

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ
Facultad de Derecho**



La Regulación de los esports como deporte en el ordenamiento
jurídico peruano

Tesis para optar el Título de Abogado que presenta los Bachilleres:

Mejia Rodriguez, Jean-Paul Gustavo

Ordóñez Ruiz, Luis Alberto

Asesor:

Villegas Vega, Paul Nicolás

Lima, 2022

AGRADECIMIENTOS

A mis padres Lucy y Gustavo quienes me dieron todo, pero sobre todo amor y felicidad, gracias por estar a mi lado siempre, sin ustedes ningún logro en mi vida tendría sentido.

A mis abuelos Rosa, Juan y Marcial quienes siempre se alegran al verme y me han acompañado en todos los momentos importantes de mi vida, gracias por cuidarme y darme todo su amor.

A los amigos que me dio el colegio Arturo, Sergio, Manuel, Ivan, Fernando, José Luis, Pierre, Erick y Alonzo gracias por quererme tanto y demostrármelo todos los años, ustedes siempre serán mis hermanos.

A Luis Alberto, mi hermano y compañero de tesis, ha sido un placer trabajar contigo y culminar un ciclo junto al primer amigo que me dio la PUCP.

Jean-Paul Gustavo Mejia Rodriguez

A mis padres Luis Ordóñez y Gladys Ruiz, mis hermanas Karina y Kiara y mis sobrinas Keyt y Virginia por su apoyo y cariño infinitos en todo momento de mi vida.

A mi gran amigo Jean-Paul, por proponerme a realizar este proyecto juntos.

Al profesor Mariano Bourgeois, por su gran predisposición en apoyarnos en el desarrollo de la tesis.

Luis Alberto Ordóñez Ruiz

A nuestro asesor Paul Villegas quien confió en nosotros desde el primer momento, sin su incondicional apoyo y guía este proyecto nunca se hubiese podido concretar.

RESUMEN

La presente tesis nace a raíz de la presentación de diversos proyectos de ley que buscaron regular a los esports como deporte en la región, principalmente en Brasil y Argentina, pero que no tuvieron el apoyo de la comunidad local de esports, por lo que, ante la posibilidad de que en un futuro se presente un proyecto de ley de la misma naturaleza en el Perú, resulta indispensable revisar la normativa deportiva vigente y examinar las distintas regulaciones que se realizaron en otros ordenamientos jurídicos.

En ese sentido, resulta trascendental realizar un estudio de esta naturaleza para brindar una primera aproximación jurídica a la regulación de los esports, centrándonos específicamente si es que estos deben ser regulados como deporte, lo cual nos permitirá analizar si es conveniente regularlos como tal en el Perú, o si, por el contrario, deberíamos prescindir de esta consideración enfocándonos en regular otros aspectos que resulten más importantes para esta industria. Por tal motivo, evaluaremos si resulta necesario el ordenamiento de los esports como deporte en el sistema jurídico peruano tomando como referencia a la normativa internacional que existe en la materia.

Si bien consideramos que esta regulación puede realizarse a través de diversos mecanismos legales, con este trabajo pretendemos brindarles a los organismos competentes los fundamentos necesarios para determinar si los esports merecen introducirse a la normativa deportiva o por el contrario resulta más conveniente asimilarlo como una disciplina independiente.

Palabras claves: esports, deportes electrónicos, videojuegos, deporte, derecho, Perú

Índice de Contenido

AGRADECIMIENTOS	2
RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	7
Capítulo 1: Aproximación jurídica al deporte y a los esports	10
1.1 El deporte	10
1.1.1 Concepto de deporte	10
1.1.2 Elementos del deporte	14
1.1.3 Normativa del Deporte en el Perú	19
1.1.4 Organizaciones Deportivas y la inscripción en el Registro Nacional del Deporte. 31	
1.1.4.1 Federaciones Deportivas Internacionales y Nacionales	34
1.1.4.2 Comité Olímpico Internacional, Comité Olímpico Peruano y la Carta Olímpica	42
1.1.4.3 Ligas Deportivas	48
1.1.5 Participación del Estado peruano en el deporte	50
1.1.5.1 El Instituto Peruano del Deporte	51
1.1.5.2 Las subvenciones del Estado a las Federaciones Deportivas Nacionales	53
1.1.5.3 La elección de las Juntas Directivas de las Federaciones Deportivas Nacionales: ¿Una vulneración a la autonomía de estas asociaciones civiles?	57
1.1.5.4 La Ley de Fortalecimiento de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Fútbol: El poder de las Federaciones Deportivas para cambiar la normativa interna de un país	62
1.2 Los esports	65
1.2.1 Concepto de esports	66
1.2.2 Clasificación de los Videojuegos	67
1.2.2.1 La Video Game Rating Act de 1994: Cómo la industria de los videojuegos se vio obligado a autorregularse	68
1.2.3 Ecosistema de los esports	72
1.2.3.1 <i>Publishers</i> y las Ligas Profesionales de esports	72
1.2.3.2 Equipos y Jugadores Profesionales de esports	78
1.2.3.3 Patrocinio	80
1.2.3.4 Plataformas de Streaming	81
1.2.4 Asociaciones Internacionales y Nacionales de esports	82
1.2.4.1 Federaciones Internacionales de esports	83
1.2.4.2 Asociaciones Nacionales de esports	86
1.2.4.3 Ligas Profesionales de esports en el Perú	89
1.3 ¿Los esports son un deporte?: Análisis de la aplicación de los elementos que caracterizan al deporte tradicional	91

1.3.1 Actividad física e intelectual	91
1.3.2 Carácter competitivo	94
1.3.3 Competencia con reglas.....	96
1.3.4 Institucionalización	98
1.3.5 Entrenamiento.....	102
1.3.6 Popularidad.....	103
Capítulo 2: La regulación de los esports en el derecho extranjero	106
2.1 Los casos más influyentes de regulación sobre esports en el derecho extranjero ...	106
2.1.1 El caso de Corea del Sur	106
2.1.1.1 Sistema jurídico y Modelo económico.....	107
2.1.1.2 Antecedentes a la regulación de los esports: El impacto de la “Shutdown Law”	109
2.1.1.3 La normativa vinculada a los esports en Corea del Sur: Los efectos del Act on Promotion of e-Sports.....	112
2.1.2 El caso de China	115
2.1.2.1 Sistema jurídico y modelo económico.....	116
2.1.2.2 Antecedentes a la regulación de los esports en China.....	119
2.1.2.3 El reconocimiento de los esports como deporte oficial y la aplicación de la normativa deportiva	120
2.1.2.4 La normativa vinculada a los esports de China	123
2.1.3 El caso de Francia	128
2.1.3.1 Sistema jurídico y modelo económico:.....	129
2.1.3.2 Antecedentes a la necesidad de regular los esports en Francia:	131
2.1.3.3 Normativa vinculada a los esports de Francia:.....	132
2.2. Proyectos normativos para el reconocimiento de los esports como deporte en la región	135
2.2.1 El caso de Brasil	135
2.2.2 El caso de Argentina	138
2.3 La posición del Comité Olímpico Internacional sobre los esports como deporte y su inclusión en el circuito olímpico para los Juegos Asiáticos Hangzhou 2022	141
Capítulo 3: Análisis de la regulación de los esports como deporte en el ordenamiento jurídico peruano	144
3.1 Contexto actual de los esports en el Perú.....	144
3.2 Participación de las entidades públicas peruanas en los esports.....	146
3.3 ¿A través de qué mecanismos legales se podría regular a los esports como deporte en el Perú? Una revisión desde las diversas vías de reconocimiento en el derecho extranjero	151
3.4 Ventajas y desventajas de reconocer a los esports como deporte en el Perú.....	155
3.4.1 Ventajas del reconocimiento de los esports como un deporte	156

3.4.2 Desventajas del reconocimiento de los esports como un deporte	167
3.4.3 La poca normativa vigente del deporte en el Perú: ¿Beneficia o perjudica a los esports?.....	176
3.5 ¿Debe reconocerse a los esports como deporte en el Perú?.....	179
3.6 En caso se opte por reconocer a los esports como deporte en el Perú ¿Deben realizarse cambios a la normativa vigente?	182
3.7 Incluso cuando no se reconozca a los esports como deporte ¿Resulta igual de necesaria su regulación en el Perú?.....	185
CONCLUSIONES	188
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	192



INTRODUCCIÓN

Desde la aparición de la primera competición de videojuegos Spacewar realizada en el año 1972, los esports mantienen exponencial crecimiento en todo el mundo producto de la gran popularidad e impacto que generan sobre la comunidad, representando para el año 2021, de acuerdo con el portal de estadística “Statista”, una industria con un valor de mercado superior a 1.08 billones de dólares americanos.

Debido a este impacto, a inicios del siglo XXI, diversos países comenzaron a interesarse en producir normativa vinculada a esta actividad, mientras que algunos buscaron regular los aspectos más esenciales para el correcto desarrollo de la industria local, otros optaron por reconocer en los esports su condición deportiva. Fue en ese contexto que en Corea del Sur se aprobó el Act on Promotion of e-Sports en el año 2012 representando una norma que revolucionó la manera de enfrentar legislativamente a la industria, siendo la primera ley que se enfocó en promover y profesionalizar esta industria tanto en el ámbito local como en el ámbito internacional y que sirvió de modelo para futuras legislaciones adoptadas en otros países.

La importancia de realizar una investigación sobre la regulación de los esports como deporte, nace a raíz de los diversos intentos producidos en la región como los casos de Brasil y Argentina donde se han dado diversos proyectos de ley que buscaban reconocer a los esports como deporte y en consecuencia aplicarles toda su normativa deportiva, sin realizar un análisis profundo sobre la naturaleza propia de esta actividad, ni los beneficios y desventajas de aplicarles las normas vinculadas al deporte y tampoco tomaron en consideración las necesidades de su industria local.

Por otro lado, el propio Comité ha dejado abierta la posibilidad que los esports puedan ser considerados como un deporte olímpico en el futuro, el Consejo Olímpico de Asia anunció en setiembre del 2021 que 8 esports, entre los que se encuentran Dota 2 y League of Legends, formarán parte del medallero oficial de los Juegos Asiáticos Hangzhou 2022, resaltando la importancia de discutir oportunamente si los esports necesitan regularse como deporte, todo esto sumado a la decisión del Comité Olímpico Internacional (COI) de incluir en el Programa Olímpico a diversas actividades como el *surf*, el *skateboarding*, o el *breakdancing* con la finalidad de atraer y ganar el interés de los jóvenes en el deporte.

Sin embargo, a pesar de que se puede encontrar una amplia bibliografía sobre el desarrollo e impacto de los esports en distintas áreas académicas, existe muy poca investigación jurídica respecto a su consideración como deporte, lo cual ha llevado a muchos países a incluir a los

esports dentro de su normativa deportiva, sin realizar mayor profundización sobre su verdadera naturaleza, o si, en efecto, resulta útil o pertinente para la industria local de esports que sea incluida dentro del modelo deportivo. Por ello, antes de realizar una regulación completa sobre los esports, primero debemos analizar si es que deben ser considerados o no como un deporte.

En el caso del Perú, la situación no es distinta debido a que no solamente existen muy pocos estudios sobre el impacto de los esports en nuestro país, sino que, al momento de la realización de la presente tesis, no se ha realizado ninguna investigación académica que profundice sobre la necesidad de considerar a esta actividad dentro del Sistema Deportivo Nacional ni que discuta sobre la necesidad de realizar una regulación independiente para el ecosistema local de esports.

Por lo tanto, consideramos trascendental investigar la normativa existente en el mundo para discutir si es que, para su regulación en el Perú, resulta necesario reconocerlo como deporte dentro del ordenamiento jurídico peruano o si, por el contrario, se debe prescindir de esta discusión para ahondar en otros temas de mayor relevancia y utilidad para esta nueva actividad competitiva de manera que pueda beneficiar a las personas o entidades involucradas en el ecosistema de los esports.

En ese sentido, la presente investigación busca responder interrogantes como ¿Cumplen los esports con los elementos suficientes para ser considerados como deporte?, ¿Resulta conveniente que los esports pueden ser considerados como deporte bajo la normativa peruana? o ¿Los esports necesitan tener una regulación independiente al deporte?

Como podemos observar, la necesidad de responder a estas interrogantes representa el primer paso para que se realice una adecuada regulación sobre los esports en el Perú, y que, a partir de este estudio preliminar, se puedan continuar discutiendo otros aspectos legales que involucran y afectan directamente a la industria de los esports.

Conforme al planteamiento de nuestro problema de investigación, hemos decidido aplicar una metodología cualitativa no experimental debido a que no se va a manipular ninguna de las variables analizando hechos y situaciones preexistentes (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Para ello, tomaremos en cuenta la regulación de los esports y su reconocimiento como deporte en distintos países, así como los elementos constitutivos del deporte en comparación con los esports utilizando los pronunciamientos del Comité Olímpico Internacional, la Carta Olímpica y la normativa nacional vinculada al deporte.

En el Capítulo 1, que representa la base de nuestra tesis, estudiaremos los conceptos y elementos de los esports y el deporte, lo que nos permitirá afrontar una primera aproximación jurídica sobre la materia. En el capítulo 2 analizaremos si los esports cumplen con los elementos del deporte para ser considerados como tal, así como expondremos el debate jurídico respecto a la consideración de los esports como deporte lo cual nos permitirá adentrarnos en el estudio de la regulación de los esports en países como China, Francia y Corea del Sur. Por último, en el Capítulo 3 explicaremos a través de qué mecanismos legales se pueden reconocer a los esports como deporte en el Perú, estudiaremos las ventajas y desventajas de regular a esta actividad como deporte en el ordenamiento jurídico peruano aplicando la experiencia en el derecho extranjero, y finalmente analizaremos si, en efecto, resulta conveniente o no su regulación dentro del país.



Capítulo 1: Aproximación jurídica al deporte y a los esports

1.1 El deporte

El deporte representa un elemento fundamental en el desarrollo del ser humano, desde muy temprana edad se inculca la práctica de este tanto en el ámbito familiar como en el ámbito educativo. Además, la razón por la que se incentiva el deporte se da por los beneficios positivos que este genera como mantener saludable a quien lo realiza tanto física como mentalmente, mejorar su disciplina, fomentar el respeto y el trabajo en equipo, entre otros.

