes en cuanto a prevención se refiere. No obstante, se ha dejado de lado un frente al que cualquier menor puede tener acceso: la Internet. Por medio de la red, especialmente en estas épocas de confinamiento social, los menores de edad, para entretenerse, pueden acceder a una infinidad de videojuegos de diversos tipos entre los cuales se encuentran los juegos de azar virtuales propiamente dichos, los cuales por autorregulación, en la mayoría de casos, restringen el acceso a los menores de edad.

Sin embargo, existen otros tipos de videojuegos que aparentemente son aptos para todo público incluyendo a niños y adolescentes. Algunos de estos incluyen dentro de su plataforma juegos de azar virtuales que permite a sus usuarios obtener, “con suerte” mejoras atractivas o seguir avanzando con el videojuego de manera sencilla. El problema está en que la mayoría de este tipo de videojuegos implica micropagos; es decir, el desembolso de pequeñas sumas de dinero real que es transformado en dinero del juego o “fichas” tal como en los juegos de azar físicos.

Algunos críticos podrían objetar que es responsabilidad de los padres restringir el acceso a este tipo de videojuegos a sus menores hijos ya sea controlando el contenido de entretenimiento o simplemente no permitiéndoles que desembolsen dinero. Sin embargo, la realidad es que hoy en día en un mundo en el que la tecnología se encuentra presente de manera cotidiana y se halla más cerca que nunca, la supervisión de padres a hijos es escasa o nula en cuanto a tipos de entretenimiento virtuales se refiere.

De hecho, tal como se verá en este trabajo de investigación, incluso padres regularmente diligentes tendrían dificultades para supervisar el contenido real de los videojuegos, ya que existen deficiencias respecto a la información que se muestra.

Ello da pie a que niños y adolescentes puedan ser expuestos a juegos de azar virtuales camuflados en videojuegos aparentemente aptos para todo público.

En este sentido, ante el vacío legal con respecto a la regulación de los juegos de azar virtuales presentes en videojuegos multijugador en línea, es menester determinar en este trabajo de investigación si el Estado por medio de la regulación puede brindar mecanismos para suplir esta deficiencia. Ello con la finalidad de prevenir la ludopatía en un determinado grupo vulnerable: niños y adolescentes. Tal objetivo principal esbozado será concretado luego de revisar ampliamente diversos objetivos específicos que son esenciales para comprender a cabalidad la problemática planteada. Estos objetivos específicos se señalarán a continuación

Por un lado, es necesario realizar una aproximación detallada a los videojuegos al definirlos, clasificarlos; señalar cómo se progresa, indicar su mercado, su público objetivo, sus riesgos y su sistema de clasificación por edades. Por otro lado, otro de los objetivos específicos se centrará en describir el marco jurídico de los juegos de azar en el Perú, las autoridades que se encargan de su regulación, y el proyecto de ley relacionado a casas de apuesta. Finalmente, es necesario recurrir a la experiencia comparada para determinar cómo se están regulando actualmente los juegos de azar virtuales en otras regiones del mundo.

El método de este trabajo será dogmático, debido a que se utilizarán principalmente fuentes de derecho nacional e internacional a fin de optimizar el marco jurídico peruano vigente respecto al extremo perteneciente a los juegos de azar.

Sobre las limitaciones, este trabajo de investigación se valdrá en su mayoría de fuentes bibliográficas virtuales por dos motivos principales: el primero de ellos es el contexto del estado de emergencia en el Perú que limita el acceso a materiales físicos. El segundo motivo, por su parte, se relaciona a la propia naturaleza novedosa del tema de investigación a tratar, cuyo corazón se encuentra en el ámbito virtual.

## **2. Concepto de videojuegos, sus sistemas regulatorios internacionales de clasificación por edades y las críticas vinculadas a estos sistemas**

### **2.1. Concepto de videojuego**

Los videojuegos son aquellos juegos virtuales que se proyectan en dispositivos electrónicos que cuentan con sistemas audiovisuales tales como pantallas de video y sistemas de sonido. Puede ser jugado por una o más personas quienes interactúan con los videojuegos por medio de controladores tales como teclados, mandos e incluso la propia pantalla del dispositivo (Eguía, Contreras-Espinosa y Solano Albajes, 2012). Entre los principales dispositivos que sirven como soporte para estos

videojuegos se encuentran las computadoras, las consolas de videojuegos, los celulares, las tabletas, entre otros.

La finalidad principal de los videojuegos es la de entretener, aunque también existen videojuegos que se orientan y se usan en el ámbito pedagógico, especialmente en niños y adolescentes. Los videojuegos ofrecen a sus jugadores un entorno virtual con determinadas reglas, cuyo protagonismo se centra en personajes o mecánicas que estos pueden controlar para lograr uno o varios objetivos a través de la superación de distintos desafíos o niveles. La interacción dentro de este entorno virtual se puede dar con personajes o situaciones programadas por computadora y/o con personas reales por medio de redes físicas o inalámbricas de área local y/o a través de la Internet.

### **2.1.1. Clasificación de los videojuegos**

Los videojuegos pueden clasificarse principalmente en cuatro grandes categorías que suelen interactuar entre sí, pero que por motivos pedagógicos se señalará de manera separada. Estas clasificaciones son las siguientes: por su contenido, por la cantidad de jugadores, por su conectividad y por su acceso.

En primer lugar, respecto a su contenido, los videojuegos pueden ser de acción, aventura, de carreras, deportivos, de estrategia, de disparos, de simulación, de mesa, musicales, de rol, pedagógicos, de apuestas, entre otros (Latorre, 2011). Esta clasificación se refiere sobre todo a la temática y contexto que caracteriza al videojuego, sin perjuicio de que varios géneros puedan combinarse entre sí.

En segundo lugar, por la cantidad de jugadores, los videojuegos pueden ser de un solo jugador (single player) o de varios jugadores en simultáneo (multiplayer) (Ariza, 2015). Dentro de los videojuegos multijugador se encuentran los cooperativos (Co-op) y no cooperativos (non-Co-op). Los primeros implican equipos de jugadores que cooperan entre sí para enfrentarse y ganar a otros equipos de jugadores o contra situaciones/personajes creados y controlados por el videojuego llamados NPC (Non-Player Character). Los segundos implican jugadores que no cooperan entre sí pero que interactúan en un área en común con objetivos individuales.

En tercer lugar, por su conectividad, los videojuegos pueden ser en línea (online) y fuera de línea (offline). El primero de ellos implica que el jugador debe contar necesariamente con un dispositivo electrónico que le permita conectarse vía Internet a los servidores del videojuego para poder acceder plenamente al mismo. En el segundo, por el contrario, no es requisito que el jugador cuente con un dispositivo que se encuentre conectado a los servidores del videojuego por Internet para poder acceder a él (Vera, 2015).



En cuarto lugar, por su acceso, los videojuegos pueden ser gratuitos (Free to Play)<sup>1</sup>, pagados (Premium)<sup>2</sup> y por suscripción (Pay to Play)<sup>3</sup>. Dentro de esta última clasificación, independientemente de su subclasificación pueden existir mecanismos que promuevan el desembolso de dinero real por medio de transacciones bancarias tales como los siguientes. Por un lado, el “pagar para ganar” (Pay to Win); es decir, pagar dinero real por una ventaja adicional que ofrece al jugador mayores probabilidades de ganar en un videojuego multijugador. Por otro lado, el “pagar para progresar” (Pay to Progress), el cual implica pagar dinero real por ventajas que permiten al jugador progresar más rápido en un videojuego (Novo, 2020).

### **2.1.2. Tipos de progresos en los videojuegos**

En todos los videojuegos existen objetivos principales y secundarios preestablecidos por los desarrolladores que los hacen entretenidos y llamativos ya sea por los retos que representa o la historia detrás que se va revelando poco a poco.

Por un lado, los objetivos principales de los videojuegos son los logros a largo plazo con los cuales el jugador pone fin a una etapa y se siente realizado. Por ejemplo, ganar una partida, ganar una carrera o llegar al nivel máximo.

Por otro lado, los objetivos secundarios son aquellos que se concretan a corto o mediano plazo y ofrecen mayor probabilidad de obtener el objetivo principal a largo plazo. Por ejemplo, adquirir mejoras para un vehículo de carreras, adquirir armas virtuales más poderosas, entre otros.

Asimismo, dentro de los objetivos secundarios se encuentran los *skins*; es decir, aquellas apariencias personalizadas que se pueden aplicar a personajes u objetos que no ofrecen ningún tipo de ventaja, ni influyen en los objetivos finales del videojuego, pero que ofrecen una vista agradable al objeto o personaje. Por ejemplo, una pintura exclusiva para un vehículo de carreras, un color fosforescente para un arma virtual, un peinado exclusivo, entre otros.