Es por ello, que con la finalidad de verificar cuál sería el tratamiento normativo de los esports en caso se le otorgue un reconocimiento como deporte en el Perú, es que en el presente capítulo, queremos comenzar exponiendo los elementos básicos que configuran a una actividad como deporte, identificando cuáles son las entidades deportivas de carácter internacional y nacional más importantes que se encuentran involucradas en la gestión de su desarrollo, para luego discutir sobre el tratamiento normativo que se le da deporte en el Perú, y finalmente, analizar cuál es el papel de las entidades estatales y privadas que velan por fomentar la práctica del mismo.

Cabe precisar que durante la redacción utilizaremos como ejemplo principal al fútbol en tanto es el deporte con mayor popularidad en el mundo, especialmente en la región y sobre todo en el Perú, por la fama y cobertura que reciben sus instituciones y reglamentos en los medios de comunicación, esto nos permitirá explicar con mayor claridad los elementos del deporte especialmente en lo relativo a su actividad normativa e institucionalización, así como dar ejemplos concretos de organizaciones deportivas (como son los clubes de fútbol), de ligas deportivas y de Federaciones Deportivas Internacionales y Nacionales.

Por último, cabe señalar que el fútbol es el deporte que mayor desarrollo legislativo y doctrinal ha recibido en comparación con otros deportes, a tal punto que, en el caso del Perú, se emitió una norma específica denominada “Ley de Fortalecimiento de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Fútbol” la cual será profundizada en el apartado de “La participación del Estado en el Deporte”.

1.1.1 Concepto de deporte

Para entender con mayor claridad la terminología “deporte”, debemos comenzar revisando cómo es que se entiende este concepto en la normativa internacional y nacional, para luego revisar lo que señala la doctrina sobre el mismo.

De esta manera, la Carta Europea del Deporte de 1992, en su artículo 2 inciso 1 a), señala que “se entenderá por «deporte» todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles”.

Este documento, que fue redactado con la participación de los ministros vinculados al deporte de toda Europa, tiene una connotación muy importante a nivel mundial en lo que refiere a la normativa aplicable al deporte pues la intención fue generar un marco europeo común que les permita desarrollar el deporte a nivel regional y para ello era muy importante, a diferencia de lo que ocurrió en la “Carta Europea del Deporte para todos de 1975” donde no se realizó ninguna definición propia de deporte, que se plasme en un artículo todos los elementos indispensables para entender a determinadas actividades como deporte donde si bien dejan claro que su pilar fundamental es la actividad física, queda evidenciado que también era trascendental que se entienda al deporte como una actividad cultural que aporta al desarrollo personal y social del individuo.

Por otro lado, el artículo 1 de la ley peruana N°29544, que modifica la Ley de promoción y desarrollo del deporte (Ley N°28036), define al deporte como “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”.

Entonces, podemos apreciar que la normativa peruana también limita al contenido del deporte como una mera actividad física, que tiene un fin recreacional y genera una mejora en la salud de las personas. De esta manera, podemos observar que este concepto no incluye a deportes que el mismo Instituto Peruano del Deporte reconoce como tales, como son el ajedrez o el tiro con arco, los cuales cuentan con Federaciones Deportivas en nuestro país.

En ese sentido, es importante entender que el deporte se encuentra en constante evolución lo que genera grandes dificultades para elaborar una definición, por ello Julián Espartano (2000) analiza que:

“El deporte considerado en su vertiente educativa, en su manifestación a través de la competición, como cauce de expresión y comunicación corporal, o, en fin, desde la perspectiva lúdico-recreativa, es que se presenta como una acotación de una realidad humana polisémica [Gros y Verkindt] y diversa, en definitiva, como señala Amador, calidoscópica y sujeción a normas” (citado en Varsi 2008, p.49).

Por su parte, para Jorge Llambías, “la actividad deportiva consiste en la aplicación de la energía física o mental, con intensidad superior a la normal, en un juego o competición, conforme a las reglas preestablecidas, generalmente con intención recreativa.” (citado en Osterling & Castillo 2003, p.1027).

De esto, podemos observar que para este autor el deporte no solo significa el ejercicio físico, sino que, junto a los demás elementos antes señalados, el deporte también puede representar un desgaste mental en el individuo.

Por último, la Real Academia de Lengua Española (2020), en su versión web, define al “deporte” como una “actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”

Nosotros consideramos que la redacción del concepto de la RAE cumple con varios elementos indispensables que deben estar dentro de una definición adecuada de deporte, sin embargo, se puede discutir la parte donde exige el entrenamiento para la práctica del deporte en tanto este es un elemento que se da exclusivamente dentro del deporte profesional y no puede generalizarse dentro de la elaboración de una definición que abarque todas sus clasificaciones.

Finalmente, luego de haber analizado los conceptos esgrimidos en la normativa internacional y nacional, así como lo mencionado por la doctrina y en el diccionario de la RAE, podemos llegar a la conclusión de que prácticamente en todos los conceptos de deporte que hemos revisado se incluye a la actividad física como un elemento esencial dentro de dichas definiciones.

Por ejemplo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2020), define al ejercicio físico como “cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el consiguiente consumo de energía”.

Esta definición genera muchas interrogantes pues, en tanto cualquier movimiento corporal se entiende como ejercicio físico, el hecho de encontrarnos redactando esta tesis con el solo movimiento los dedos, o al realizar cualquier trabajo de oficina, o el caminar un par de metros para tomar un vaso de agua significaría que se está realizando una actividad física, con lo cual, llegamos al absurdo de entender que solamente no cumpliríamos con el supuesto de la definición (esto es, no realizar actividad física) cuando la persona no se encuentra viva o se encuentra con incapacidad total permanente.

La propia OMS (2020) aclara que “la expresión «actividad física» no se debería confundir con «ejercicio», que es una subcategoría de actividad física la cual se planea, está estructurada, es repetitiva y tiene como objetivo mejorar o mantener uno o más componentes del estado físico”. Sin embargo, el término “ejercicio” no está ampliamente reconocido dentro de la doctrina y normativa internacional para la conceptualización del deporte como sí lo está el término “actividad física”.

Autores como José Gonzalez (2003) y María Teresa Arbos (2017) toman un concepto similar al señalado por la OMS en la elaboración de sus definiciones propias sobre “actividad física”, sin embargo, le agregan un elemento muy importante que debemos tomar en cuenta y es que el gasto energético que se realiza durante esta actividad debe estar encaminada a obtener como resultado una mejora en la salud, o que esta actividad le brinde beneficios para la salud de quien lo realice, por lo que, con esta definición, una actividad de la vida diaria de poca intensidad y corta duración no pueden considerarse como actividad física.

Entonces, una definición sobre el deporte debe incluir las precisiones antes mencionadas de tal manera que no se genere ninguna confusión sobre qué es lo que se entiende por actividad física como agregando el hecho que esta debe generar alguna mejora o beneficio para la salud. Además, consideramos que estas definiciones en muchos casos necesitan replantear su redacción en tanto se han empezado a reconocer nuevos deportes como es el caso del ajedrez o el tiro de arco.

Por lo tanto, deben replantearse los elementos tradicionales que serán precisados a continuación: actividad física, el carácter competitivo, la actividad reglada y la institucionalización, los mismos que debe cumplir una actividad para que sea considerada como deporte, pues como podemos observar, muchos deportes que no requieren actividad física significativa (la cual se pensaba era un elemento esencial) se están considerando como deporte.

Finalmente, es relevante agregar que la actividad física representa un elemento importante para entender a una actividad o juego como deporte en tanto aplica directamente al tema central de nuestra investigación, por lo que, si bien la normativa y la doctrina lo utiliza constantemente en la definición de deporte, tendrá que analizarse junto a otros elementos para calificar la evolución de un juego a un deporte.

1.1.2 Elementos del deporte

Luego de analizar las distintas definiciones sobre el concepto de deporte en la doctrina y normativa internacional, corresponde analizar cuáles son los elementos o características comunes que convierten a una actividad determinada en deporte.

El estudio jurídico ONTIER Internacional (2018) entiende que el deporte tiene seis rasgos propios fundamentales que se caracterizan en: "(I) actividad física e intelectual; (II) participación organizada; (III) juego o competición; (IV) entrenamiento; (V) sujeción a normas y (VI) carácter competitivo" (p.26)

Suits (1988), también establece cuatro características esenciales del deporte en tanto considera que debe ser un juego de habilidad enfocado generalmente en la habilidad física, que sea popular o que tenga un número considerable de seguidores y que finalmente posea un nivel importante de estabilidad institucional. (citado en Pérez 2011, p.2).

Gabriel Real (1989) propone que, por la dificultad de elaborar una definición, resulta conveniente dividir en cuatro elementos las características que identifican a una actividad como deporte los cuales son: La actividad física como fuerza física y agilidad, como actividad reglamentada, como actividad mensurable con el objetivo de determinar al vencedor y, por último, como actividad institucionalizada.

Por todo ello, de la revisión de los autores respecto a los elementos comunes que debe tener una actividad o un juego para que sea considerado deporte, consideramos que debemos enfocarnos con mayor profundidad en los elementos de actividad física, carácter competitivo, actividad reglada e institucionalización al ser los más reiterativos y adecuados conforme a los estándares actuales.

Actividad Física

La actividad física representa al movimiento corporal realizado por la contracción de músculos que supone un desgaste energético significativo y que es realizado de manera reiterada y planificada.

Este elemento, tal como señalamos en el apartado de concepto de deporte, resulta polémico pues, por un lado, en términos de la OMS, este supondría cualquier tipo de movimiento por más mínimo que sea, como, por ejemplo, levantar la mano o girar la cabeza, por lo cual, rechazamos dicha conceptualización al ser tan general y amplia.

Entonces, es importante mencionar que algunos ejemplos de actividades físicas se ven representadas por el salir a caminar por el parque, correr, montar bicicleta o pilates, entre otros, que por sí mismas no califican como deporte, sino que para ello deberán estar acompañadas de los demás elementos que serán mencionados más adelante.

Por otro lado, el hecho de que se haya reconocido al ajedrez, bridge, o tiro de arco como deportes por el Comité Olímpico Internacional, los cuales no requieren mayor exigencia física que el simple movimiento de las manos, trae a la reflexión de si la actividad física, entendida en su concepción tradicional, debe seguir siendo considerada un elemento esencial para que una actividad sea considerada deporte.

Finalmente, Gabriel Real (1989), entiende que, si bien la actividad física considera tanto a la fuerza física, agilidad e inteligencia, es importante que esta debe tener cierto grado de ejercicio físico para justificar la intervención pública en la materia (p.48).

Carácter competitivo

La competencia representa un elemento fundamental dentro de las características de los deportes en tanto todo tipo de deporte involucra un enfrentamiento entre personas o equipos con el fin de obtener un resultado. Por ejemplo, correr supone realizar una actividad física, sin embargo, no podría ser considerada deporte si no se realiza en un entorno competitivo entre dos o más personas.

Este elemento competitivo puede desarrollarse desde distintas modalidades, ya sea entre dos o más personas, o propiamente entre equipos. Este carácter definirá, en conjunto con los demás elementos, qué individuo o equipo es el mejor entre todos, y, por lo tanto, quien o quienes son los ganadores.

Un claro ejemplo de competencia se ve reflejado en los Juegos Olímpicos, considerada como la primera y más importante competición a nivel internacional, en el que participan diversos atletas de todo el mundo representando a sus países con la finalidad de ser acreedores de las medallas de bronce, plata u oro.

Finalmente, Todd E. Layne (2014) entiende que el elemento competitivo representa una parte integral del deporte y propiamente del desarrollo del deportista, por lo que extiende la necesidad de desarrollar un sistema de educación deportiva que ayude a los niños y jóvenes a experimentar la felicidad de la victoria y el sufrimiento de la derrota, por lo que el elemento competitivo ayuda a desarrollar otras habilidades de los jóvenes especialmente en aprender

las habilidades suficientes para practicar un deporte, las reglas del juego y la eficacia en promover la actividad física a través de la competencia.

Actividad reglada

Un elemento fundamental para identificar a una actividad como deporte representa el hecho que debe estar compuesta por determinadas reglas, principios y procedimientos que le den orden a un juego para que las personas que lo practican ya conozcan previamente la existencia de una serie de reglas básicas que giran en torno a la actividad, de manera que el no cumplimiento de la normativa propia del deporte implicaría que se esté realizando meramente una actividad física o simplemente una variante del deporte que se encuentra reconocido internacionalmente.

Orin Starn (2020) resalta que una actividad para ser considerada como deporte además de ser competitiva e incluir cierto nivel de actividad física, también debe ser organizada es decir que un juego debe tener reglas fijas, distintos procedimientos y lineamientos que deben cumplir los elementos que participan del juego como las pelotas o el campo donde debe jugarse, estas reglas serán importantes para una correcta organización de las ligas deportivas y la participación de los equipos.

En ese sentido, la actividad reglada será el elemento que nos permita determinar qué tipo de balón se utiliza, en qué tipo de cancha se juega, cuál será el método para determinar objetivamente quién será declarado ganador o propiamente como se obtiene la victoria al término del encuentro disputado entre los competidores, además de otros aspectos intrínsecos a cada deporte en particular.

Sin embargo, debe quedar claro que las reglas van a estar establecidas por alguna entidad superior que se encargue de estandarizar las diversas variaciones o modificaciones que puede haber sufrido determinada actividad deportiva a lo largo de los años y en los diversos países donde se practica, por lo que este es el enlace más claro para el último elemento indispensable y más difícil de conseguir en el reconocimiento de una mera actividad como deporte.

A manera de ejemplo, podemos señalar que la entidad encargada de establecer las reglas básicas sobre el fútbol es la *International Football Association Board* conformada por la FIFA y las asociaciones de fútbol de los cuatro países pertenecientes al Reino Unido, la cual se encarga de realizar una revisión periódica de las Reglas de Juego previamente establecidas para actualizarla a las necesidades actuales producto de la evolución propia de la sociedad y la tecnología en el deporte como se puede apreciar en el documento desarrollado por esta

entidad “Las Reglas de Juego 20/21” con la aplicación del uso del “Videoarbitraje” conocido como VAR. No obstante, estos cambios se realizarán dependiendo del contexto histórico en el que nos encontramos como aumentar el número de sustituciones de 3 a 5 debido a que los equipos podrían tener contagiados de COVID-19 o por el poco tiempo de preparación para volver a las canchas que podría generar lesiones.

Finalmente, con lo antes mencionado, se puede confirmar que un deporte se encuentra en constante cambio pero que las reglas básicas deben ser cumplidas por todas las personas que deseen practicarlo tanto a nivel *amateur* como profesional.

Institucionalización

La institucionalización es un elemento importante, sobre todo a nivel jurídico, en tanto a través de la burocratización del deporte se produce la creación de órganos que regulan a la competición y que las personas y asociaciones dentro de cada país le otorgan un reconocimiento directo o implícito a los organismos que se encargan de reglamentar, estabilizar o codificar toda la estructura que involucra directamente a la realización de sus respectivas modalidades deportivas.

En ese sentido, como ya se había mencionado previamente, la institucionalización busca que la actividad que se realiza en un país de Europa cumpla las mismas reglas que la actividad que se realiza en Asia o África respecto de un mismo deporte. De manera tal, que se genera una especie de consenso en la comunidad deportiva internacional entre las reglas que deben respetarse en una competición y donde se reconozca a un organismo para que controle y haga respetar las reglas base y actualizadas del deporte para todas las entidades asociadas.

En cuanto a este elemento del deporte, Jenny et al. (2016) entienden que demostrar la estabilidad de un deporte requiere tiempo, por lo tanto para que efectivamente un deporte se institucionalice necesita no solo que las reglas se encuentren generalmente aceptadas, desarrolladas y estandarizadas o que las reglas de juego se encuentren ya formalizadas sino que producto del desarrollo del mismo deben empezar a aparecer y a formalizarse los deportistas, entrenadores y oficiales pero sobre todo que empiecen a aparecer y a formalizarse los denominados “*governing bodies in sports*” o propiamente las Federaciones Deportivas. (p.13)

El ejemplo clásico de institucionalización deportiva es el de la FIFA, la cual representa a la principal institución en el mundo del fútbol agrupando a 211 Federaciones a nivel mundial, que a su vez están agrupadas por Confederaciones, y es la entidad encargada de establecer todas las normas que se deben aplicar al fútbol profesional. Entre las normativas más

importantes tenemos al Reglamento sobre el Estatuto y la Transferencia de Jugadores, el Reglamento Antidopaje, el Código Ético y el Reglamento de la FIFA que rige los partidos internacionales; de manera que estas normas regirán a las competiciones oficiales, pero también servirán como parámetro para la creación de normativa más especializada para las Confederaciones y las Federaciones Nacionales respecto a sus propias competiciones.

Otro ejemplo vendría a ser la Federación Internacional de Voleibol, fundada el 20 de abril de 1947, que representa el máximo ente encargado de regular la normativa relativa al voleibol en el mundo, contando con 222 federaciones miembro. Un elemento importante de mencionar es que, la FIVB realiza competencias en tres disciplinas, el voleibol, voleibol de playa y voleibol de nieve, cuya sede se encuentra en Lausana, Suiza, por lo que podemos encontrar también que existen Federaciones Deportivas Internacionales que velan por el desarrollo y competición de diversas disciplinas dentro de un mismo deporte.

Por otro lado, nos parece ilustrativo agregar la posición respecto a la institucionalización del deporte de Gabriel Real (1989) quien reflexiona respecto a la actividad institucionalizada como “la asunción por parte de la sociedad del juego -ya convertido en deporte- de sus reglas y principios, [la cual] supone la incorporación al acervo cultural de una actividad que es, por tanto, conocida y diferenciada” (p.53).

Queda claro que cuando las personas y las asociaciones vinculadas asumen como estables la conformación de reglas de un determinado juego, se genera un proceso con la creación de Federaciones Nacionales, quienes luego reconocerán a otra Federación superior que agrupará a todas las entidades nacionales con la finalidad de realizar competiciones internacionales oficiales, entonces se entiende que se ha institucionalizado y, por lo tanto, puede ser considerado como un deporte.

Finalmente, luego de haber mencionado todos los elementos que consideramos indispensables para calificar a una actividad física como deporte, corresponde explicar brevemente por qué no hemos considerado otros dos elementos que han sido elaborados por los autores mencionados al inicio de este apartado.

No consideramos a la habilidad como un elemento del deporte, en tanto estamos elaborando una clasificación general sobre cómo un juego se convierte en deporte, de manera tal que la habilidad es un elemento que se debe requerir al deporte profesional pero no al deporte en sí (que incluye el profesional y el amateur).

Tampoco consideramos al entrenamiento como un elemento del deporte, pues este se encuentra dirigido especialmente al deporte profesional y, en lo referente al deporte

practicado de manera recreativa se puede entender que este ya involucra la actividad física que es la base para el entrenamiento, por lo que resulta siendo irrelevante agregarlo como elemento a pesar de que algunos autores lo consideran como tal.

Entonces, luego de haber revisado los elementos comunes del deporte que los autores consideran esenciales para el reconocimiento de una actividad como tal, queremos mencionar que la determinación de dicha condición de deporte va más allá del cumplimiento de todos o algunos de los elementos previamente señalados, sino que, coincidimos con lo expresado por el autor Martín Mateo (1991), quien en el prólogo de la obra *Derecho Público del Deporte* señala que, “el deporte es, sobre todo, y ante todo, una criatura de la Ley, a diferencia del mero ejercicio físico” (citado en Rodríguez 2018, p.17)

Es decir, que para que una actividad sea considerada como deporte, el verdadero elemento esencial es que esta actividad se encuentre reconocida en el ordenamiento jurídico de un determinado país o, por el contrario, que el organismo competente de cada país respecto del deporte, como el Consejo Superior de Deportes en España o el Instituto Peruano del Deporte en el Perú, considere que determinada actividad cumple con los elementos adecuados que sea entendida como deporte mediante una resolución administrativa o a través de una decisión de un órgano jurisdiccional.

1.1.3 Normativa del Deporte en el Perú

La aplicación del derecho al deporte implica una participación directa del Estado sobre una actividad donde predomina la actividad privada, por lo tanto, se dice que el derecho deportivo vincula tanto a las ramas de derecho público como a las de derecho privado. Entonces, como el deporte es un vehículo de cambio social, el Estado debe mirarlo como una herramienta de desarrollo, por lo que debe procurar su crecimiento, buscando conseguir las mejores condiciones para su adecuado desarrollo en beneficio de los ciudadanos que se encuentran vinculados con esta actividad.

Entonces, queda claro que uno de los roles más importantes que debe cumplir el Estado es el de la promoción del deporte debido a que, si bien inicialmente fue identificado como una práctica que necesitaba regulación, actualmente se entiende como un derecho vinculado con el derecho a la educación, algo que será profundizado al hablar sobre el deporte en la Constitución, pero que explica la importancia de la participación del Estado sobre el desarrollo de las actividades deportivas.

En ese sentido, el deporte ha sido regulado a través de diferentes dispositivos normativos a lo largo de la historia buscando fomentar la práctica de este en el Perú. Por ello, a efectos de

la presente tesis, desarrollaremos con mayor profundidad las tres normas que nos permiten conocer los caracteres esenciales del deporte referentes al deporte como son: La Constitución Política del Perú, la Política Nacional del Deporte y, la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte. Además, realizaremos un breve recuento de otras normativas que directa o indirectamente se aplican al deporte en nuestro país.

Finalmente, queremos dejar en claro que consideramos importante estudiar brevemente las normas antes mencionadas debido a que en caso se le otorgue el reconocimiento a los esports como deporte en el Perú, automáticamente se le aplicarían las reglas que estas normas contienen, por lo que resulta relevante revisar el marco jurídico base del deporte dado que luego, en capítulos posteriores, nos permitirá analizar cuáles son las implicancias de estas disposiciones en la regulación de los esports en el Perú.

El deporte en la Constitución Política del Perú

A manera de introducción, la primera Constitución en incorporar al deporte fue la Constitución de la República Democrática Alemana de 1968, específicamente en su artículo 18 al mencionar que el deporte representaba un elemento esencial en el desarrollo físico y mental de las personas (Varsi, 2008, pp.77-78).

El reconocimiento del deporte en la Constitución se dio por primera vez en la Constitución Política del Perú de 1979 a través del artículo 38 donde establece que: “El Estado promueve la educación física y el deporte, especialmente el que no tiene fines de lucro. Le asigna recursos para difundir su práctica”.

La tendencia del reconocimiento expreso del deporte como un derecho en las Constituciones empezó en la década de 1970 en diversos países como Bulgaria en 1971, China en 1975, la Unión Soviética en 1977 o España en 1978, mientras que específicamente en Latinoamérica, nuestro país fue el segundo en plasmar este derecho en su Constitución luego que lo hiciera Cuba en 1976, lo cual demuestra que se empezaba a valorar la relevancia social del deporte y la influencia que esta tendría sobre la sociedad. Entonces, que este derecho se encuentre plasmado en la Constitución significaba reconocer que los sujetos titulares de este derecho puedan exigir que se respete su ejercicio legítimo, de manera tal que el Estado no realice acciones que puedan lesionar o afectar directamente su ejercicio (Pachot, 2016, pp.125-127).

Por su parte, el reconocimiento del deporte en la Constitución se dio por primera vez en la Constitución Política del Perú de 1979 en el Capítulo referido a “la educación, la ciencia y la cultura” en el artículo 38 donde se establecía que: “El Estado promueve la educación física y el deporte, especialmente el que no tiene fines de lucro. Le asigna recursos para difundir su

práctica”, otorgándole la trascendencia que merecía como parte de las políticas del Estado por promover y proteger el desarrollo adecuado de esta actividad.

Debemos agregar que, de la revisión de las Constituciones elaboradas durante el siglo XX como es el caso de las Cartas de los años 1920 y 1933, hemos comprobado que no se hace referencia alguna al deporte ni al fomento de la actividad física como ha sido costumbre en las Constituciones recientes alrededor del mundo, por lo que podemos afirmar que efectivamente la primera referencia al deporte, como reflejo de la constitucionalización antes mencionada en el mundo de esta actividad, se dio recién en la Constitución Política de 1979.

Si bien resulta evidente que el deporte de alguna forma se relaciona con estas disciplinas, queda claro que de la redacción entendemos que el Estado es quien debe encargarse de promover al deporte de manera autónoma sin tener que vincularlo directamente con educación o ciencia o cultura como ocurre actualmente con la Constitución vigente de 1993.

Actualmente, la referencia al deporte en la Constitución Política del Perú de 1993 puede encontrarse en el capítulo II relativa a los derechos sociales y económicos, específicamente en el artículo 14 de la Constitución que vincula directamente al deporte con la educación al mencionar 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. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad”.

Este vínculo directo del deporte con la educación fue un paso adoptado por la Constitución Política de 1993 pero que en la práctica reflejaba un hecho que ya se instauraba con el Instituto Nacional de Recreación, Educación Física y Deportes que, en ese momento, era la entidad adscrita al sector educación como organismo público descentralizado que se encargada de dirigir y supervisar al deporte.

El Tribunal Constitucional en el Expediente N°03574-2007-PA/TC realiza un análisis sobre la función constitucional del deporte del artículo 14 de la Constitución Política del Perú, el cual debe ser un objetivo de la educación nacional, de manera que entiende que el contenido constitucional relativo a la educación incluye al fomento de la actividad humana la cual se puede ver reflejada, entre otros aspectos, a través de la práctica deportiva.

Respecto a lo distinguido en el párrafo anterior, el Tribunal Constitucional (2007) en la sentencia antes mencionada donde señala que:

“(…) Nuestra Constitución realiza una importante referencia al deporte al incardinarla en el concepto educativo, asignándole una función integradora en la persona (...). Esto

lleva aparejado que el Estado tenga un especial deber de promoción del deporte. Si conforme al artículo 13º de la Constitución, la finalidad de la educación es lograr el desarrollo integral de la persona humana a través de instrumentos como el deporte, dicha actividad está orientada a desarrollar y mantener nuestro organismo en las mejores condiciones, a efectos de alcanzar no sólo mejoras físicas y biológicas, sino también intelectuales y espirituales”.

Entonces, existe una relación directa entre el artículo 13 y 14 de la Constitución debido a que el objetivo del Estado es el poder conseguir el desarrollo integral de la persona a través del deporte. Sin embargo, es claro que nuestro sistema integra al deporte con la educación y actividad física, que a su vez está indirectamente vinculado con el cuidado de la salud, pero lo que realmente importa es que el deporte debe nutrirse de la educación física y de la salud para desarrollarse adecuadamente.

Asimismo, en la doctrina del derecho deportivo se ha buscado interpretar al deporte como un derecho humano, tal como podemos apreciar en la Carta Internacional de la educación física y el deporte de 1978 de la Organización de las Naciones Unidas donde en su artículo 1 menciona que “Todo ser humano tiene el derecho fundamental de acceder a la educación física y al deporte, que son indispensables para el pleno desarrollo de su personalidad”.

También tenemos a la Declaración de Berlín del 2013 que fue adoptada por 121 países el cual, en su punto 4, busca reafirmar el compromiso para que todas las personas puedan participar y acceder al deporte como un derecho fundamental. Finalmente, la Declaración antes mencionada sirvió para fortalecer las bases de la Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte del 2015 la cual en su artículo 1 entiende claramente que la práctica del deporte es un derecho fundamental para todos.

A su vez, en el Perú, a través de la Ley de promoción y desarrollo del deporte y en la Política Nacional del Deporte, las cuales serán desarrolladas más adelante, se entiende al deporte como un derecho humano, por lo menos así lo establece la Ley en su definición y, por su parte, la Política también lo entiende de la misma manera en tanto lo considera como un pilar importante para el desarrollo de una política pública.

Sin embargo, nuestra Constitución, tal como se ha apreciado de la redacción del artículo 14, no desarrolla directamente al deporte como un derecho fundamental, sino que lo hace a través de la educación, tomando un camino similar a otras constituciones de la región como es el caso de Ecuador, México o Paraguay, quienes también enfocan la importancia del tratamiento al deporte directamente vinculada con su valor educativo.

Dado que no entendemos en la actualidad al deporte como un derecho fundamental en nuestra Constitución Política, muchos académicos vinculados al derecho deportivo han criticado al artículo 14 debido a que consideran que el derecho al deporte debería incluirse dentro del artículo 2 pues bajo ese criterio se puede analizar adecuadamente si es que corresponde mantener un Instituto vinculado al Ministerio de Educación o si resulta más conveniente crear un Ministerio del Deporte (Canales, 2020).

Respecto a este punto, existió un Proyecto de Ley de reforma constitucional en el año 2017 para incorporar expresamente el derecho al deporte en la Constitución Política del Perú un segundo párrafo al artículo 14 que señala: “El Estado reconoce el derecho de todas las personas a la práctica del deporte. Es deber del Estado garantizar su acceso y promoción, como parte del desarrollo integral de la persona” (Proyecto de Ley N°2125-2017-CR); pues entendía que el reconocimiento del deporte como derecho fundamental era importante para que el Estado pueda fomentar del deporte respetando las garantías procesales e institucionales, sin embargo, dicha reforma finalmente no se realizó.