### **2.1.3. Formas de obtención de los progresos de corto y mediano plazo en los videojuegos**

---

<sup>1</sup> No existe cobro por la adquisición del producto.

<sup>2</sup> Es necesario el desembolso de cierta cantidad de dinero para poder adquirir el producto.

<sup>3</sup> Se debe desembolsar una cantidad de dinero cada cierto tiempo (p. ej. Cada mes) para poder acceder a los servidores del videojuego.

El objetivo principal ya sea de un juego físico o videojuego es ganar y para ello se requiere de habilidad, constancia y práctica; sin embargo, en ambos también es cierto que existen atajos que pueden ser utilizados por los jugadores para lograr este objetivo con menor esfuerzo. En el caso de los videojuegos estos atajos permiten aumentar la probabilidad de éxito en cualquiera de los progresos por medio una tienda virtual en la que se ofrecen accesorios exclusivos, los cuales pueden ser comprados solo por dinero del juego, el cual se adquiere con dinero real.

Asimismo, dentro de esta tienda virtual no solo se pueden obtener accesorios específicos, sino que también, por un menor precio, se pueden comprar tickets de sorteo (gacha) o giros de ruleta de diversos mecanismos que pueden ser calificados como juegos de azar virtuales. La ventaja que ofrecen estos mecanismos además del bajo precio es que al valerse del azar, el jugador puede obtener por suerte accesorios que son muy valiosos, pero también podría obtener aquellos que no aporten mucho.

#### **2.1.4. El mercado paralelo en los videojuegos multijugador en línea**

Si bien existen tiendas virtuales dentro del mismo videojuego en las cuales los jugadores pueden obtener accesorios para sus personajes, algunos videojuegos permiten entre jugadores el envío de estos accesorios ya sea por intercambio o como regalo. Sin embargo, paralelamente existe otro mercado<sup>4</sup> que no se suele regular en los videojuegos e incluso están prohibidos por los riesgos que acarrea para la empresa desarrolladora y para los propios jugadores.

En este mercado paralelo se comercializan usualmente los accesorios exclusivos obtenidos en la tienda virtual por dinero real sin ningún tipo de intermediario; es decir, solo intervienen las partes contratantes. Principalmente se comercializan aquellos accesorios que fueron obtenidos por los sistemas de juegos de azar virtuales; ahí reside su rentabilidad real. Solo como ejemplo, en enero del 2021 un jugador de CS:GO, videojuego multijugador en línea de disparos, vendió a otro aficionado un *skin*<sup>5</sup> de arma llamada *case hardened ak-47* por \$150 000.00 (ciento cincuenta mil dólares americanos) (Líbero, 2021).

#### **2.1.5. Los riesgos de los juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos multijugador en línea.**

---

<sup>4</sup> Este tipo de mercado es extraoficial; es decir, es creado por personas ajenas a la compañía desarrolladora del videojuego que suelen operar en distintas plataformas ya sea páginas web, grupos en redes sociales y similares.

<sup>5</sup> Este término refiere usualmente a la apariencia externa de un personaje, accesorios o armas en un videojuego

En muchos países, incluido el Perú, estos mecanismos de juegos de azar virtuales presentes en videojuegos multijugador en línea no suelen estar regulados, lo cual puede prestarse para que existan abusos por parte de los desarrolladores al ser estos quienes sin límites programan estos mecanismos que naturalmente funcionan para generar ganancias en sus arcas.

En cambio en los juegos de azar físicos la realidad es otra, ya que existe mayor control por parte de las autoridades para que se le brinde al usuario las garantías de que las máquinas se encuentren en perfecto estado sin algún tipo de alteración mal intencionada o negligente en beneficio exclusivo del dueño de la sala de apuestas.

Asimismo, existe otro factor de riesgo: la ludopatía. Dado que el común denominador de los videojuegos multijugador en línea tiene como público objetivo niños, adolescentes y adultos jóvenes, los desarrolladores no escatiman en implementar mecanismos que resulten atractivos para ellos, incluso si eso implica sumergirlos en el mundo de las apuestas.

Los juegos de azar en general brindan una sensación de satisfacción cuando se obtiene un premio grande, pero también una sensación de frustración cuando se obtiene un premio menor o ningún premio. Sin embargo, ya sea cualquiera de estos dos casos se puede presentar un incentivo a seguir apostando para ganar más aún ante una racha de buenas partidas o para recuperar lo perdido, lo cual podría implicar caer en un círculo vicioso de apuestas (Carbonell, 2020).

Entonces, la diferencia reside en que mientras en los juegos de azar físicos existe una prohibición absoluta respecto al acceso de menores de edad a las salas de apuestas, en el ámbito virtual, específicamente en los videojuegos, no existe regulación sobre el acceso a menores de edad a estos sistemas de apuestas, por lo que el riesgo de ludopatía que existe en el primer caso, se replica en el segundo.

De hecho, existen videojuegos que no son publicitados como juegos de azar virtuales estrictamente dichos, sino que se muestran ante el público como videojuegos aptos para todo público, pero dentro de ellos existen mecanismos de apuestas a los cuales se pueden acceder comprando dinero del juego que se adquiere con dinero real con la finalidad de obtener accesorios o mejoras de manera instantánea.

Ejemplo de ello es el videojuego multijugador en línea Clash Royale, el cual según la Play Store, tienda virtual de Google, se encuentra disponible para mayores de 10 años de acuerdo con la clasificación ESRB<sup>6</sup>; asimismo, se indica que el juego puede

---

<sup>6</sup> Entertainment Software Rating Board (ESRB) es un sistema de clasificación de videojuegos por edades creado en Estados Unidos.

incluir compras directas con dinero real, pero no advierte el sistema de juego de azar virtual incluido.



(Fuente: Play Store)

Para contextualizar, Clash Royale, es un videojuego multijugador en línea competitivo en el que un jugador enfrenta a otro en tiempo real usando cartas para defender a su rey. Mientras más victorias se logren, mayor progreso y prestigio en el videojuego se obtiene.



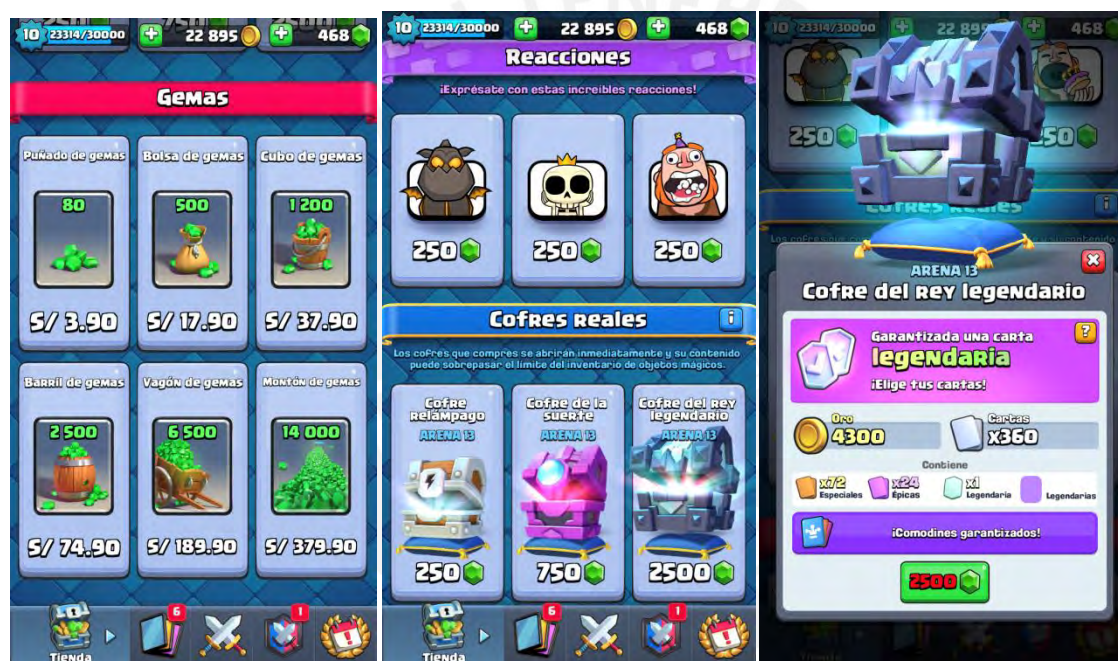
(Fuente: Clash Royale)

Estas cartas pueden ser obtenidas en su tienda virtual directamente con dinero del juego (oro y gemas) que se obtienen con las victorias. Mientras más horas un jugador

invierta practicando en el videojuego, existen más probabilidades de ganar las partidas.