En el Perú, concretamente en el artículo 14, se determina que la actividad física y el deporte forman parte del desarrollo personal mediante la educación, por lo que, en efecto se está reconociendo un derecho que una persona tendrá la potestad de ejercer o no, sin embargo, la redacción del artículo no deja claro si la Constitución lo quiere considerar como un derecho fundamental.

Finalmente, Varsi (2006) en su artículo “La constitucionalización del deporte” considera que es claro que se necesita una adecuada consideración constitucional sobre la práctica del deporte, aunque es evidente que esto no solo se logra únicamente a través de una norma constitucional, sino que requiere mucha voluntad política por parte del Estado para desarrollarlo adecuadamente (p.7).

La Ley de promoción y desarrollo del deporte (Ley N°28036)

Dado que esta ley es sumamente importante para el correcto desarrollo del deporte en la actualidad, no debemos creer que fue la primera en regular la intervención del Estado en el deporte, por lo que corresponde exponer brevemente cuáles fueron los antecedentes de esta norma con la finalidad de abordar la ley actual posteriormente.

La primera norma que hace mención del deporte fue el Decreto Legislativo 328 publicado el año 1985, esta norma reconoció de interés nacional la promoción y el fomento del deporte en los distintos ámbitos, escolares, universitarios, laborales, entre otros. Asimismo, realizó una estructuración orgánica del deporte, teniendo como principal representante al Instituto

Peruano del Deporte. Tal como señala el autor Alberto Musso (1999) esta normativa fue muy bien elaborada, “adecuadamente reglamentada pero mal aplicada”.

El Decreto en mención fue derogado por la Ley 27159, Ley General del deporte, publicado el año 1999, debido a que parte de los fundamentos de esta nueva Ley era que el deporte en el Perú atravesaba una grave crisis institucional.

Por último, esta norma fue reemplazada por la actual y vigente Ley N°28036, Ley de Promoción y Desarrollo del deporte publicado en el 2003, y su Reglamento N°018- 2004-PCM, publicado en 2004.

Entonces, actualmente el deporte en el Perú se encuentra regulado principalmente por la Ley promoción y desarrollo del deporte, Ley N°28036 (en adelante, la Ley del Deporte); y su Reglamento el Decreto Supremo 018-2004-PCM.

En esa misma línea, para abordar adecuadamente la Ley del deporte vamos a empezar haciendo referencia al artículo 1 de la Ley del Deporte, donde se establecía, bajo el título de “Principios fundamentales” un listado de 11 puntos, entre los que se encontraban, por ejemplo:

- “1. La promoción y desarrollo de la educación física, la recreación y el deporte como actividad de interés nacional.
2. Propiciar el acceso de la persona humana a la actividad deportiva, recreativa y la educación física.
3. La práctica del deporte y la recreación como factores educativos coadyuvantes a la formación y desarrollo integral de la persona, que les permita alcanzar su bienestar”.

Sin embargo, como podemos observar, estos párrafos representan objetivos generales para la promoción de la práctica deportiva pero no principios propiamente dichos. Es por ello, que este artículo fue modificado, a través de la Ley 29544 al hacer un análisis respecto a la naturaleza del deporte, donde dicha norma entiende que, al ser la práctica del deporte un Derecho Humano, este es inherente a la dignidad de las personas de manera que, entre los principios aplicables a estos Derechos, el artículo 1 de la Ley en mención establece y desarrolla brevemente los siguientes: Equidad Ética, Democracia y Disciplina.

Asimismo, dado que la definición ya la hemos mencionado al inicio de este trabajo al conceptualizar al deporte, resulta importante revisar el objeto de la norma, el cual también fue modificado a través de la Ley 29544, agregando la potestad de regulación y fiscalización del

Sistema Deportivo Nacional (SISDEN), el cual es el conjunto de organismos públicos y privados, estructurados e integrados funcionalmente, que articulan y promueven el desarrollo del deporte en general a nivel nacional, regional y local”. Respecto a sus organismos que la conforman, se agregaron, mediante el artículo 2 de la Ley 30832, cinco organismos adicionales a los establecidos inicialmente y estableciendo deberes para el sector, público, privado y la sociedad en general en cuanto a la promoción del deporte.

También, mediante la Ley 29544, por un lado, se agregó en el título primero de la Ley del Deporte el acápite referente a “alcances” de la norma y, por otro lado, respecto a los fines se agregaron dos más: uno referente a la regulación del rol fiscalizador SISDEN y otro referente a la promoción de captación de talentos deportivos.

Ahora bien, SISDEN viene a ser el cumplimiento de la política pública del Estado en materia deportiva, circunscribiéndose dentro del sistema funcional que señala el artículo 45 de la Ley Orgánica del Poder Ejecutivo Ley 29158, siendo que la normativa en referencia señala que existe el sistema funcional y sistema administrativo del Estado.

Dentro de este Sistema, la norma establece como ente rector en materia del deporte al Instituto Peruano del Deporte (en adelante, IPD), donde regula sus funciones, su estructura orgánica, consejo directivo, la designación de su presidente, y las funciones que él va a desarrollar

En el capítulo cuarto de la Ley del Deporte denominado como “los órganos del Instituto Peruano del Deporte”, podemos apreciar que se encuentran aspectos en materia deportiva importantes como el Registro Nacional del Deporte (RENADE), la Comisión Nacional Antidopaje y el Comité Olímpico Peruano, detallando sus conceptos y funciones.

Sobre este punto cabe realizar una crítica en cuanto a si resulta adecuada la consideración del Comité Olímpico Peruano como un órgano del IPD, esto debido a que según el propio concepto de este Comité ubicado en el artículo 27 de la Ley del Deporte, representa a una entidad nacional creada como asociación civil sin fines de lucro, afiliada al Comité Olímpico Internacional y que se rige por sus propios estatutos, reglamentos, y disposiciones en especial de la Carta Olímpica, por lo que podemos concluir que no solo es una asociación civil sin fines de lucro, sino que resulta evidente que es totalmente independiente del IPD, aunque por la finalidad que debe cumplir esta si trabaja de la mano con esta institución estatal.

Por lo tanto, no debería ubicarse dentro del capítulo 4 de la Ley del Deporte referente a órganos del IPD, sino que debería estar en otro apartado. Asimismo, hay que señalar que el hecho de que la Ley del Deporte defina al Comité Olímpico Peruano como “entidad nacional”,

crea confusión al lector pues da a entender que se trata de una entidad del Estado, cuando se trata de una asociación privada e independiente que representa al Perú ante el Comité Olímpico Internacional.

Finalmente, respecto al tema vinculado a las Universidades e Institutos Superiores, esta normativa regula la promoción de estas entidades en cuanto a la práctica del deporte, así como la adecuación de sus estatutos y reglamentos con la finalidad de promover su práctica en sus alumnos. A través del artículo 2 de la Ley 30832, esta adecuación incorpora la clasificación de deportistas como “deportistas calificados (DC)” y “deportistas calificados de alto rendimiento (DECAN)”. Del mismo modo, establece el otorgamiento de becas, la obligación de realizar programas de capacitación en temas deportivos y la obligación de realizar los Juegos Deportivos Nacionales cada dos años.

La Política Nacional del Deporte (DS N°003-2017-MINEDU)

La Política Nacional del Deporte (en adelante, la Política) constituye un conjunto de lineamientos y pautas para la promoción del deporte y práctica del deporte en la sociedad, el cual se encuentra desarrollado por el Instituto Peruano del Deporte (IPD) en coordinación con los órganos del SISDEN tal como lo sugiere la exposición motivos del presente Decreto materia de análisis.

Para ello, tanto el IPD (2007) como los órganos del SISDEN, en base a planes, diagnósticos y estudios existentes, propusieron un Modelo de Gestión Estratégica el cual tenía como objetivo incluir dentro la Política el fundamento legal, conceptual, los principios y objetivos, así como un enfoque estratégico del SISDEN y sus principales actores.

Al momento de la publicación de la Política, la entonces ministra de Educación Marilú Martens (2017), en conferencia de prensa, señaló que “Entre ellos, se verán favorecidos mil 891 deportistas calificados y mil 437 deportistas de alto rendimiento”.

Debemos comenzar revisando cómo es que la presente Política regulaba normativamente al deporte en el 2017 previo a la realización de los Juegos Panamericanos, debido a que resulta muy importante conocer algunos problemas que generan dificultades en la realización de Políticas Públicas adecuadas en el ámbito deportivo y que impiden que se fomenten o regulen aspectos importantes sobre las actividades deportivas.

En ese sentido, resulta pertinente resumir brevemente el diagnóstico del deporte en el Perú, entre los que se encuentra la falta de voluntad política de las más altas esferas del poder, donde el deporte todavía no resulta una prioridad para los representantes políticos del Perú

que tienen una injerencia fundamental para el desarrollo de esta actividad. Asimismo, encontramos una incipiente cultura del deporte en la sociedad, donde la atención la recibe casi exclusivamente el fútbol sobre cualquier otro deporte en el país.

De igual manera, se evidenció la ausencia de un plan de acción para el desarrollo del deporte en el país que muestre una meta común entre los actores involucrados en el deporte con miras hacia el futuro y las autoridades de turno. Además, existe un escaso número de Federaciones Deportivas Nacionales que cuentan con una misma línea de acción y un plan de gestión estratégica obstruye el desarrollo y mejora constante de los deportes.

Otro problema es que, a diferencia del fútbol o, en menor proporción, el voleibol, los otros deportes cuentan con muy poca audiencia y, por tanto, con precaria o nula presencia en los medios de comunicación masiva, provocando que estos otros deportes no puedan ser autosustentables ni a mediano ni largo plazo.

Como consecuencia de ello, resulta clara la importancia de implementar una Política Nacional como un tema de interés nacional debido a la situación actual que está atravesando el deporte en el Perú al existir un precario nivel en las competencias de eventos deportivos de talla internacional, donde, además, existe una falta de visión integral que guíe a todos los actores, en todos los niveles, hacia un mismo objetivo que es el desarrollo del deporte en el ámbito nacional.

Respecto a los objetivos estratégicos, la Política divide en dos grandes grupos sus objetivos específicos finales: 1) Incrementar el número de personas consumiendo el deporte; e Incrementar el número de deportistas de alta competencia; y 2) mejorar de manera consistente el rendimiento de los deportistas peruanos en las competiciones internacionales, así como siete objetivos estratégicos intermedios.

Para efectos de la presente tesis, analizaremos el primer objetivo final y cuatro objetivos intermedios al ser estos los de mayor relevancia para la misma. En ese orden de ideas, el primer objetivo específico final responde a la necesidad de ampliar el espectro de peruanos que practican el deporte, es decir, dotar de las herramientas necesarias para que se incentive su práctica en el mayor número de ciudadanos posibles. Por otro lado, pese a que la redacción de “consumo de deporte” que emplea la Política no resulta la más adecuada por su poca claridad, hace referencia a la adquisición de productos o servicios por parte de la población al practicar el deporte como ocurre con la compra de zapatillas deportivas, polos de deporte, venta de tickets para ver partidos profesionales, de esta manera se procura que el deporte se convierta en una actividad económica rentable y, por lo tanto, autosustentable.

En relación con los objetivos intermedios, el primero de ellos se trata de incrementar y mejorar la infraestructura deportiva en el país de modo que se facilite la práctica del deporte en lugares cercanos a los domicilios de los peruanos. Para ello se requiere una regulación técnico legal que mejore el uso de la infraestructura bien sea para mejorar la ya existente o crear nuevas infraestructuras, apoyándose, por ejemplo, en inversión privada.

En esa misma línea, uno de los objetivos intermedios más importantes que está directamente relacionado con el objetivo final previamente señalado, es aumentar la cantidad de deportes que tengan una autosostenibilidad económica, es decir, que el deporte en términos económicos sea atractivo para el mercado, lo cual generaría un incremento en el consumo y demanda del mismo, por lo que, cada Federación Deportiva debe procurar plantear una estrategia de mercadotecnia que permita conseguir este objetivo.

Como ya evidenciamos, los esports representan el claro ejemplo de una actividad autosostenible al tener un incremento económico exponencial año a año y por desarrollarse especialmente en plataformas digitales, lo que con la llegada de la pandemia de lucha contra el COVID 19 no hizo más que aumentar su desarrollo. Con lo cual, el empleo de las plataformas vendría a ser el internet, las redes sociales, entre otros, que representan una buena opción para la publicidad de las Federaciones Deportivas.

El tercer objetivo intermedio está relacionado en asegurar la infraestructura y los equipos necesarios para el progreso continuo de los deportistas de alta competencia. Un claro ejemplo de esto lo tenemos en la Federación Peruana de Voleibol, al presentar su centro de alto rendimiento ubicado en el distrito de Jesús María (ANDINA, 2016)

El último objetivo intermedio es reforzar la administración de las Federaciones Deportivas, es decir, que cada federación deportiva pueda plantear un plan estratégico que involucre hitos de acción a corto, mediano y largo plazo en conjunto con otros entes involucrados con el fin de buscar la mejora en el nivel de los deportistas y que el deporte sea autosustentable.

Por otro lado, respecto a la Política General del Gobierno 2021-2026 debemos señalar que, aunque en el discurso de asunción del presidente José Pedro Castillo Terrones el 28 de julio del 2021 no se hizo referencia en ningún momento al deporte, el establecimiento de los lineamientos de la Política General del Gobierno parece mostrarnos que aparentemente puede existir algún interés por parte del Estado en fomentar el deporte.

El Decreto Supremo N°164-2021-PCM publicado el 16 de octubre que aprueba la Política General de Gobierno para los años 2021-2026 ha incorporado dentro del Eje 4, denominado como "Fortalecimiento del sistema educativo y recuperación de los aprendizajes", una línea

de intervención en el apartado 4.1.9 respecto a la importancia de “Promover la práctica regular de la actividad física, la recreación y el deporte para una vida activa y con buena salud mental”.

Cabe resaltar que esto representa una sorpresa porque durante el gobierno de Pedro Castillo no se ha dado ningún gesto en beneficio del deporte salvo al momento de la entrega del premio económico a la paradesportista Angélica Espinoza, ganadora de la medalla de oro en los Juegos Paralímpicos de Tokio 2020, donde se mencionó que era necesario trabajar junto al IPD y con el Ministerio de Educación para apoyar al deporte como un mecanismo para fomentar la creatividad y la salud.

Por el contrario, el trabajo que viene realizando el IPD en beneficio del deporte se está dando junto al Grupo de Trabajo Juventud y Deporte del Congreso de la República y no con el Poder Ejecutivo, esto con la finalidad que las subvenciones económicas repercutan de mejor manera en favor de los deportistas (Radio Nacional, 2021).

Otras normativas aplicables al deporte

En este apartado consideramos importante mencionar dos normativas aplicables al deporte que encontramos dentro de nuestro ordenamiento jurídico y que resultan relevantes conocer para los fines de la presente investigación, tales como son la Ley Universitaria (Ley N°30220) y la Ley del Deportista de Alto Nivel (Ley N°30994)

Empezaremos revisando la Ley Universitaria debido a que tiene varios artículos que hacen referencia al deporte y con mayor precisión a los deportistas, muestra de ello es el artículo 98 de esta norma relativo al proceso de admisión, el cual establece una serie de requisitos que deben cumplir las universidades al momento que admitir a nuevos alumnos para que existan igualdad de oportunidades. Sin embargo, existen excepciones a la regla general, las cuales se encuentran destinadas, conforme a los incisos 4 y 5 de aquel artículo, para los deportistas destacados que se encuentren acreditados de acuerdo con los estándares del IPD y también para quienes se encuentren becados en los denominados “Programas Deportivos de Alta Competencia” en universidades no estatales.

De acuerdo con el artículo 127 de la Ley Universitaria relativo a las becas y programas de asistencia en las Universidades, se deberán establecer becas completas o parciales de manera que puedan solventar los gastos educativos dependiendo del rendimiento académico, de la situación económica en que se encuentre el alumno y finalmente del nivel deportivo.

Además, el artículo 131 de la misma norma explica sobre el fomento y la promoción de la práctica del deporte en estos centros universitarios, haciendo obligatorio el crear equipos sobre “disciplinas olímpicas”, los cuales entendemos que, para la ley, hacen referencia únicamente a los deportes que han sido reconocidos exclusivamente por el Comité Olímpico Internacional, por lo que dicha obligación no se extiende a otros deportes que aún no son considerados olímpicos, lo cual no impide que si ellos desean puedan crear equipos sobre dichas disciplinas o actividades.

En ese sentido, podemos interpretar que este artículo tampoco prohíbe que se promuevan deportes no olímpicos, de manera tal que lo importante es que la universidad realice actividades deportivas que fortalezcan el deporte de alta competencia con la finalidad de que se pueda elevar el nivel de los deportistas y fomentar la participación de los alumnos.

No queremos dejar de mencionar que el mismo artículo 131 establece que las universidades deben tener Programas Deportivos de Alta Competencia en al menos tres disciplinas deportivas lo cual dependerá de lo establecido dentro de cada Estatuto y los sistemas de becas de cada institución educativa. Respecto al punto antes mencionado, se estableció una ley que regula específicamente a estos Programas (Ley N°30476, Ley que regula los Programas Deportivos de Alta Competencia en las universidades) señalando quién debe ser la persona encargada de dirigir el programa así como los distintos tipos de becas que deben haber en las universidades privadas, determinando un mínimo de 50 estudiantes por cada disciplina deportiva para otorgarles una beca total que incluye los costos de las pensiones educativas y la matrícula, así como un mínimo de 10 estudiantes para una beca total especial que, además de lo antes mencionado, también deberá incluir los costos de alimentación, de salud, de habitación, todo lo relacionado a materiales de enseñanza y obviamente a los costos que se basan netamente en lo deportivo.

También debemos mencionar brevemente algunos aspectos puntuales de la Ley del Deportista de Alto Nivel (Ley N°30994) la cual se promulgó el 15 de agosto del 2019 creada con la intención de “diseñar medidas que faciliten su formación, contribuyan a su preparación y aseguren el retiro del deportista calificado de alto nivel en condiciones dignas” (Congreso de la República, 2019).

Esta ley establece en su artículo 2 algunas definiciones para saber a quiénes exactamente se aplica la norma, siendo la más importante la diferencia entre los deportistas calificados y los deportistas calificados de alto nivel. Mientras los primeros son los que obtienen resultados en el ámbito nacional y participan en eventos oficiales en otros países sin obtener medallas o ganar los torneos, por otro lado, los deportistas calificados de alto nivel son quienes

representan al país en eventos internacionales oficiales pero que sí obtienen resultados como una medalla o un premio por ganar dicha competición. De manera tal que esta ley está dirigida para los segundos deportistas a los que hicimos referencia.

Esta norma busca permitir, a través de su artículo 3, que el Estado pueda suscribir, con los deportistas de alto nivel, contratos laborales especiales bajo el amparo del Decreto Legislativo 728 y que el Estado determine cómo estos deportistas pueden acceder a una pensión que se encuentre en relación con el periodo que va desde que el inicio de su formación hasta que se retiran.

Además, el artículo 4 de la norma en mención señala que el Instituto Peruano del Deporte junto al Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo puedan suscribir convenios con diversas instituciones en el ámbito privado y público para que los deportistas de alto nivel puedan trabajar en estos establecimientos luego que formalmente se retiren de sus actividades deportivas.

Ello es importante porque en la actualidad solo un grupo de deportistas cuentan con contratos profesionales, nos referimos específicamente a los futbolistas profesionales en tanto se regulan por su propia ley (específicamente por la Ley 26566), de manera tal, que el resto de deportistas antes de promulgarse la normativa bajo análisis, vivían de los auspicios o de las subvenciones que recibían por parte del IPD, por lo que, esta norma tenía como finalidad otorgarle al deportista de alto nivel la posibilidad de tener una relación laboral con el Estado como ocurre en el caso de España que ya tienen una relación con el Estado con beneficios laborales y seguro social (Gotelli, 2020).

Finalmente, cabe señalar que esta ley presenta algunos problemas que aún no se resuelven, dónde además termina resultando bastante genérica en los temas que busca solucionar, el problema principal es que aún no tiene reglamento, y de acuerdo con lo establecido por la Disposición Complementaria Final, el Poder Ejecutivo debe reglamentar la ley algo que hasta la fecha no se ha realizado, demostrando la falta de interés y voluntad de política por apoyar al deportista peruano.

1.1.4 Organizaciones Deportivas y la inscripción en el Registro Nacional del Deporte

La importancia de analizar la regulación de las organizaciones deportivas en el Perú es que esto nos permitirá analizar cuál es el estado actual de las disposiciones normativas aplicables a las organizaciones deportivas. En esa misma línea, esta revisión nos dará las herramientas para estudiar de qué manera los esports se verían obligados a adaptar sus instituciones

conforme a la normativa aplicable al deporte en el caso de las Federaciones Deportivas, los clubes o equipos profesionales, las ligas profesionales, entre otros.

Es por ello que para introducir el tema de las organizaciones deportivas, consideramos pertinente mencionar cómo lo aborda la Ley de promoción y desarrollo del deporte (Ley N°28036) en tanto su artículo 37 que define a las organizaciones deportivas ha sido reformado en dos oportunidades siendo la última la estipulada por el artículo único de la Ley N°30474 donde se elabora un listado de organizaciones deportivas que no estaban en el texto original, de manera que menciona a las universidades, las instituciones educativas, las personas jurídicas constituidas por una modalidad de la Ley General de Sociedades, los clubes deportivos, las ligas deportivas distritales, provinciales, departamentales o regionales, las federaciones deportivas, entre otras que se señalen en la ley.

Además, el texto original del artículo 37 conceptualizaba que “las organizaciones deportivas son asociaciones civiles sin fines de lucro” definición que ya no forma parte de la redacción actual debido a que, si bien muchas de las organizaciones deportivas que existen en nuestro país tienen esta forma asociativa, también hay otras que adoptaron modalidades diferentes como la sociedad anónima, dentro de los que se encuentran los clubes de fútbol Club Sporting Cristal, Club Cultural Social y Deportivo Universidad César Vallejo (el cual adoptó la forma societaria de sociedad anónima cerrada), Club Deportivo Universidad de San Martín de Porres y UTC, clubes que no hubiesen formado parte de la anterior definición de organizaciones deportivas, de manera que la ley, con acierto, prescindió de esa redacción para hacer un listado que pueda involucrar a todas las entidades deportivas que entren en una definición más amplia y precisa.

Sin embargo, también es cierto que los clubes deportivos profesionales incluso con la redacción del derogado artículo 37 de la Ley N°28036 podían optar por cualquiera de las modalidades comerciales que establece la Ley General de Sociedades desde su creación o también podían adecuarse a estas normas en tanto el artículo 59 vigente establecía una excepción que así lo permitía (Varsi, 2018), no obstante, es claro que siguen siendo clubes deportivos que forman parte del concepto grande de organizaciones deportivas.

El artículo 37 de la Ley termina señalando algunos aspectos importantes respecto a los organismos deportivos, los cuales:

“Tienen por finalidad promover y desarrollar la práctica de una o más disciplinas deportivas. (...) Se inscriben en el Registro Nacional del Deporte (RENADE) con arreglo a lo dispuesto en el artículo 26 para efectos de su reconocimiento e integración

al sistema deportivo nacional. Sin registro vigente no pueden participar en el sistema deportivo nacional, ni en torneos o competencias en el ámbito de sus federaciones”.

Sobre la finalidad de las organizaciones deportivas se aprecia que es la promoción y desarrollo de alguna o varias disciplinas deportivas, donde podemos poner como ejemplo a la Escuela Municipal Deportivo Binacional que solo desarrolla una disciplina deportiva que es el fútbol, el Club Alianza Lima que promueve dos deportes el fútbol y el vóley, y también a las Universidades que cuentan con una gran variedad de deportes que fomentan.

La inscripción en el RENADE resulta fundamental para que una organización deportiva pueda acceder de manera formal al Sistema Deportivo Nacional (SISDEN), esto debido a que si solo se quiere formar un club deportivo únicamente se necesita que las personas interesadas se junten, tengan la voluntad de crear una sociedad y registren su inscripción de acuerdo con alguna de las modalidades que permite la Ley General de Sociedades.

Sin embargo, si es que este club deportivo desea ingresar al SISDEN o pertenecer a alguna Federación de su disciplina deportiva, entonces será fundamental inscribirse en el RENADE. Además, debe quedar claro que para la inscripción en este Registro no se necesita pedir ningún permiso al Instituto Peruano del Deporte, porque este no tiene competencia para autorizar el ingreso de un club en tanto estas son entidades particulares.

El RENADE de acuerdo con el artículo 3 de la Resolución N°486-2006-P/IPD, que reglamenta el Registro Nacional del Deporte, “es un registro público, administrativo y tiene carácter informativo, fines estadísticos y constituye base de datos administrativos con información relevante para el Sistema Deportivo Nacional”. En ese sentido, puede entenderse al RENADE como el registro mediante el cual se habilita el ingreso al SISDEN de los deportistas y las organizaciones deportivas.

En esa línea, para poder inscribir un club deportivo en el RENADE conforme a lo señalado en el número de orden 7 del TUPA del Instituto Peruano del Deporte se requiere presentar una Copia Literal de la Partida Electrónica en SUNARP para que se pueda verificar que está inscrita en Registros Públicos y también una Copia de la Partida donde se acredite la inscripción de la Junta Directiva con los poderes vigentes, por otro lado, será necesaria la constancia de afiliación emitida por la Federación Deportiva Nacional a la que el club pertenece.

Resultará importante presentar la copia del DNI del representante legal o apoderado de la organización deportiva que se pretende inscribir y el comprobante con el pago de la tasa

vigente al año 2021 que es del 0.007754286 del UIT que se paga en la Tesorería del Instituto Peruano del Deporte.

Esta explicación del RENADE tendrá mayor relevancia cuando nos enfoquemos más adelante en las Federaciones Deportivas Nacionales y las funciones del Instituto Peruano del Deporte, esto debido a que su inscripción se formalizará mediante la emisión de una Resolución Directoral por parte de la Dirección Nacional del Deporte Afiliado (DINADAF), la que aprobará, entre otras cosas, la inscripción de la Federación Deportiva solicitante sobre una determinada disciplina deportiva y las siglas que la representarán, además, autorizará la inscripción del estatuto que debe constar en escritura pública, para finalmente registrar en la partida electrónica del RENADE a los miembros de la primera Junta Directiva y el periodo que deben cumplir en el cargo.

Dentro de la misma resolución, se podrá solicitar que la Federación Deportiva Nacional tenga una correcta inscripción en las Federaciones y Confederaciones Deportivas Internacionales que sean parte de su deporte o también solicitar la entrega de cualquier otro documento faltante.

Todos estos pasos previamente explicados para la inscripción en el RENADE significan que es un procedimiento de evaluación previa, en donde el cual requiere de una instrucción, evaluación de los documentos presentados y un pronunciamiento posterior por parte de la institución. Situación distinta a si se tratase de un procedimiento de aprobación automática, en la que bastará con la presentación de los requisitos solicitados para la obtención de la inscripción en el RENADE.

1.1.4.1 Federaciones Deportivas Internacionales y Nacionales

Federaciones Deportivas Internacionales

Las Federaciones Deportivas Internacionales, aunque por su poder e importancia abarcan numerosas Federaciones de carácter nacional de su deporte afiliado, son por lo general asociaciones de derecho privado que se rigen por sus propios estatutos y por las normas del lugar donde tienen su sede, como es, por ejemplo, el caso de la FIFA que al radicar en Suiza se constituye en base a las normas del Código Civil suizo.

Por otro lado, es importante mencionar respecto a la preeminencia de las formas asociativas para las organizaciones deportivas, que autores como Piermarco Zen-Ruffinen (2002) en su libro *Droit du Sport* considera que esta es la forma que predomina en el deporte debido a que no solo posee, dentro de los países, un marco legal con mayor flexibilidad y facilidades para

su creación sino que permite tener una estructura piramidal donde se encuentren los deportistas, luego los clubes deportivos, luego las Federaciones Deportivas Nacionales para finalmente llegar a las Federaciones Deportivas Internacionales (citado en Palomar, 2021).

Hay que tener en consideración que dentro del denominado “Movimiento Olímpico” por encima de las Federaciones Internacionales se encuentra el Comité Olímpico Internacional en tanto este último haya reconocido a su modalidad deportiva de carácter olímpico, aunque no se encuentren dentro del Programa de los Juegos Olímpicos.

Las Federaciones Deportivas Internacionales nacen con la finalidad de poder agrupar y coordinar con las respectivas Federaciones Deportivas Nacionales para poder participar de determinadas competiciones y eventos deportivos internacionales de su respectiva modalidad deportiva.