Sin embargo, existen atajos con los que con una gran cantidad de gemas (que difícilmente se pueden obtener solo jugando) el jugador puede comprar cofres que contienen cartas aleatorias. Así, este puede obtener cartas de bajo, mediano y alto nivel. De obtener una carta de alto nivel, el jugador aumenta sus probabilidades de ganar las partidas contra otros jugadores, lo cual causa satisfacción e incluso disparos de adrenalina.

Estos cofres se ofrecen a una gran cantidad de gemas que pueden ser compradas por dinero real a precios que oscilan entre S/ 17.90 a S/ 74.90 soles. Asimismo, pueden ser adquiridos por cualquier persona de manera directa con una tarjeta de débito afiliada al dispositivo electrónico.



(Fuente: Clash Royale)

Como se puede apreciar, en los videojuegos, existen distintos factores que hacen que estos productos que parecen simples a primera vista se tornen considerablemente complejos a medida de que alguien se vaya sumergiendo en ellos. Precisamente por ello, en distintos lugares del mundo se han propuesto formas para regularlos.

## 2.2. Sistemas regulatorios internacionales de clasificación por edades: PEGI y ESRB

El contenido de los videojuegos se encuentra regulado por organizaciones/ asociaciones nacionales o regionales que clasifican por medio de símbolos de

advertencia los rangos de edades permitidos de acuerdo a diferentes sistemas. Entre estos destacan, por un lado, el Entertainment Software Rating Board (ESRB) establecido por la Entertainment Software Association (ESA) para los videojuegos de Estados Unidos.

Por otro lado, otro sistema reconocido es el Pan European Game Information (PEGI) establecido por la Interactive Software Federation of Europe (ISFE) para los videojuegos de la Unión Europea (Fernández, 2018). Estos tipos de clasificaciones tienen como finalidad orientar a los padres y consumidores respecto al contenido que podría resultar susceptible o explícito, tal como violencia, desnudos, apuestas simuladas, entre otros.

### **2.2.1. Sistema PEGI**

El sistema PEGI (Pan European Game Information) fue creado el 9 de abril del 2003 por Interactive Software Federation of Europe, una asociación integrada por representantes de la industria de los videojuegos. Su función consiste en clasificar los videojuegos de acuerdo con su contenido en razón a la edad de los usuarios por medio de etiquetas en las portadas o presentaciones. La finalidad que persigue es la de ofrecer un primer vistazo a los consumidores y padres sobre el contenido de los videojuegos antes de adquirirlos (Redalyc, 2008).

Es un sistema que basa su funcionamiento en la autorregulación de acuerdo que se ajusta a un código de conducta. Su aplicación está dirigida principalmente a productos de los países de la Unión Europea; sin embargo, existen al menos 25 países externos a ella que lo emplean. Los editores de videojuegos se pueden adherir a este sistema de clasificación de manera voluntaria.

El logotipo PEGI con su respectiva clasificación por edades requiere que el editor llene un cuestionario en línea proporcionado por PEGI en el que debe incluir los detalles del contenido del videojuego. Una vez completado, la clasificación se asigna de manera automática y es revisada. En caso de que el editor no se encuentre de acuerdo con la clasificación, puede apelar. Una vez que exista conformidad respecto a la clasificación, el editor es autorizado para usar el logotipo PEGI en el videojuego (Redalyc, 2008).

Presentar información parcial o engañosa para el sistema de clasificación por edades, la exhibición errónea del contenido o del logotipo, entre otros podría acarrear sanciones. Entre estas se encuentran la suspensión de los servicios de clasificación y la revocación de la licencia de uso del logotipo PEGI (Redalyc, 2008).





(Fuente: PEGI)

### **2.2.2. Sistema ESRB**

El sistema ESRB (Entertainment Software Rating Board) fue creado el 16 de setiembre de 1994 por Entertainment Software Association (ESA), una asociación integrada por representantes de la industria de los videojuegos. Su función consiste en clasificar los videojuegos de acuerdo con su contenido en razón a la edad de los usuarios por medio de etiquetas en las portadas o presentaciones. La finalidad que persigue es la de ofrecer un primer vistazo a los consumidores y padres sobre el contenido de los videojuegos antes de adquirirlos.

Es un sistema que basa su funcionamiento en la autorregulación de acuerdo a un código de conducta. Su aplicación está dirigida a productos de Estados Unidos de América, pero otros países pueden adherirse a él. Los editores de videojuegos se pueden unir a este sistema de clasificación de manera voluntaria, pero puede resultar siendo una exigencia para distribuidores físicos y digitales de EE.UU., por lo que podría decirse que es un prerequisite para que el producto pueda ser vendido (Enrique Ortega Burgos – EOB, 2021).

El logotipo ESRB con su respectiva clasificación por edades requiere que el editor llene un cuestionario en línea proporcionado por ESRB en el que debe incluir los detalles del contenido del videojuego. Una vez completado, la clasificación se asigna de manera automática y es revisada. Luego de que exista conformidad respecto a la clasificación, el editor es autorizado para usar el logotipo ESRB en el videojuego.

Presentar información incorrecta o tergiversada puede implicar sanciones por parte del Advertising Review Council, comité que se ocupa de verificar que la información coincida con la etiqueta asignada. Estas sanciones, a diferencia del sistema ESRB, pueden incluir el pago de hasta \$1 000 000.00 de dólares americanos.



(Fuente: ESRB)

Como se puede apreciar, los sistemas PEGI y ESRB se muestran como propuestas modelo de regulación de videojuegos para Estados Unidos y Europa sin perjuicio de que otros países puedan adherirse a ellos. Sin embargo, sus criterios de clasificación han sido susceptibles de cuestionamientos por ciertos incidentes vinculados a videojuegos que promoverían la ludopatía.

### **2.3. PEGI y ESRB: Críticas sobre el uso del sistema indicador de edad; el caso de NBA2k20**

Los sistemas de clasificación por edades de los videojuegos tales como PEGI y ESRB afirman tener fines altruistas para ofrecer a consumidores y padres una orientación sobre el contenido del producto antes de adquirirlo. No obstante, han sido blancos de críticas por su razonamiento al clasificar ciertos videojuegos de manera claramente errónea.

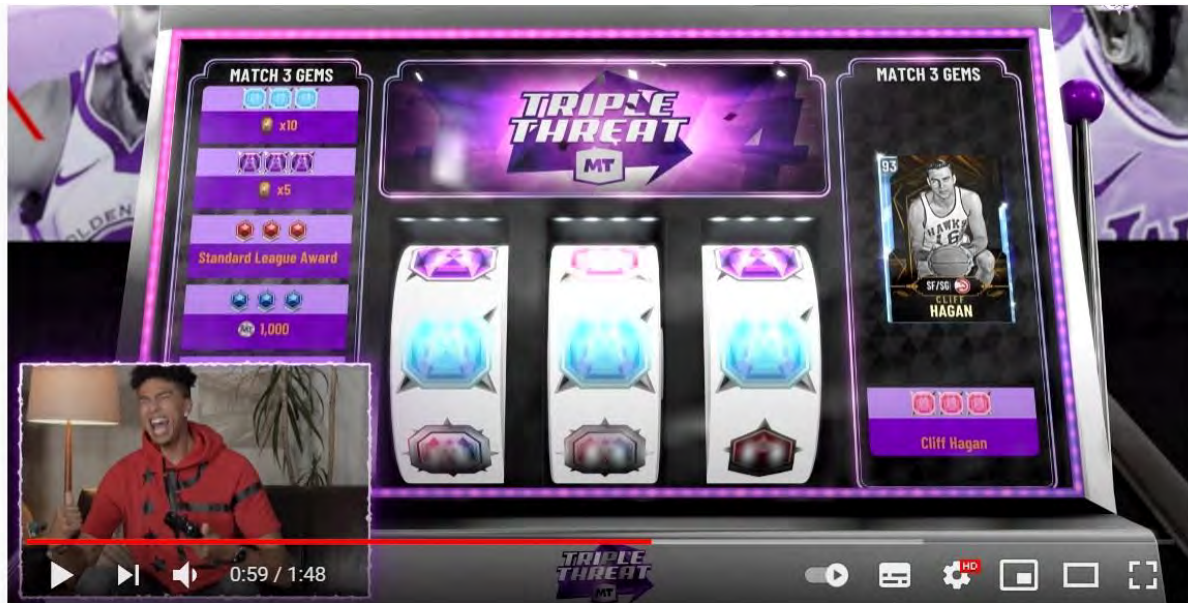
Este es el caso de NBA 2k20/ NBA 2k21, un videojuego de simulación de un juego de básquet en el que los usuarios pueden formar equipos reales de NBA para competir en torneos con otros usuarios en tiempo real. Este videojuego permite que los usuarios puedan obtener entre sus filas a los jugadores más cotizados por medio de pago con dinero real ya sea adquiriéndolos directamente o comprando cajas botines (loot boxes); es decir, cajas que contienen jugadores aleatorios.