Por su parte, Alberto Palomar (2021) también nos menciona que existe una declaración elaborada en 1978 por la Asociación General de Federaciones Internacionales Deportivas (denominada en esa época como *SportAccord*) donde se establecen las responsabilidades legislativas de las Federaciones Internacionales entre las cuales se encuentra el promulgar los reglamentos que organicen la práctica de su deporte, definir el estatus de deportista amateur y profesional, clasificar a los deportistas por categorías, que existan reglas que protejan la salud de los deportistas y se prevenga el uso de procedimientos ilícitos y desleales; por otro lado, también existen reglas sobre su responsabilidad en la organización en tanto deben controlar y organizar todas las competiciones internacionales, así como formar y acreditar a los árbitros que se encargan de impartir justicia a nivel internacional. (p.19)

Sobre la entidad mencionada en el párrafo anterior queremos señalar que esta dejó de llamarse *SportAccord* y se renombró en el año 2017 bajo las siglas de GAISF (*Global Association of International Sports Federations*), que resulta más acorde con lo que representa y que buscaba diferenciar de la conferencia internacional *SportAccord* que conecta a las Federaciones Internacionales con distintos organizadores vinculados al deporte.

La GAISF tiene como miembros a cerca de 95 Federaciones Internacionales así como a 20 asociaciones internacionales afiliadas, los cuales se encuentran divididos en cuatro grupos donde uno está destinado para las Federaciones que participan en los Juegos Olímpicos de Verano, otro para las Federaciones que participan en los Juegos Olímpicos de Invierno, también está el grupo de las Federaciones que cuentan con deportes reconocidos por el COI pero que no participan dentro del Programa Olímpico y finalmente, un grupo para los

miembros de asociaciones internacionales deportivas independientes no consideradas dentro de los grupos antes mencionados.

Ahora bien, corresponde hablar sobre un tema importante respecto a las normas que van a regular a las Federaciones Internacionales y es que estas no solo se rigen por lo señalado dentro de sus propios estatutos, sino que también, al momento de redactarlas, deben respetar las normas internas del lugar donde tienen su sede y que por lo general estas últimas tienen la función de ser las reglas imperativas sobre las cuales se desarrollarán las disposiciones finales de los Estatutos. Por último, estas normas que se encuentran en el Estatuto deberán ser conformes a los principios del derecho deportivo presentes en la Carta Olímpica.

Sin embargo, un tema relevante respecto a las normas de las Federaciones Internacionales y es que dentro de dichas reglas se establece toda la estructura organizativa de su deporte vinculado que incide sobre sus Federaciones continentales y nacionales, de manera que puedan estandarizar, regular y exigir el cumplimiento de las reglas dentro de las competiciones y actividades que se realicen con diversos mecanismos que sancionen la comisión de faltas.

A manera de ejemplo, tenemos el caso de la FIFA la cual establece las reglas y normas básicas para la realización de las competiciones internacionales dirigidas tanto a las Federaciones Continentales (CONMEBOL, UEFA, o CONCACAF); como a las Federaciones Nacionales (FPF, AFA o CBF), en las cuales se establecen los lineamientos para las competencias continentales como la Copa América, la UEFA European Football Championship o la Copa de Oro y las competencias nacionales como la Liga 1, la Copa de la Liga Profesional 2021 de Argentina o el Campeonato Brasileño de Serie A respectivamente.

La existencia de competiciones entre Federaciones miembros, de competencias continentales entre clubes y países, así como de mundiales entre las Federaciones Nacionales clasificadas, genera que la FIFA tenga un poder tremendo sobre el desarrollo del fútbol profesional, lo cual lleva a que establezca relaciones con los Estados que, en palabras de Terol Gómez (2010), estas relaciones incluso superan al derecho en tanto una entidad de derecho privado como la FIFA poseen una gran capacidad de influencia sobre los Estados en su toma de decisiones.

Es precisamente esta influencia la que lleva a que muchas Federaciones tengan el denominado “complejo de islas” (concepto acuñado por Cazorla Prieto en 1979) en tanto estas Federaciones intentan huir de las normas estatales y la legislación de los Estados

creando su propio sistema de normas y de actuación que evita tener que acudir a instancias nacionales (citado en Palomar, 2021).

Por otro lado, antes de abordar el tema de las Federaciones Deportivas en el Perú, corresponde explicar la relación que existe entre las Federaciones Deportivas Nacionales y las Federaciones Internacionales.

Es importante conocer que desde el momento en que una Federación Internacional (como puede ser la FIFA) reconoce como miembro a una Federación Deportiva Nacional (como puede ser la FPF), la FPF asume el compromiso y la obligación de reconocer solamente como superior a la FIFA, y esta última de reconocer solamente a la FPF como la Federación encargada de organizar y dirigir el fútbol profesional en un determinado territorio, en este caso el Perú.

Entonces, dentro de las obligaciones asumidas por las Federaciones Deportivas Nacionales se encuentra que desde el mismo momento en que son aceptadas como miembros por una determinada Federación Internacional, asumen y aceptan de manera instantánea las normas y reglas que deberán regir la práctica del deporte dentro su territorio, en tanto estas ya se encuentran estipuladas como obligatorias en sus Estatutos por las Federaciones Internacionales.

Esta noción implícita de aceptar las normas por parte de las Federaciones Deportivas Nacionales lleva a que, en caso de que exista alguna contradicción o alguna de sus normas internas que no estén claras, tenga que prevalecer la norma de la Federación Internacional, la cual a su vez respeta las normas del ordenamiento nacional donde tiene sede y por ende las Federaciones Deportivas Nacionales también deberán hacerlo.

Ahora, corresponde tocar un problema significativo que es el del conflicto normativo entre las normas de una Federación Internacional y las de un Estado o un ordenamiento jurídico determinado, y es que a pesar que parece evidente que dentro de un Estado si existe un conflicto entre ambas normas tendrán mayor peso las del ordenamiento interno, en el ámbito del derecho deportivo por la influencia de la Federación Internacional o la relevancia del deporte, la interpretación de este conflicto es diferente.

Alberto Palomar (2021) opina sobre lo que ocurre realmente en estos casos de conflicto en la actualidad:

“En estos momentos, en caso de conflicto entre una norma pública interna y una norma convencional dimanante de una Federación Internacional, se intentará inaplicar

aquella para aplicar esta, aún a riesgo de incurrir en responsabilidades por la falta de respeto del ordenamiento jurídico interno”. (p.26)

Y es que, la desafiliación de una Federación Internacional por no cumplir sus normas o el tener problema con integrar el movimiento deportivo internacional sería un grave perjuicio para el deporte nacional y es más conveniente solucionar luego el problema de manera interna que tener que aceptar las duras consecuencias del incumplimiento de las reglas aplicables al deporte de las Federaciones Internacionales.

Es importante agregar, que este conflicto y el poder de las Federaciones Internacionales en determinados deportes como el fútbol será abordado con mayor profundidad en el apartado de Intervención del Estado en el deporte.

Habiendo explicado el marco general de las Federaciones Internacionales y las obligaciones de las Federaciones Deportivas Nacionales, corresponde explicar cómo se desarrolla este concepto en el caso peruano.

Federaciones Deportivas en el Perú

Corresponde abordar con mayor profundidad, por su importancia en nuestro trabajo, el tema de las Federaciones Deportivas Nacionales, para ello empezaremos revisando el primer párrafo del artículo 44 de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte (Ley 28036) que se encarga de definir las como:

“los organismos rectores de cada disciplina deportiva a nivel nacional en sus distintas categorías y niveles. Se constituyen como asociaciones civiles sin fines de lucro, se rigen por sus estatutos, la legislación nacional que les resulte aplicable y las normas internacionales que les corresponda de acuerdo con su federación internacional y a sus organismos rectores (...)”

La norma en mención deja clara el hecho que la Federación es la organización deportiva más importante dentro de su disciplina y que tendrá como una forma societaria la de asociación civil sin fines de lucro conforme a la regulación propia del Código Civil para estas entidades, la cual deberá respetar no solo los estatutos propios de la asociación sino también la normativa aplicable del ordenamiento peruano, la normativa propia de la Federación Internacional y demás normas vinculadas a su deporte.

También, se hace referencia a las Federaciones Deportivas Nacionales en el artículo 8 al desarrollar las funciones del IPD en la Ley N°28036 pues este Instituto deberá reconocer a las Federaciones Deportivas Nacionales y autorizar su registro en el RENADE cuando cumpla

con todos los requisitos que establece la ley en mención mediante la emisión de una Resolución la Dirección Nacional de Deporte Afiliado (DINADAF).

Por su parte, el artículo 26 la misma regula lo contenido en el Registro Nacional del Deporte donde se menciona que para autorizar el registro de una Federación se necesita verificar previamente que no exista otra que verse sobre la misma disciplina deportiva que ya se encuentre inscrita previamente en este mismo registro o los Registros Públicos.

Tomando en consideración lo antes mencionado, será importante enfocarnos en cuál es el proceso para que una asociación termine denominándose como “Federación Nacional” de una disciplina deportiva. Utilizaremos la Directiva 05-2013-IPD/DINADAF elaborada por la Dirección Nacional de Deporte Afiliado sobre el Reconocimiento de las Federaciones Deportivas Nacionales.

Dentro de esta Directiva se establece que una asociación civil sin fines de lucro deberá presentar ante el Instituto Peruano del Deporte una solicitud de reconocimiento como Federación Deportiva Nacional donde los requisitos fundamentales conforme a ley debe ser el presentar el Estatuto, conforme a lo regulado por el artículo 81 del Código Civil, y la copia literal de la inscripción de la asociación en Registros Públicos:

Además de los requisitos mencionados en la Ley 28036, hay otros adicionales muy importantes referentes a la disciplina deportiva sobre la cual la asociación está buscando el reconocimiento.

Entre los requisitos adicionales los órganos de base deberán acreditar una actividad deportiva no menor a 2 años antes de la solicitud de la constitución de la Federación Deportiva Nacional, también es importante que se respete los requisitos establecidos en la Directiva 004-2013-IPD/DINADAF sobre la “Expedición de Resoluciones de Reconocimiento y/o Nueva Conformación de Juntas Directivas de las Federaciones Deportivas Nacionales” en tanto se establecen cuáles son los requerimientos para que determinadas personas puedan formar parte de una Junta Directiva donde se enfoca especialmente en la calificación deportiva del Presidente y Vicepresidente electos; y luego presentar una copia del DNI de los miembros de aquella Junta Directiva que busca el reconocimiento. Asimismo, se deberá adjuntar el reglamento de la disciplina deportiva por categorías o edades y un Plan de Trabajo que esté acorde a los lineamientos del Plan Nacional del Deporte.

Finalmente, hay un requisito adicional que a nuestro criterio termina siendo el más importante pues será el que determine cuándo una Federación podrá adquirir el reconocimiento, y nos

referimos específicamente al requisito sobre el “Resumen de la historia y desarrollo de la Disciplina Deportiva que se pretende reconocer”.

No parece ser muy complicado elaborar un resumen de una disciplina deportiva, algunos países podrían considerar a una actividad como deporte y con ello que se cree en su territorio una Federación Deportiva Nacional que los reconozca y, por lo tanto, que esta posea un historial de algunos torneos, algunas figuras deportivas representativas y que se haya empezado a practicar en nuestro país con varios años previos a su búsqueda de reconocimiento, de manera que, podríamos considerar que entonces cumpliendo con todos los requisitos antes mencionados se obtendría el tan ansiado reconocimiento.

Sin embargo, esto no sucede en la realidad y para ellos debemos revisar un caso que llegó hasta el Tribunal Constitucional, nos referimos al EXP N°02498-2008-PA/TC referente a una demanda de amparo interpuesta por la denominada “Federación Deportiva Peruana de Deportes Aeróbicos” debido a que el Instituto Peruano del Deporte negó su inscripción en el Registro Nacional del Deporte pues este último consideraba que los deportes aeróbicos no eran una disciplina autónoma sino que formaba parte de la gimnasia, por lo que entendió que se había vulnerado su derecho a la igualdad ante la ley y su derecho a la libertad de asociación.

El Tribunal Constitucional, con acierto, entiende que no existe una vulneración a este derecho en tanto en ningún momento se les está impidiendo que se constituyan como una asociación o que desarrollen dichas actividades deportivas, sino que el IPD tiene la facultad de decidir si es que determinada asociación podría constituirse como Federación Deportiva Nacional de acuerdo con los atributos propios que la ley le otorga y que ya los hemos mencionado previamente. De manera que, el Tribunal Constitucional concluye que no hay una vulneración a un derecho constitucional y que si el demandante considera que efectivamente cumple con todos los requisitos para ser considerada como Federación Deportiva entonces la vía adecuada es el proceso contencioso administrativo.

No obstante, es respecto al análisis ante la posible vulneración a la igualdad ante la ley donde obtenemos argumentos muy importantes para analizar algunos parámetros que nos permitan entender qué disciplinas deportivas puede reconocer las asociaciones.

Entre los argumentos de la parte demandante ellos consideran que se vulnera su derecho a la igualdad ante la ley pues a su entender no hay diferencia entre el reconocimiento como Federación de su disciplina deportiva dado que se han reconocido a otras de naturaleza similar como es el caso de la disciplina relativa a la gimnasia.

A pesar de ello, el Tribunal considera que la disciplina por la cual intentan federarse no puede ser considerado igual a otras reconocidas debido a que esta disciplina en particular de aeróbicos no es un deporte olímpico pues no está reconocida por el Comité Olímpico Internacional y, en consecuencia, tampoco por el Comité Olímpico Peruano sino que únicamente está controlada por la denominada en ese entonces como Federación Internacional de Aeróbicos que es un organismo sin reconocimiento del Comité Olímpico Internacional.

De manera que, al no ser deporte olímpico ni tener reconocimiento por el Comité Olímpico Internacional, no puede ser interpretada como una “situación análoga” con otras disciplinas por lo que no se vulneraría el principio de igualdad ante la ley.

De esto se desprende que una determinada asociación podría no alcanzar el reconocimiento de Federación Deportiva Nacional por parte del IPD si es que su disciplina olímpica, aun cuando no forme parte del Programa Olímpico, haya sido considerada como deporte olímpico por parte del Comité Olímpico Internacional, por lo que esto representa un argumento importante que el IPD debe tomar en cuenta cuando alguna asociación de algún deporte olímpico reconocido esté buscando el reconocimiento de Federación.

Esto no se da en el caso mencionado en tanto no solo no era considerada como disciplina olímpica, sino que la misma Federación Internacional de Aeróbicos cuenta con pocos miembros, e incluso solo en algunos casos éstos han sido reconocidos como Federaciones en sus propios países.

Sin embargo, el argumento más importante es que el reconocimiento de una Federación Deportiva Nacional es competencia exclusiva del IPD, de manera que estos tienen autonomía para incluir una nueva Federación sobre alguna disciplina deportiva que consideren conveniente mientras que esta no afecte el interés de alguna Federación que ya se encuentre en el Sistema Deportivo Nacional o que incluso, tal como señala el Tribunal Constitucional en la misma sentencia, “el IPD tiene autonomía para incluir a la disciplina aeróbica dentro de la Federación de Gimnasia, siempre que tal decisión no suponga resultados manifiestamente contraproducentes”.

Por otro lado, de acuerdo al portal del Instituto Peruano del Deporte actualmente tenemos 61 Federaciones Deportivas Nacionales las cuales se rigen bajo la normativa internacional de su Federación Internacional y bajo las leyes nacionales, a excepción de la Federación Peruana de Fútbol la cual tiene un tratamiento normativo especial de acuerdo a los estatutos de la FIFA, específicamente en sus artículos 14 y 19 donde se establece con claridad que las

Federaciones Nacionales afiliadas no deberán tener ninguna injerencia por parte de terceros en sus asuntos internos, debiendo ser administrados de manera totalmente independiente, por lo que cualquier injerencia por parte de un tercero (como puede ser el Estado peruano) implica la suspensión de la misma que produce la no participación en competencias internacionales oficiales. Este punto va a ser tratado con mayor detenimiento en el apartado sobre la Participación del Estado en el deporte.

Las Federaciones Deportivas Nacionales tienen un doble componente, por un lado un aspecto público donde son agentes que trabajan de la mano con el Instituto Peruano del Deporte y con el Estado en el desarrollo de eventos deportivos de su disciplina o en la preparación de los deportistas calificados que representarán a nuestro país en eventos internacionales, y por otro lado, también tienen un aspecto privado pues siguen siendo asociaciones civiles de derecho privado que se rigen por sus propios Estatutos y que para la elección de la Junta Directiva se tomará en cuenta los votos de los asociados miembros.

Queremos terminar mencionando una reflexión de José Abanto (2017) respecto al doble componente antes mencionado:

“Esta distinción es importante porque permite establecer claramente que en el ámbito de las funciones públicas delegadas por la ley debe observarse el principio de legalidad en su actuación y, por consiguiente, ser susceptible del control por parte del órgano rector del deporte, el Instituto Peruano del Deporte, en el marco de sus atribuciones, así como del control judicial a través de la jurisdicción contenciosa administrativa. No así en el ámbito de sus actividades privadas, las cuales solamente son impugnables ante la jurisdicción ordinaria por sus propios asociados o quienes tengan legítimo interés, tal como acontece con cualquier entidad privada”.

1.1.4.2 Comité Olímpico Internacional, Comité Olímpico Peruano y la Carta Olímpica

El Comité Olímpico Internacional (COI) fue creado en 1894 y se define a sí mismo como una organización internacional sin fines de lucro totalmente independiente que se encuentra comprometida a construir un futuro mejor para el mundo de la mano del deporte, por lo que representa en la actualidad a la autoridad suprema en lo referente al Movimiento Olímpico. (Juegos Olímpicos, 2020)

Debemos entender que el Comité Olímpico Internacional se trata de una persona jurídica basada en el derecho privado de Suiza que no se fundamenta bajo una Convención Internacional firmado por países y tampoco tiene dentro de sus miembros a entidades o personas representantes de los Estados (Mestre, 2010, p. 107).

En ese sentido, la importancia de abordar el tema del Comité Olímpico Internacional es que, actualmente, representa una de las dos formas más comunes que otorgan reconocimiento a una actividad como deporte, la primera es a través de una normativa emitida por alguna entidad estatal como puede ser el Poder Legislativo, el Poder Ejecutivo o alguna otra vinculada al desarrollo del deporte en dicho país, y la segunda es a través del reconocimiento de esta actividad como deporte por parte del Comité Olímpico Internacional, el cual genera un “efecto dominó” pues desde el momento que el COI reconoce una actividad como deporte, el resto de países empieza a modificar su normativa interna o crear las instituciones deportivas necesarias para su desarrollo profesional lo cual termina por incluir a una nueva actividad deportiva, como podrían ser los esports.

Por su parte, el COI, a pesar de ser una organización privada, de alguna forma tiene relación con los Estados, debido a que este busca que los Estados respeten la Carta Olímpica y ellos de manera voluntaria en muchos casos deciden adoptar dichos valores y principios del deporte mencionados en esta Carta a través de su normativa interna o para la realización de eventos deportivos en sus países. También, existe una aceptación de los Estados a la denominada *Lex Olympica* cuando postulan a ser sedes de algún Juego Olímpico donde, de acuerdo con lo mencionado en la propia norma 34 de la Carta Olímpica, debe garantizar que el país y sobre todo las autoridades van a respetar y hacer respetar la Carta Olímpica.

A continuación, corresponde enfocarnos específicamente en el Comité Olímpico Peruano (COP) el cual debe entenderse como una asociación civil de carácter privado, y no como una entidad pública a pesar de los múltiples intentos de querer asociar al COP con alguna entidad del Estado o con las acciones del IPD especialmente en la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, creyendo que ambas instituciones cumplen funciones públicas, cuando solamente es el IPD quien maneja el deporte a nivel nacional.

Por el contrario, el Comité Olímpico Peruano es una asociación civil privada que dentro del mismo podemos encontrar a diversas asociaciones civiles nacionales donde se practican deportes considerados olímpicos, por tanto, no se encuentran sometidos a ninguna normativa pública y tampoco reciben algún tipo de subvención estatal, rigiéndose únicamente por sus estatutos internos los cuales son de carácter privado. En esa línea, al no recibir ningún tipo de subvención pública o estar circunscrito a los objetivos algún organismo estatal, estos organismos públicos no deberían tener injerencia o presión alguna sobre las funciones o actividades que desarrolla la COP, en el ejercicio de su autonomía como ente privado.

De manera tal, que debe es importante entender que no todas las Federaciones que se encuentran reconocidas por el IPD están afiliadas o son consideradas miembros del COP, en

realidad, de acuerdo a las declaraciones del presidente del COP Pedro del Rosario (2020), existen actualmente 34 federaciones que están afiliadas cuando en total existen 61 Federaciones Deportivas Nacionales en el país, por lo que podemos considerar que solo el 50% de estas Federaciones son considerados como miembros bases.

Estas 34 Federaciones Deportivas Nacionales que son ahora miembros del COP pueden mantenerse o salir dependiendo de lo que el Comité Olímpico va aceptando como disciplinas olímpicas. Por ejemplo, la tabla ha sido un nuevo deporte olímpico incorporado para los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 de manera que ha ingresado a ser miembro del COI.

Es preciso señalar que dentro de las principales funciones que tiene el COP se encuentra el representar el desarrollo del movimiento olímpico en el Perú, teniendo un enfoque específico sobre los deportistas de alto nivel, debido a que el COP representa a la única institución autorizada para acreditar a los deportistas antes mencionados para conformar a las selecciones nacionales que nos representarán en los eventos que conforman el circuito olímpico antes mencionado como son los Juegos Bolivarianos, los Juegos Panamericanos, los Juegos Sudamericanos y, evidentemente, también para los Juegos Olímpicos.

Sin embargo, debe aclararse que la elección de los cupos sobre quienes representarán al país dependerá de los que sean otorgados en las competiciones internacionales propias de cada disciplina deportiva o dentro de los eventos antes mencionados como en los Juegos Panamericanos, por lo que luego será el IPD quien se encargará de apoyar a los deportistas que han conseguido el cupo, pero también de preparar a los suplentes en caso ocurra algún problema. No obstante, será el COP quien los acreditará pues el Comité Olímpico Internacional no admite a ninguna delegación nacional que no haya sido inscrita previamente por su Comité Olímpico Nacional.

Por ejemplo, para los Juegos Panamericanos Lima 2019 el COP cumplió la función de vigilar a los deportistas que fueron seleccionados por sus Federaciones Nacionales para representar al país en uno de los eventos deportivos más importantes que realizamos.

Ciclo Olímpico

A continuación, corresponde analizar lo que se entiende como ciclo olímpico por su mención en nuestra normativa, para ello debemos comenzar señalando que el Comité Olímpico no ha sido claro sobre este término en tanto no se ha desarrollado dentro de la Carta Olímpica, pero se entiende que este es un periodo que se establece por lo general entre cada Juego Olímpico y que contiene una serie de actividades o eventos donde participa un país y que serán diferentes dependiendo de los tipos de participaciones que decidan realizar.

Por lo tanto, ante la falta de un criterio claro sobre este punto, debe prevalecer lo que se determine internamente en cada país dentro de su normativa local respecto a esta materia.

En el Perú se interpreta que el ciclo olímpico peruano se produce cada 4 años donde, en ese espacio de tiempo, se desarrollan los Juegos Bolivarianos, los Juegos Sudamericanos, los Juegos Panamericanos y finalmente los Juegos Olímpicos, como ya se había mencionado previamente.

Esta interpretación se encuentra conforme al artículo 46 de la Ley de Promoción y desarrollo del Deporte (Ley 28036), normativa que será abordado a profundidad en lo referente a la Intervención del Estado en el Deporte, pero que resulta importante mencionar brevemente: “Los miembros de las Juntas Directivas son elegidos por un período de cuatro (4) años, plazo que debe coincidir con el ciclo olímpico o torneo mundial (...)”

Este plazo mencionado siempre ha sido respetado, algo que se ha dado incluso durante la pandemia del COVID-19 en el 2020, donde el presidente del IPD Gustavo San Martín (2020) señaló para el diario Todo Sport que a pesar de no haberse realizado los Juegos Olímpicos durante ese año no había la posibilidad de extender a cinco años el ciclo olímpico. Esto es algo claro debido a que el artículo 46 no establece ninguna excepción a los 4 años, por lo que a pesar de que los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 no se realizaron en dicho año, al no haber ninguna nueva normativa debe respetarse lo estipulado por la Ley 2036.

Carta Olímpica

Nos parece conveniente dedicarle un apartado a la Carta Olímpica por la relevancia que tuvo para determinar qué deporte debería considerarse como olímpico y cuáles eran los requisitos que este debía cumplir, un elemento que, si bien se fue flexibilizando con el paso del tiempo, resulta importante de mencionar debido a la relación directa que tiene con nuestro tema de estudio.

La Carta Olímpica del 2004 fue la última Carta en establecer una serie de criterios obligatorios que se debían cumplir para ser considerado como deporte o disciplina olímpica, siendo el criterio más resaltante el que se hace referencia en su regla 47 respecto al “Programa deportivo, admisión de deportes, disciplinas y pruebas”:

“sólo los deportes ampliamente practicados en un mínimo de setenta y cinco países y cuatro continentes por hombres, y en un mínimo de cuarenta países y tres continentes por mujeres podrán ser inscritos en el programa de los Juegos de la Olimpiada”.

Asimismo, esta Carta establecía que dentro de los criterios para incluir un deporte no podrá admitirse alguno que se base necesariamente en el uso de un medio de propulsión mecánica y que los deportes que ya encuentran dentro del Programa Olímpico que no cumplen con los requisitos mencionados en el párrafo anterior podrían mantenerse a criterio del Comité Olímpico Internacional.

Es evidente que para que un deporte sea incluido dentro del Programa Olímpico debe pasar por algunos filtros que impedían en muchos casos que se agreguen nuevos deportes por la falta de masificación de las disciplinas en hombres y mujeres alrededor del mundo.

Sin embargo, este criterio dejó de estar estipulado en la siguiente Carta Olímpica del 2007 donde el mismo apartado incluso cambió de nombre, pues ahora la regla 46 del Programa de los Juegos Olímpicos tiene un apartado específico referente a la inclusión de los deportes en el Programa.

De esta manera, en la regla antes mencionada se establece un listado de 28 Federaciones Internacionales que son las encargadas de gobernar a quienes ellos consideraban como los deportes más importantes y nucleares de los Juegos Olímpicos. Es importante agregar que, si bien este listado ya se había mencionado previamente en la Carta Olímpica del 2004, ahora se establece expresamente que por lo menos 25 de los deportes representados por dichas Federaciones deberán ser incluidos dentro del Programa de los Juegos Olímpicos.

Además, se le permite a la Comisión Ejecutiva del COI el poder incluir uno o algunos deportes adicionales que no se encuentran dentro de ese listado, pero respetando el máximo de 28 deportes para los Juegos Olímpicos, los cuales serán determinados mediante votación por los miembros de dicha Comisión.

Respecto a las 28 Federaciones Internacionales que hicimos referencia, debemos aclarar que no siempre se han mantenido las mismas Federaciones pues el Comité Olímpico Internacional entiende que ciertos deportes dejan de tener trascendencia para darle paso a otros, tal es el caso del Baseball y el Softball quienes no fueron tomados en cuenta para la Carta Olímpica del 2013 al reducirse las Federaciones Internacionales a 26, pero para la Carta Olímpica del 2015 se volvió al número de 28 agregando a las entidades encargadas de organizar el golf y el rugby, deportes que se han mantenido estables hasta la Carta Olímpica vigente del 2020.

No obstante, el criterio de selección de los deportes para ingresar en el Programa de los Juegos Olímpicos cambió para la Carta Olímpica del 2015, donde si bien se mantuvo el listado de 28 Federaciones Internacionales mencionadas en esta Carta ya no existía el requisito que

establecía la inclusión obligatoria de por lo menos 25 de esas Federaciones en el Programa de los Juegos Olímpicos, de manera que otorgaba mayor libertad de elección a la Comisión para decidir entre todos los deportes que cumplen con los criterios de poder ser considerados olímpicos, y por ello, el listado ya solo enuncia a las Federaciones Internacionales deportivas más importantes.

Dado que la Carta Olímpica se volvió más flexible para incluir a los deportes dentro de unas Olimpiadas, corresponde preguntarnos, ¿Cuáles son los criterios que debe cumplir un deporte para ser considerado olímpico? Teniendo presente la posibilidad de un futuro reconocimiento de los esports como deporte olímpico.

Para responder adecuadamente esta pregunta, es recomendable revisar los criterios establecidos en la página web de la misma entidad encargada de reconocerlos.

En primer lugar, y como condición elemental para ser reconocido por el Comité Olímpico Internacional, el deporte debe estar regulado y gobernado por una Federación Internacional la cual debe respetar tanto las reglas vigentes establecidas por la Carta Olímpica, así como las disposiciones mencionadas en el Código Mundial Antidopaje y del Código del Movimiento Olímpico sobre Prevención de Manipulación de Competiciones.