El problema de este videojuego es que para el sistema ESRB y el PEGI, se encuentra clasificado como apto para todo público, lo cual implica que niños y adolescentes pueden acceder a este juego y a los mecanismos de juegos de azar virtuales (como las cajas botín).

En este sentido, las críticas se dirigen a señalar que, al igual que NBA 2k20, otros juegos tienen etiquetados claramente incorrectos que quizás hayan sido incluidos así a propósito para generar mayores ganancias en la industria de los videojuegos, cuyos representantes "casualmente" integran estos sistemas de clasificación por edades (Hernández, 2019). De ser así, entonces, ello desvirtuaría totalmente la finalidad preventiva de tales sistemas.



A continuación se presentará una captura de pantalla del tráiler oficial del videojuego NBA 2k20 en YouTube<sup>7</sup> que muestra que se puede acceder a una máquina tragamoneda virtual dentro del videojuego.



NBA 2K20: MyTEAM

382.261 visualizaciones • 26 ago 2019

4111

41.611

COMPARTIR

GUARDAR

...



NBA 2K

774.000 suscriptores

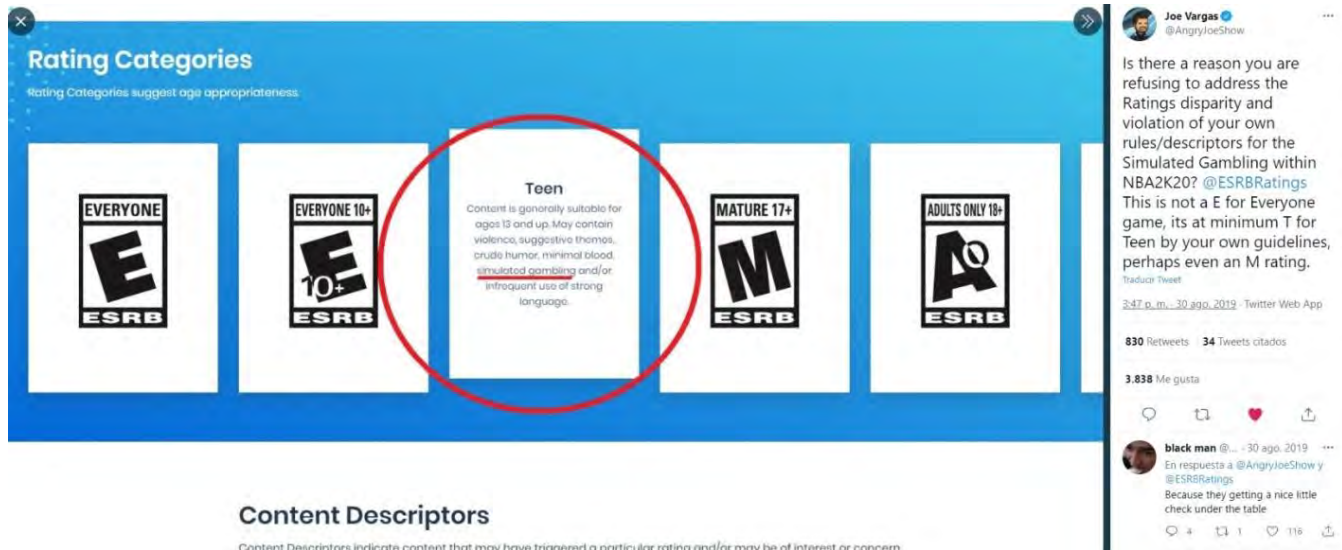
SUSCRIBIRME

(Fuente: YouTube)

Ante ello surgieron las críticas respecto a este mecanismo de azar en redes sociales como Twitter tal como se presenta a continuación:

---

<sup>7</sup> Este enlace redirige al tráiler en cuestión: <https://www.youtube.com/watch?v=46MQ1ZMZ-I4>



(Fuente: Twitter)

En esta primera imagen, el usuario @AngryJoeShow señala en la red social Twitter que NBA2k20 debe tener por lo menos una clasificación “Teen”<sup>8</sup> por incluir apuestas simuladas.



(Fuente: Twitter)

<sup>8</sup> Clasificación apta para adolescentes

En esta segunda imagen, el usuario @NateSolero señala en la red social Twitter en respuesta a ESRB que de acuerdo a sus propios lineamientos todo videojuego que incluya apuestas debería ser clasificada como solo para adultos y se pregunta por qué NBA 2k21 se encuentra como apta para todo público si literalmente simula un casino donde se puede gastar dinero real.



(Fuente: Twitter)

En esta tercera imagen, el usuario @GAMUSINO6969 critica la clasificación de PEGI por su sistema de juego de azar incluido en el videojuego y además señala que los padres de los niños podrían no advertir ello.

Se puede apreciar entonces que los sistemas PEGI y ESRB a pesar de ser de los más usados en la industria de los videojuegos a nivel mundial, son susceptibles de críticas que provienen de los propios consumidores por sus cuestionables clasificaciones.

Existen, no obstante, otras alternativas de sistemas de clasificación que surgieron por iniciativa de distintos países o de organizaciones nacionales para regular el contenido de los videojuegos por edades.

#### 2.4. Sistemas alternativos de clasificación de videojuegos por edades en otras regiones: Alemania, Australia y Japón

El Unterhaltungsoftware Selbstkontrolle (USK) es el sistema de clasificación de videojuegos por edades en Alemania. Fue creado en 1994. Al igual que ESRB y PEGI, su misión consiste en garantizar que los videojuegos en publicados en Alemania “proporcionen información sobre su contenido e indiquen una edad mínima recomendada, y evitar títulos que violen los derechos humanos y la constitución alemana, entre otros” (Díaz y Gonzáles, 2013).



(Fuente: Enriqueortegaburgos.com)

En Australia, el organismo gubernamental denominado Australian Classification Board (ACB por sus siglas en inglés), creada en 1970, es el que se encarga del sistema de clasificación de videojuegos y películas por edades. No fue hasta el 2005 que se incluyeron a los videojuegos como parte del sistema de clasificación.



(Fuente: Enriqueortegaburgos.com)

En Japón, existen dos sistemas de clasificación por edades de videojuegos de acuerdo a si se trata de consolas o computadoras. Por un lado, la entidad encargada de la clasificación de videojuegos por edades en consolas es la Computer Entertainment Rating Organization (CERO). Fue creada en el 2002. Es una organización sin fines de lucro.





(Fuente: Enriqueortegaburgos.com)

Por otro lado, la entidad que se encarga de la clasificación en computadoras es la Ethics Organization of Computer Software (EOCS).



(Fuente: Magweasel)

## 2.5. Sistemas alternativos de clasificación de videojuegos por edades en la región: Brasil y Chile

En Sudamérica solo dos países se encuentran a la vanguardia en el sistema de clasificación de videojuegos por edades de acuerdo con su contenido: Chile y Brasil. Ambos sistemas surgieron como iniciativas gubernamentales para proteger a niños y adolescentes de contenidos que pudiesen ser perjudiciales.

### 2.5.1. Sistema de clasificación en Brasil

En Brasil existe un sistema de clasificación de videojuegos por edades denominado "Classificação Indicativa" o también ClassInd. Además de videojuegos, este sistema también clasifica películas y programas de televisión.

Se encuentra a cargo de la Coordinación de Índice Aconsejable (Coordenação de Classificação Indicativa), la cual depende del Departamento de Políticas de Justicia y esta a su vez de la Secretaría Nacional de Justicia del Ministerio de Justicia de Brasil.

En el portal web del Ministerio de Justicia de Brasil se encuentra una guía práctica de calificación de orientación que se actualiza en ediciones cada cierto tiempo y se divide en dos partes. En la primera de ellas se detallan los criterios utilizados por ClassInd para asignar un rango de edad y detalles del contenido del producto. En la segunda, se explica cómo mostrar la clasificación por edades en diversos medios tales como envases, sitios web o anuncios.

En esta guía se indica que el proceso de calificación parental adoptado en Brasil considera la responsabilidad de la familia, la sociedad y el Estado en garantizar a los niños, niñas y adolescentes los derechos a la educación, el esparcimiento, la cultura, el respeto y la dignidad. Esta política pública consiste en indicar la edad no recomendada, con el fin de informar a los padres, garantizándoles el derecho a elegir.

Asimismo se señala que esta es un instrumento democrático que tiene como objetivo brindar transparencia y objetividad a la política pública de la calificación, al exponer, de forma clara y simplificada, cómo analiza el Ministerio de Justicia las obras audiovisuales tales como programas de televisión, películas cinematográficas y videojuegos.

Los criterios que se emplean en este sistema solo se reducen a tres: i. sexo y desnudez, ii. drogas y iii. violencia, los cuales se describen de una manera sumamente detallada y deben de ser analizados en conjunto .

A pesar del notable esfuerzo entre este sistema de clasificación, sus criterios continúan siendo estándares incompletos, ya que no incluyen otros muchos criterios novedosos de la industria tales como los juegos de azar virtuales presentes en videojuegos.

### **2.5.2. Sistema de clasificación en Chile**

En Chile, existe un sistema de calificación de videojuegos por edades denominado formalmente “calificación de videojuegos”, el cual es supervisado por el Consejo de Calificación Cinematográfica que es un órgano dependiente del Ministerio de Educación.

Este Consejo se rige por la ley N° 19.846, de 2002, la cual, según el artículo 11, establece los siguientes criterios:

*“1.- Videojuego especialmente recomendado para niños y adolescentes: por contener material educativo y ningún elemento inapropiado para su edad.*

*2.- Videojuego sin contenido objetable: que puede ser visto por personas de cualquier edad.*

*3.- Videojuego no recomendado para menores de 8 años: por contener un porcentaje menor de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.*

*4.- Videojuego no recomendado para menores de 14 años: por contener un porcentaje moderado de lenguaje inapropiado, insinuaciones sexuales o violencia.*

5.- Videojuego no recomendado para menores de 18 años: por contener un porcentaje importante de lenguaje vulgar, material sexual explícito, desnudez frecuente o importantes niveles de violencia”.

Asimismo, este artículo señala una condición relevante respecto a la calificación:

*“No será necesaria la calificación señalada en el inciso anterior si los fabricantes o importadores de videojuegos observan la equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen del videojuego que hayan sido reconocidos por resolución del Consejo de Calificación Cinematográfica”.*

De esta manera, este sistema deja la posibilidad de validar los sistemas de calificación extranjeros siempre que sean reconocidos por el Consejo de Calificación Cinematográfica.

Por otro lado, el artículo 22 de la referida ley indica lo siguiente:

*“Las producciones cinematográficas o videojuegos en vídeo o en cualquier otro soporte sólo podrán arrendarse, cederse o de cualquier modo entregarse a personas cuya edad corresponda, a lo menos, a la de la calificación que les fue asignada.*

*El propietario, representante o administrador del establecimiento de comercio o sitio en internet que infringiera esta norma, será sancionado con una multa de 5 a 10 unidades tributarias mensuales. En caso de reincidencia, dicha multa se duplicará.*

*“En el caso de infracciones relativas a la venta o arrendamiento de videojuegos sin respetar la calificación efectuada por el Consejo o sin observar la equivalencia con los sistemas de calificación del país de origen del videojuego que hayan sido reconocidos por resolución del Consejo, en su caso, se aplicará lo dispuesto en los incisos tercero y cuarto del artículo 49 bis de la ley N° 19.496”*

Respecto a la información sobre la calificación de los videojuegos en la presentación de los productos, el artículo 49 bis señala lo siguiente:

*“Los fabricantes e importadores de videojuegos deberán colocar en los envases, soportes o plataformas en que comercialicen dichos productos leyendas que señalen claramente el nivel de violencia contenida en el videojuego respectivo, según lo dispuesto en el presente artículo. En el caso de los envases, tal advertencia deberá ocupar, a lo menos, el 25% del espacio de ambas caras del envoltorio del videojuego respectivo” (el subrayado es nuestro).*

*Los fabricantes, importadores, proveedores y comerciantes sólo podrán vender y arrendar videojuegos que fueren calificados como no recomendados para menores de una determinada edad, a quienes acrediten cumplir la edad requerida. En el caso de cada venta o arriendo por medios físicos se deberá exigir la cédula de identidad respectiva.*

*La infracción de las disposiciones del presente artículo será sancionada por el juez de policía local competente, con una multa de hasta 300 unidades tributarias mensuales y comiso de las especies materia de la infracción”.*

Sobre la autoridad competente para sancionar el artículo 25 indica lo siguiente:

*“Concédese acción pública para denunciar las infracciones contempladas en esta ley. Conocerá de ellas y aplicará las sanciones procedentes el juez de policía local correspondiente al lugar de la exhibición”.*

Así, la potestad sancionadora recae en el juez de policía local del lugar de la exhibición; sin embargo, el Consejo tiene acción pública para denunciar hechos que considere infracciones a la ley.

Por otro lado, de acuerdo con el artículo 29 de la misma ley, por concepto de derecho de calificación, los interesados deberán pagar al consejo 0,048 unidades tributarias por cada minuto de duración de la sinopsis del videojuego.

Asimismo, la ley referida indica expresamente sanciones monetarias ante las infracciones de su normativa y también el pago de una tasa a los interesados por el derecho de calificación.

Se puede apreciar, entonces, que con esta ley Chile advierte que no basta con aceptar a ciegas las clasificaciones de los videojuegos por edad que llegan importadas de otras latitudes tales como PEGI y ESRB, sino que encuentran necesaria la creación e implementación de un sistema propio. Ello en razón de suplir las deficiencias de calificaciones extranjeras o, en su defecto, validarlas si son similares a sus criterios nacionales, labor encomendada al Consejo de Calificación Cinematográfica.

Este sistema de clasificación chileno indica entre sus criterios factores tales como lenguaje vulgar, violencia, desnudos y material sexual, los cuales probablemente siguieron un estándar respecto a otros sistemas de calificación de su época. No obstante, debido al acelerado ritmo de la industria de los videojuegos, otros factores innovadores no han sido incluidos tales como los videojuegos en plataformas virtuales que no necesariamente obtienen ganancias por la venta directa del videojuego y, por otro lado, las apuestas virtuales.

En tal sentido, al no estar incluido estos factores dentro de sus criterios de clasificación, un videojuego gratuito en plataforma virtual que incluya apuestas



virtuales podría pasar fácilmente el filtro establecido por la ley y obtener así una clasificación dentro de los márgenes de videojuegos para menores de edad.

En cambio, al incluir a los videojuegos en presentaciones no físicas y también a las apuestas virtuales dentro de los criterios se estaría cumpliendo con la finalidad de la ley que es proteger a los menores de edad de acuerdo con una clasificación según el contenido de los videojuegos.

### **3. El marco jurídico de los juegos de azar físicos en el Perú, sus autoridades y el proyecto de ley que plantea regular los juegos de apuesta por internet**

Tanto el marco jurídico de los juegos de azar como las autoridades encargadas de su regulación resaltan la importancia de la protección al menor, por lo que restringen su acceso a los establecimientos donde se llevan a cabo. Asimismo, el proyecto de ley N° 7391/2020-CR es consecuente con esta lógica proteccionista, por lo cual plantea extenderla al ámbito virtual.

#### **3.1. Marco jurídico de los juegos de azar físicos en el Perú**

En el artículo 3, inciso b, de la Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas (Ley N° 27153) se señala que es objeto de la ley “establecer medidas de protección para los grupos vulnerables de la población”. Dentro de estas medidas, la presente ley indica específicamente en inciso a. del artículo 9 que los menores de edad se encuentran prohibidos de ingresar y participar en juegos de casino y máquinas tragamonedas.

De esta manera, se ofrece una primera aproximación a la preocupación del Estado por proteger a los niños y adolescentes de las eventuales consecuencias negativas que podrían acarrear los juegos de casinos y máquinas tragamonedas.

Por su parte, la Ley que reprime la tenencia, explotación, fabricación, ensamblaje, importación y comercialización de máquinas tragamonedas destinadas a menores de edad (Ley N° 29149) da un paso más allá y centra específicamente a niños y adolescentes como sujetos de protección. En este sentido, el artículo primero de esta ley indica que su objeto es dictar medidas para proteger a los menores de edad respecto a los riesgos derivados de la actividad de explotación de juegos de máquinas tragamonedas dirigidas a ellos.

Asimismo, la Ley para la prevención y tratamiento de la ludopatía en las salas de juego de casino y máquinas tragamonedas (Ley 29907) reconoce que una de las principales consecuencias negativas vinculadas a estos juegos es la ludopatía, definida en su artículo segundo como la alteración progresiva del comportamiento por medio de una incontrolable necesidad de apostar sin medir las consecuencias negativas. En este sentido, para evitar tal consecuencia, esta norma plantea la

creación de un registro en el que se incluyen personas voluntarias o no voluntarias con la finalidad de impedirles el acceso a estas salas de juego.

Entonces, de la legislación señalada en párrafos anteriores se desprende que existe una relación entre los juegos de azar y la ludopatía; sin embargo, esta actividad empresarial se encuentra permitida bajo ciertos parámetros. En tal sentido, el legislador hace explícita su preocupación respecto a esta adicción y, por ello, plantea limitaciones para reducir sus riesgos entre la población, especialmente en niños y adolescentes.

### **3.2. Autoridades del Perú que regulan los juegos de azar físicos**

En el Perú, de acuerdo con el portal web de consultas en línea del Mincetur, la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas que depende del Viceministerio de Turismo es la autoridad que se encuentra encargada de “formular, proponer, supervisar y fiscalizar el cumplimiento de las normas generales administrativas no tributarias de alcance nacional, que regulan y controlan la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas”. Cuenta con dos direcciones: la Dirección de Autorización y Registro y la Dirección de Control y Sanción.

Sus objetivos son los siguientes:

- a) Garantizar que los Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas sean conducidos con honestidad, transparencia y trato igualitario;
- b) Establecer medidas de protección para los grupos vulnerables de la población; y
- c) Evitar que la explotación de los Juegos de Casino y de Máquinas Tragamonedas sea empleada para propósitos ilícitos.

Tal como se puede apreciar, la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas tiene entre sus objetivos el proteger a grupos vulnerables de la población, lo cual involucra a niños y adolescentes (MINCETUR, 2021).

### **3.3. Proyecto de ley para regular juegos de apuesta por internet**

El 22 de marzo de 2021, Luis Reymundo Dioses Guzmán presentó ante el Congreso de la República del Perú el Proyecto de Ley N° 7391/2020-CR que regula los juegos de apuestas deportivas y no deportivas a distancia que usen internet o cualquier otro medio de comunicación”. En el objeto de la ley, el legislador indica como uno de los fines el proteger a la población vulnerable de estos juegos y apuestas por internet.

Por otro lado, se indica que quienes soliciten realizar actividades económicas relacionadas con los juegos y apuestas deportivas y no deportivas a distancia que usen internet deben contar con una autorización otorgada por la Dirección General de Juegos de Casinos y Máquinas Tragamonedas del Ministerio del Comercio Exterior y Turismo del Perú. Asimismo señala que los Gobiernos Regionales son los encargados de otorgar las licencias de funcionamiento a los titulares que hayan recibido la autorización señalada anteriormente.

En el artículo 9 de este proyecto de ley, se indica que entre las personas prohibidas de participar en los juegos y apuestas deportivas y no deportivas que usen internet o cualquier otro medio de comunicación se encuentran los menores de edad. No respetar esta medida sería considerado como una falta muy grave de acuerdo con el artículo 11 inciso a), del presente proyecto, cuyas sanciones van desde multas desde 1 hasta 50 UIT, suspensión de la autorización hasta por 36 meses, cancelación definitiva e inhabilitación temporal hasta por 10 años o permanente de obtener autorización.

Tal como se puede apreciar en los párrafos anteriores, existe preocupación por el legislador peruano respecto a la falta de regulación de los juegos de apuesta que se llevan a cabo por Internet para proteger, entre otros sujetos, a población vulnerable tal como los menores de edad.

No obstante, se desprende del artículo 1.1.5. de la exposición de motivos de este proyecto de ley que con “juegos en línea y apuestas deportivas y no deportivas por internet”, el legislador se refiere a las actividades realizadas por casas de apuestas tales como Intralot, Apuestas Total, Betsson, entre otros. Ello sugiere una aproximación positiva a la regulación de juegos de azar por internet, pero podría considerarse solo como un primer paso para la regulación de los juegos de azar virtuales incluidos en los videojuegos.

A diferencia del Perú, que recién empieza a asomarse sobre el tema de los juegos de azar virtuales, otros países ya lo han incorporado a su sistema normativo por medio de la regulación.

#### **4. Regulación de juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos en otros países y propuesta de regulación en el caso peruano**

Países europeos tales como Bélgica, Países Bajos, Eslovaquia y España han considerado la regulación de los juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos dirigidos a niños y adolescentes. Los primeros han optado por la prohibición absoluta mientras que el último propone una regulación más flexible.

#### **4.1. Experiencia comparada respecto a la regulación de juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos**

Alrededor del mundo, la regulación de los juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos posee diferentes matices. Bélgica, Países Bajos y Eslovaquia son los países que se han mostrado más rigurosos frente a esta problemática, lo cual ha llevado a que incluso tales videojuegos sean prohibidos al ser considerados como juegos de azar que podrían generar ludopatía en menores de edad (Xataka: 2020). Específicamente en Bélgica, aquellas compañías que incumplan con los requisitos señalados respecto a las cajas botín podrían ser sancionadas con multas de hasta 800 000.00 euros e incluso los responsables podrían recibir hasta 5 años de prisión.

Por su parte, en España al igual que en Perú, los juegos de azar virtuales incluidos en videojuegos no se encuentran regulados. Sin embargo, en estos últimos años, Alberto Garzón Espinosa, ministro de Consumo ha señalado públicamente en los medios de comunicación que desde su ministerio se pretende regular estos mecanismos de apuestas por los motivos que otros países que ya lo regulan: el riesgo de ludopatía en menores de edad (Vandal, 2021).

Esta propuesta aún se encuentra en desarrollo; sin embargo, en mayo del presente año, el Ministerio de Consumo de España abrió una consulta pública disponible en su portal web para recibir opiniones respecto a la regulación de los juegos de azar virtuales presentes en videojuegos (El Diario, 2021) .

Entre las preguntas de la consulta pública se encuentran las siguientes: "¿Deberían obtener las entidades que oferten cajas botín una licencia general específica distinta a las existentes o resultaría más conveniente que estuviesen dentro de las licencias generales de "otros juegos?". "¿Cuál sería la entidad que tendría que obtener las licencias para ofertar esta clase de productos?". "¿Cuál sería la base imponible y el tipo tributario óptimo más adecuado para esta modalidad de juego?" (Business Insider, 2021).

En este sentido, las preguntas van dirigidas a determinar si debe otorgarse licencia o no; en caso de una respuesta afirmativa, cuál sería la autoridad competente para ello y consideraciones tributarias vinculadas.

Cabe indicar que en España, a diferencia de Perú, su Ley de Regulación de Juego (Ley 13/2011) señala en el artículo 5, inciso 3 que todos aquellos juegos que no se encuentren regulados se consideran prohibidos. No obstante, no se encuentran prohibidas expresamente, por lo que desde el Ministerio de Consumo de España se estaría buscando regularlas antes que optar por una prohibición absoluta.

Como se puede apreciar, la experiencia comparada nos indica que existe una real preocupación por parte de distintos gobiernos para abordar esta problemática, lo cual

ha llevado a que tomen la iniciativa para su regulación. Ello es una alerta para que el Perú destine sus esfuerzos para tomar acción frente a ello.

## **4.2. La viabilidad de la regulación de los videojuegos que incluyen mecanismos de juegos de azar virtuales en Perú: bases y propuesta en *stricto sensu***

### **4.2.1. Bases**

Luego del recorrido de la problemática respecto a los juegos de azar virtuales incluidos en los videojuegos cabe preguntarse lo siguiente: ¿es viable en el Perú regular los juegos de azar virtuales incluidos en los videojuegos multijugador en línea para prevenir a niños y adolescentes de la ludopatía? Considero que, en efecto, sí es posible tal regulación por los siguientes motivos:

En primer lugar, de acuerdo con el artículo 2.24 inciso a) de la Constitución Política del Perú, todo lo que no está prohibido está permitido<sup>9</sup>. Ello implica que los juegos de azar virtuales incluidos en los videojuegos se encuentran permitidos a diferencia de España, cuya Ley de Regulación de juego prohíbe los juegos que no se encuentran regulados.

En segundo lugar, el marco jurídico peruano relacionado a los juegos de azar y sus respectivas autoridades contemplan expresamente que dentro de sus objetivos se busca proteger a los sectores vulnerables de la ludopatía. Esta patología, tal como se desprende de este trabajo de investigación, no se origina solo por los juegos de azar físicos, sino que también se extiende a los juegos de azar virtuales. La presencia de estos mecanismos de azar virtuales se acrecienta aún más en aquellos videojuegos que aparentemente se encuentran dirigidos a menores de edad, pero que, no obstante, pueden inducirlos al mundo de las apuestas.

En tercer lugar, los sistemas de clasificación por edades como PEGI y ESRB funcionan como una guía para que los usuarios y padres puedan escoger los videojuegos de acuerdo con su contenido. Sin embargo, no resulta totalmente confiable ya que muchos de estos videojuegos pueden ser clasificados como apto para todos sin considerar la inclusión de juegos de azar virtuales dentro de ellos.

---

<sup>9</sup> Constitución Política del Perú

Artículo 2.- Derechos fundamentales de la persona

Toda persona tiene derecho:

24. A la libertad y a la seguridad personales. En consecuencia:

a. Nadie está obligado a hacer lo que la ley no manda, ni impedido de hacer lo que ella no prohíbe.

Además otros países tales como Alemania, Australia, Japón, Brasil y Chile advierten que existen deficiencias con respecto a los sistemas PEGI y ESRB, por lo que cuentan con un propio sistema de clasificación por edades en videojuegos ya sea para reemplazar aquellos o para que funcionen como un filtro adicional antes de que el producto sea comercializado.

En quinto lugar, existe preocupación por parte del legislador peruano por regular los juegos de azar virtuales empezando por las casas de apuestas para proteger, entre otros sujetos, a los menores de edad. Ello es un síntoma de que el peligro de la ludopatía se encuentra presente también en la virtualidad y requiere atención inmediata.

En sexto lugar, tal como se aprecia en la experiencia comparada, considero que la idea de la regulación de los juegos de azar virtuales incluidos en los videojuegos se centra en la protección de los menores de edad. A diferencia de Bélgica y Países bajos, en el Perú una prohibición absoluta podría resultar una medida drástica que podría desincentivar las inversiones de la industria de los videojuegos en el país. Por su parte, la regulación de España si bien apuesta por una regulación relativa, esta se encuentra aún en desarrollo.

#### **4.2.2. Propuesta de regulación en *strictu sensu***

Si bien la autorregulación se muestra como la principal alternativa para abordar la problemática de los juegos de azar virtuales incluidos en videojuegos, lo cierto es que en el Perú los gremios vinculados a los videojuegos se encuentran dispersos a diferencia de otros más consolidados tales como la Sociedad Nacional de Radio y Televisión (SNRTV), la Asociación de Bancos del Perú (ASBANC), la Asociación de Exportadores del Perú (ADEX), entre otros.

Por ende, los gremios relacionados a los videojuegos en Perú al no contar con la fuerza suficiente, su influencia en las decisiones que se toman al momento de clasificar los videojuegos dirigidos al mercado nacional podría considerarse poca o nula. Además, los cuestionados criterios de los grandes sistemas de regulación de videojuegos por edades de acuerdo con su contenido tales como PEGI y ESRB dejan entrever que una respuesta desde el gobierno se presenta como una alternativa a considerarse.

Esta acción gubernamental ya ha sido empleada por otros países europeos y de la región, por lo que, consecuentemente, se presenta la oportunidad para que el Estado peruano por medio de una propuesta normativa tome la iniciativa respecto a la creación e implementación de un propio sistema regulatorio de clasificación de videojuegos por edades

Esta propuesta normativa debe garantizar lo siguiente:

- a) Que se le asigne al Ministerio de Cultura como la entidad competente para reglamentar el sistema de clasificación por edades de acuerdo con su contenido de los videojuegos.
- b) Que el sistema de clasificación de videojuegos se encuentre a cargo de una comisión multisectorial permanente que se encuentre conformada por el Ministerio de Cultura, el Ministerio de Transportes y Comunicaciones, el Ministerio de Educación, el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, y la Presidencia del Consejo de Ministros.
- c) Que se establezcan infracciones que impliquen la suspensión o bloqueo de aplicaciones o software de aquellos videojuegos que incumplan con los la normativa de este sistema de clasificación nacional. Asimismo, que se retengan los pagos de las transacciones bancarias realizadas entre el usuario y el propietario de tales videojuegos con la finalidad de garantizar el correspondiente pago de las multas.
- d) Que de acuerdo con el artículo 3 de la Convención sobre los Derechos del Niño<sup>10</sup>, esta al ser una medida orientada para el bienestar de los niños y adolescentes, el Estado debe otorgarle una consideración primordial al interés superior del niño.
- e) Que, de acuerdo con el artículo 12 de la Convención sobre los Derechos del Niño<sup>11</sup>, al momento de elaborar este sistema de clasificación, se considere la

---

<sup>10</sup> Convención sobre los Derechos del Niño.- Artículo 3:

1. En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social, los tribunales, las autoridades administrativas o los órganos legislativos, una consideración primordial a que se atenderá será el interés superior del niño.
2. Los Estados Partes se comprometen a asegurar al niño la protección y el cuidado que sean necesarios para su bienestar, teniendo en cuenta los derechos y deberes de sus padres, tutores u otras personas responsables de él ante la ley y, con ese fin, tomarán todas las medidas legislativas y administrativas adecuadas.
3. Los Estados Partes se asegurarán de que las instituciones, servicios y establecimientos encargados del cuidado o la protección de los niños cumplan las normas establecidas por las autoridades competentes, especialmente en materia de seguridad, sanidad, número y competencia de su personal, así como en relación con la existencia de una supervisión adecuada.

<sup>11</sup> Convención sobre los Derechos del Niño.- Artículo 12:

1. Los Estados Partes garantizarán al niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño.

opinión de los niños y adolescentes, ya que la problemática de los juegos de azar incluidos en los videojuegos es un asunto que les concierne e impacta directamente en sus vidas.

## 5. Conclusiones

Los juegos de azar virtuales presentes en los videojuegos resultan un peligro para los niños y adolescentes, dado que podría generarles ludopatía. Por ello es necesario regularlos estableciendo un sistema de clasificación por edades de acuerdo con su contenido que tenga una función de advertencia antes de adquirir el producto ya sea físico o virtual.

Frente a ello, los sistemas internacionales de clasificación de los videojuegos por edades como ESRB y PEGI se muestran como alternativas de autorregulación. Sin embargo, se han visto envueltos en cuestionamientos respecto a su razonamiento en las clasificaciones, por lo que su aporte podría funcionar como una referencia, pero se necesita más que ello para proteger realmente de la ludopatía a los niños y adolescentes.

Además de ESRB y PEGI existen otros sistemas de clasificación de videojuegos que surgieron como iniciativa de diversos países o de asociaciones nacionales. En la región destacan los de Brasil y Chile, cuya regulación resulta un avance en los asuntos vinculados a esta industria y su impacto en los consumidores, pero que han quedado desfasados en el tiempo, debido a que se orientan más que todo a videojuegos en presentación física y además sus criterios no incluyen a los juegos de azar o pagos adicionales incluidos en ellos.

En el Perú, actualmente solo se encuentran regulados los juegos de azar físicos tales como los casinos y máquinas tragamonedas, pero no aquellos juegos de azar virtuales propiamente dichos tales como los que operan en las casas de apuestas ni tampoco aquellos que se encuentran camuflados en los videojuegos dirigidos a niños y adolescentes.

Ante ello, el Proyecto de Ley N° 7391/2020-CR se presenta como una aproximación de solución respecto a los juegos de azar virtuales, pero es solo el primer paso para abordar a aquellos juegos de azar presentes en videojuegos, ya que este proyecto se encuentra dirigido principalmente para colmar el vacío jurídico vinculado a la

- 
2. Con tal fin, se dará en particular al niño oportunidad de ser escuchado, en todo procedimiento judicial o administrativo que afecte al niño, ya sea directamente o por medio de un representante o de un órgano apropiado, en consonancia con las normas de procedimiento de la ley nacional.



operación de las casas de apuestas en el país tales como Betsson, Inkabet, Te Apuesto, entre otros.

Esta iniciativa legislativa no hace más que seguir la lógica detrás del marco normativo peruano de juegos y máquinas tragamonedas y de los objetivos de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas tragamonedas que se centran en garantizar las condiciones óptimas para que opere esta industria, pero sobre todo prevenir la ludopatía especialmente en niños y adolescentes.

Por lo tanto, esta lógica se debe hacer extensible no solo a los juegos de azar físicos y los virtuales de casas de apuestas, sino también a aquellos que se hallan presentes y muchas veces ocultos en los videojuegos dirigidos a menores de edad sin un claro indicador de su contenido ni de las consecuencias negativas que podría acarrear.

Esta problemática específica ha sido abordada por diferentes países que han identificado el riesgo a la ludopatía que puede producir la exposición de niños y adolescentes a este tipo de videojuegos, por lo que en los últimos años se ha emprendido acciones para regular aquellos que involucren juegos de azar virtuales dentro de ellos.

Es menester, entonces, siguiendo esta tendencia, que el gobierno peruano apueste por la regulación de los juegos de azar virtuales incluidos en videojuegos con la finalidad de prevenir la ludopatía en niños y adolescentes. Para ello, se puede valer de una propuesta normativa que garantice la creación de un sistema nacional de clasificación de videojuegos por edades de acuerdo con su contenido, cuya reglamentación se encuentre a cargo del Ministerio de Cultura.

Asimismo la operatividad de este sistema debe ser encargado a una comisión multisectorial permanente que se encuentre conformada por el Ministerio de Cultura, el Ministerio de Transportes y Comunicaciones, el Ministerio de Educación, el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, y la Presidencia del Consejo de Ministros.

De igual manera, esta propuesta normativa debe contemplar infracciones relacionadas al bloqueo o suspensión de aplicaciones o software e incluso retención de transacciones bancarias dirigidas a aquellas compañías de videojuegos que incumplan con lo dispuesto en la normativa de este sistema de clasificación nacional de videojuegos.

Además, de acuerdo con la Convención sobre los Derechos del Niño, dado que lo que se pretende regular se vincula directamente con niños y adolescentes, es deber del Estado atender a la opinión de ellos para poder arribar a una solución óptima en la que estos sean partícipes de aquello que les concierne y sobre todo para que sea garantizado el interés superior del niño.

## 6. Bibliografía

### Normativa:

Ley N° 27153 (1999, 9 de julio). Perú: Congreso de la República. Disponible en:

[https://www4.congreso.gob.pe/comisiones/2005/juventud/Ley\\_27153\\_maquinas\\_traga\\_monedas.pdf](https://www4.congreso.gob.pe/comisiones/2005/juventud/Ley_27153_maquinas_traga_monedas.pdf)

Ley N° 29149 (2007, 13 de diciembre). Perú: Congreso de la República. Disponible en:

<https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/Leyes/29149.pdf>

Ley N° Ley 29907 (2012, 19 de julio). Perú. Congreso de la República. Disponible en:

<https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/ley-para-la-prevencion-y-el-tratamiento-de-la-ludopatia-en-l-ley-n-29907-817111-4/>

Ley 13/2011 (2011). España. Jefatura del Estado. Disponible en:

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280>

Ley 19846 (2003, 9 de diciembre). Chile: Ministerio Secretaría General del Gobierno. Disponible en:

<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=206396>

Proyecto de Ley N° 7391/2020-CR. (2021, 22 de mayo). Perú. Congreso de la República. Disponible en:

[https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016\\_2021/Proyectos\\_de\\_Ley\\_y\\_de\\_Resoluciones\\_Legislativas/PL07391-20210322.pdf](https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016_2021/Proyectos_de_Ley_y_de_Resoluciones_Legislativas/PL07391-20210322.pdf)

Unicef. (2006). Convención sobre los Derechos del Niño. Disponible en:

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

### Artículos:

Ariza, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. Revista electrónica del lenguaje, p. 3. Disponible en:

<https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>

Carbonell, X. (2020). THE DIAGNOSIS OF VIDEO GAME ADDICTION IN THE DSM-5 AND THE ICD-11: CHALLENGES AND OPPORTUNITIES FOR CLINICIANS, p. 212-219. Disponible en:

<http://www.papelesdelpsicologo.es/English/2935.pdf>

Díaz, M. T. V., & González, M. G. (Eds.). (2013). Traducción multimedia: diversas pantallas, enfoques diversos. Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo, p. 98. Disponible en:

[https://www.researchgate.net/profile/Marta-Gonzalez-12/publication/279853952\\_Traduccion\\_multimedia\\_diversas\\_pantallas\\_enfoques\\_diversos/links/58cbb888aca2727749ef7d28/Traduccion-multimedia-diversas-pantallas-enfoques-diversos.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Marta-Gonzalez-12/publication/279853952_Traduccion_multimedia_diversas_pantallas_enfoques_diversos/links/58cbb888aca2727749ef7d28/Traduccion-multimedia-diversas-pantallas-enfoques-diversos.pdf)

Eguía, J. L., Contreras, R. S., & Solano Albajés, L. (2012). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación, p. 5. Disponible en:

<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

Fernández Revelles, A. B., Zurita Ortega, F., Castañeda Vázquez, C., Martínez Martínez, A., Padial Ruz, R., & Chacón Cuberos, R. (2018). Sistemas de calificación de video juegos, revisión narrativa, p. 64-66. Disponible en:

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/49839/ESHPA18-006-Fernandez-Revelles-AB-Calificacion-Videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Latorre, Ó. P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi, p.11-12. Disponible en:

<https://raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/67950/325287>

Novo, B. M. (2020). Marketing Aplicado al Sector del Videojuego (Doctoral dissertation, Universidad de A Coruña), p. 19-20. Disponible en:

[https://www.researchgate.net/profile/Bruno-Martinez-Novo-2/publication/345694343\\_Marketing\\_Aplicado\\_al\\_Sector\\_de\\_los\\_Videojuegos/links/5faafa564585150781076eae/Marketing-Aplicado-al-Sector-de-los-Videojuegos.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Bruno-Martinez-Novo-2/publication/345694343_Marketing_Aplicado_al_Sector_de_los_Videojuegos/links/5faafa564585150781076eae/Marketing-Aplicado-al-Sector-de-los-Videojuegos.pdf)

Vera, J. A. C. (2015). La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los'e-sports'. Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 5(1), p. 42-43. Disponible en:

[https://www.researchgate.net/publication/292930986\\_La\\_dimension\\_social\\_de\\_los\\_videojuegos\\_online\\_de\\_las\\_comunidades\\_de\\_jugadores\\_a\\_los\\_e-sports](https://www.researchgate.net/publication/292930986_La_dimension_social_de_los_videojuegos_online_de_las_comunidades_de_jugadores_a_los_e-sports)

## Portales Web:

El Diario (2021). *Consumo plantea gravar a las empresas que ofrecen las cajas botín o 'loot boxes' de los videojuegos*. Disponible en:

[https://www.eldiario.es/economia/consumo-plantea-gravar-empresas-ofrecen-cajas-botin-loot-boxes-videojuegos\\_1\\_7315738.html](https://www.eldiario.es/economia/consumo-plantea-gravar-empresas-ofrecen-cajas-botin-loot-boxes-videojuegos_1_7315738.html)

Business Insider (2021). *Consumo plantea regular las cajas de botín en videojuegos con licencias e impuestos, y para ello ya está recabando opiniones de especialistas*. Disponible en:

<https://www.businessinsider.es/licencias-impuestos-como-regularan-loot-boxes-videojuegos-832067>

Chile Atiende. (2021). Consejo de Calificación Cinematográfica. Disponible en:

<https://www.chileatiende.gob.cl/instituciones/AJ007>

Enrique Ortega Burgos – EOB. (2021). *El Sistema ESRB – Clasificación por edades en los videojuegos*. Disponible en:

<https://enriqueortegaburgos.com/la-clasificacion-por-edades-videojuegos/>.

Hernández, A. (2019). *El nuevo tráiler de NBA 2K20 lo hace parecer un juego de casino*. Nintenderos. Disponible en:

<https://www.nintenderos.com/2019/08/el-nuevo-trailer-de-nba-2k20-lo-hace-parecer-un-juego-de-casino/>

Líbero. (2021). *CSGO: el skin más costoso es vendido por precio histórico de \$150 000*. Líbero. Disponible en:

<https://libero.pe/esports/1604040-csgo-skin-costoso-vendido-precio-historico-150-000-dolares-ak47-titan-holo>

Ministerio da Justiça e Segurança Pública. (2020). *Classificação*. Disponible en:

<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>

MINCETUR (2021). *Presentación*. Disponible en:

<http://consultasenlinea.mincetur.gob.pe/casinos/>

MINCETUR (2021). *Objetivos*. Disponible en:

<http://consultasenlinea.mincetur.gob.pe/casinos/>

Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información (2009). PROTECCIÓN DE LA INFANCIA Y NUEVAS TECNOLOGIAS DE LA COMUNICACIÓN: EL CÓDIGO PEGI DE REGULACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS ONLINE, p. 40-45. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343003.pdf>

Vandal (2021). *El Ministerio de Consumo estudia gravar a empresas que lancen juegos con cajas botín*. Vandal. Disponible en:

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350742631/el-ministerio-de-consumo-estudia-gravar-a-empresas-que-lancen-juegos-con-cajas-botin/>

Xataka (2020). *Regular antes que prohibir: el camino blando de España y otros países frente a las loot boxes*. Xataka.

Disponible en: <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/regular-prohibir-camino-blando-espana-otros-paises-frente-a-loot-boxes>