En esa línea, deporte deberá ser practicado a nivel mundial y, por último, la Comisión Ejecutiva del COI podrá recomendar que se agregue este deporte al Programa de los Juegos Olímpicos donde finalmente deberá ser aprobado en sesión por el Comité Olímpico Internacional. (Olympic FAQ, 2020).

Finalmente, es importante añadir que hay una disposición dentro de la regla 45 de la Carta vigente, que fue presentada por primera vez a través de la “Agenda Olímpica 2020” durante la Sesión 127 en Mónaco el 2014 (Olympic News, 2014) y reconocida por primera vez en la Carta Olímpica del 2015, la cual representó un giro a la forma sobre cómo se elegían a los deportes que integran el Programa de los Juegos Olímpicos, de manera que aceptaba nuevas alternativas que permitan agregar uno o más deportes dentro de una edición específica de Juegos Olímpicos:

“El COJO de una determinada edición de los Juegos Olímpicos puede sugerir al COI la inclusión, únicamente para dicha edición, de una o más pruebas adicionales. Todas las decisiones al respecto se tomarán dentro del pleno respeto de esta Norma 45 y su texto de aplicación, así como de cualquier otra condición específica establecida por el COI”. (p.84)

De esta manera, dicha regla le permite a los Comités organizadores de los Juegos Olímpicos agregar nuevos deportes que consideren pertinentes para la edición donde están siendo anfitriones, tal como sucedió para la determinación del Programa de los Juegos Olímpicos Tokio 2020, donde se agregaron técnicamente seis nuevos deportes como son el *Béisbol* y *Softball*, el Karate, la escalada deportiva, el *surfing* y el *skateboarding*.

La inclusión de deportes como el *surfing* y el *skateboarding* durante la sesión 129 del Comité Olímpico Internacional en Río de Janeiro del 2016 representa un paso importante para innovar, acercar y atraer el deporte, así como desarrollar el movimiento olímpico hacia las nuevas generaciones. Sobre este punto es importante resaltar lo señalado por el presidente del Comité Organizador de los Juegos Olímpicos y Paralímpicos Tokio 2020 Yoshiro Mori donde señala que:

“La inclusión de este paquete de nuevos deportes le permitirá a los jóvenes atletas la oportunidad única en la vida de realizar sus sueños y competir en unos Juegos Olímpicos -la competición más grande en el mundo de deportes- inspirándolos a lograr siempre lo mejor tanto en el deporte como en su vida”. (IOC Media, 2016)

La Agenda Olímpica 2020 y las declaraciones del presidente del Comité Organizador de Tokio 2020 son importantes porque demuestran que en la actualidad existen nuevos deportes que atraen a las nuevas generaciones y permiten que éstos se involucren con los valores del olimpismo y practiquen deportes que van creciendo como parte de la cultura urbana y de las nuevas tecnologías.

Esta nueva tendencia, se ha visto reflejada en la aprobación del Programa de París 2024 por parte de la Comisión Ejecutiva del COI el 7 de diciembre del 2020, donde el Comité Organizador de París 2024 decidió incluir 4 nuevos deportes, similares a los de Tokio sobre el *skateboarding*, la escalada deportiva, el *surfing* pero con la inclusión del *breaking* mejor conocida como la forma competitiva del *breakdancing* que representa una movida urbana juvenil muy fuerte y que le abre la puerta a nuevas disciplinas deportivas para ser consideradas olímpicas en el futuro, dentro de ellas una nueva actividad como los esports que ya ha sido discutido por el Comité Olímpico Internacional y que será materia de un análisis propio sobre el tema más adelante.

1.1.4.3 Ligas Deportivas

Las ligas deportivas pueden definirse como sistemas de competiciones deportivas donde se enfrentan determinados equipos generalmente en un sistema de todos contra todos o *round robin* que, dependiendo de las necesidades de los auspiciadores, se desarrolla en un

prolongado espacio de tiempo para obtener mayores beneficios económicos para el patrocinador y para los clubes deportivos por derechos televisivos o convenios que realicen de auspicio directo al equipo.

Éstas se encuentran reguladas por la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte (Ley 28036) en su artículo 41 donde se señala que las ligas son las encargadas de coordinar y organizar la actividad deportiva entre sus afiliados en distintos niveles como sería el distrital, provincial y regional. Estas ligas deberán inscribirse en el registro de la Federación Deportiva que sería su organismo deportivo inmediatamente superior y también en el RENADE.

Debemos agregar que en el artículo 42 se establecen sus funciones como apoyar a las organizaciones del sistema deportivo de su jurisdicción, especialmente en las municipalidades y en el ámbito escolar y universitario, que participen en competencias de nivel superior y que propongan ante el IPD a los deportistas y dirigentes para otorgarles premios y beneficios, de manera que estos son los únicos artículos que establecen la normativa que debe cumplir las ligas deportivas que se realicen en el Perú. Actualmente, en nuestro país, contamos con dos ligas deportivas populares donde se encuentra la Liga de Fútbol Profesional y la Liga Nacional Superior de Voleibol del Perú.

La Liga de Fútbol Profesional fue creada el 1 de enero del 2019 por la Federación Peruana de Fútbol, la cual desde ese momento tomaron el control total del desarrollo y la gestión de la liga de fútbol profesional, que había sido organizada hasta esa fecha por la Asociación Deportiva de Fútbol Profesional (ADFP), buscando crear una nueva estructura organizativa y un nuevo modelo de los torneos de Primera y Segunda División, así como profesionalizar a los clubes peruanos para optimizar el torneo local y el rendimiento bajo que se había tenido a nivel internacional en materia de clubes (FPF, 2018), por lo que desde esa fecha tienen autonomía en la modificación de los reglamentos de la Liga 1 y Liga 2 de conformidad con lo regulado por la FIFA.

De igual manera, tenemos a la Liga Nacional Superior de Voleibol del Perú que fue creada en el año 2004 por la Federación Peruana de Voleibol y que cuenta con un sistema de ascensos y descensos, así como la premiación de un campeón luego de seguir el formato del campeonato y que actualmente tiene un convenio de patrocinio con Movistar donde se transmiten todos los partidos de la liga local por Movistar Deportes, convirtiéndolo en el segundo deporte de mayor exposición en nuestro país.

Por otro lado, queremos hacer la reflexión que no existe una regulación de las ligas deportivas tan profundas como ocurre en el caso de España donde en su Ley del Deporte (Ley 10/1990)

establece que su constitución es obligatoria cuando se califica a la competición como profesional por parte del Consejo Superior de Deportes y, además, de acuerdo al artículo 46 de la misma ley, entre los criterios que deben cumplirse para que una competición tenga el carácter de profesional se encuentra la obligación de tener contratos laborales entre los clubes y los deportistas, y además esa competición debe tener una importancia económica para España, algo que solo cumplen dos de sus ligas: la Liga Nacional de Fútbol Profesional (LFP) y la Asociación de Clubes de Baloncesto (ACB)

Resulta ilustrativamente finalizar con las palabras de Ramón Terol (2019) que, de acuerdo con la normativa española, define lo que realmente simboliza una liga deportiva: “la liga es una solución organizativa para la gestión de la competición oficial -federada- de carácter profesional”. De manera, que la liga posee esa integración federativa de coordinar la competencia de las ligas profesional con las Federaciones de dicha modalidad deportiva.

1.1.5 Participación del Estado peruano en el deporte

Nos referimos a la participación del Estado peruano en el deporte, a los casos en que el Estado, a través del Instituto Peruano del Deporte, planifica la Política Nacional del Deporte contando con un registro adecuado de las Federaciones y organizaciones deportivas que participan en él, lo que permite otorgarles una subvención económica a las Federaciones Deportivas que termina por beneficiar en la preparación de los deportistas y a la profesionalización del deporte en el Perú.

Además, analizaremos la participación del Estado peruano en la regulación de aspectos vinculados al deporte que pertenecen, en principio, al ámbito privado, especialmente a supuestos en los cuales el Estado no tendría por qué regular al no ser de su competencia, pero que aun así decide hacerlo por la relevancia social o política que tiene alguna de estas actividades.

Para entender los beneficios o afectaciones que recibirán los sports al ser regulados como deporte en el Perú, es necesario revisar los casos de participación del Estado en el deporte, lo que nos permitirá conocer de antemano, de qué manera y en qué medida el Estado puede llegar a involucrarse en estos asuntos pertenecientes al ámbito privado.

Para ello, utilizaremos como ejemplos a lo largo de este apartado, a la intervención que realizó el Estado sobre los requisitos y parámetros que debían cumplirse para la elección de los presidentes de las Juntas Directivas de una Federación Deportiva, así como el establecimiento de una ley exclusiva para una Federación Deportiva Nacional como es el caso de la Federación Peruana de Fútbol al otorgarle un régimen autónomo.

1.1.5.1 El Instituto Peruano del Deporte

Como bien sabemos el Estado está organizado a través de diferentes niveles de gobierno: gobierno central, gobierno regional y local. Dentro del primero se encuentra El Poder Ejecutivo el mismo que tiene como función dictar la dirección política del Perú. Además, quienes encabezan este poder se encuentra el presidente y sus ministros y éstos últimos a su vez están encargados de liderar los distintos Ministerios, entre los que se encuentra el Ministerio de Educación (Rubio, 2011, p.50).

De acuerdo al artículo 7 de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, el Instituto Peruano del Deporte es un organismo público descentralizado que se encuentra adscrito al Ministerio de Educación y que tiene entre sus principales funciones ser la entidad encargada de establecer, formular y dirigir las políticas adecuadas para el deporte y la recreación; donde además, realiza coordinaciones con las demás instituciones del Sistema Deportivo Nacional, manteniendo cierta autonomía administrativa y técnica en el ejercicio de sus funciones.

El artículo 8 de la misma ley establece otras funciones del IPD, como es encargarse de aprobar y supervisar el Plan Nacional del Deporte y su cumplimiento; promover la formación de deportistas y profesionales del deporte; coordinar con los Gobiernos locales, regionales y universidades para realizar actividades deportivas y de educación física; debe promover también las medidas de control de sustancias prohibidas para los deportistas de acuerdo a las leyes nacionales y normativa de las entidades encargadas al respecto, por ejemplo, la Agencia Mundial Antidopaje y las normas propias de cada deporte, fomentar que los privados inviertan en las actividades físicas y el deporte; así como autorizar el uso y la concesión de bienes e infraestructura deportiva para quien desea utilizarlo.

Sobre el Registro Nacional del Deporte, que fue desarrollado a mayor profundidad en el apartado de Organizaciones Deportivas, debemos aclarar que si bien para inscribir a un club deportivo no se necesita pedirle permiso al IPD, en el caso de las Federaciones Deportivas Nacionales es diferente porque, aunque en ambos casos nos referimos a personas jurídicas de derecho privado, el artículo 8 de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, establece que el IPD tiene la competencia exclusiva para reconocer a las Federaciones Deportivas Nacionales, representando una de sus funciones más importantes pues este es el paso previo que autorizará la inscripción de estas en el RENADE.

En ese sentido, el reconocimiento de las Federaciones Deportivas Nacionales se realiza a través de una resolución emitida por el Consejo Directivo del IPD que reconocerá formalmente a la Federación Deportiva y que, a su vez, deberá aprobar a la Junta Directiva que la conforma

y a su estatuto. Será recién con la emisión de esta resolución que la Federación podrá realizar los trámites de inscripción ante Registros Públicos, esto le permitirá formalizarse como una asociación civil y será con esas partidas registrales que podrá finalmente inscribirse, previo análisis por parte de la Dirección Nacional de Deporte Afiliado, en el Registro Nacional del Deporte.

Comprender este proceso es importante porque para obtener una subvención económica anual por parte del IPD dentro de los tres requisitos principales, además de estar inscrito en Registros Públicos y de tener el reconocimiento del Consejo Directivo del IPD, será necesaria que las Federaciones se encuentren correctamente inscritas en el RENADE, por lo que IPD cumple un papel fundamental no solo en determinar si es que una organización cumple con los requisitos establecidos por su Directiva para adquirir el estatus de Federaciones Deportiva Nacional, sino que a raíz de esto evaluará si es que esta tiene derecho a obtener una subvención del Estado, y también si es que un deportista podrá ingresar al Programa de Apoyo al Deportista (PAD) en tanto este deberá encontrarse en primer lugar representado por su Federación Deportiva Nacional.

Por otro lado, debemos tener presente que los recursos que utiliza esta institución se tratan en gran medida de dinero del Estado, por lo que las normas y directivas internas del IPD se encuentran diseñadas para que se justifique el trabajo realizado lo cual genera que existan muchos impedimentos que imposibilitan cambiar las normativas que les permita acelerar los procesos.

En palabras del presidente del IPD Gustavo San Martín (2020) durante el Curso de Capacitación en Derecho Deportivo en la PUCP, dado que hay tanto parámetros para el gasto del presupuesto con la finalidad de evitar que su destino sea diferente al previsto, genera que ese dinero no se llegue a usar a tiempo y tenga que devolverse al Estado por las estrictas medidas que hay, llevando a que al final ese dinero no se utilice en beneficio del deporte.

Respecto al presupuesto del IPD hay que mencionar que el Estado estableció una disposición en la ley 27153 denominada “Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas”, para que esta actividad destinada a las apuestas le genere algún tipo de beneficio al deporte.

Por ello, en el artículo 42 inciso e) de esta ley, se estipula que el 10% de los ingresos provenientes de este impuesto serán destinados al Instituto Peruano del Deporte (IPD) para que se apliquen de manera descentralizada en infraestructura deportiva, elementos de apoyo al deporte y en la capacitación de los deportistas que califiquen como de alto nivel.

Sobre este punto, resulta ilustrativa la entrevista realizada a Manuel San Román como titular a cargo de la Dirección General de Juegos de Casinos y Máquinas Tragamonedas (una entidad adscrita al Ministerio de Turismo) el cual menciona que, por ejemplo, de los 300 millones de soles que se recaudan anualmente producto de este impuesto, el IPD con su 10% recibió un aporte de aproximadamente de 30 millones de soles, lo que originó que se tuvieran los fondos suficientes para remodelar el Estadio Nacional (Castro, 2019).

Queremos terminar resaltando la importancia de la existencia de un organismo como el Instituto Peruano del Deporte en la actualidad, y es que aun cuando existe el debate sobre si debería existir un Ministerio del Deporte como en otros países y no una entidad adscrita al Ministerio de Educación o si es que el Ministerio del Deporte va a tener las mismas funciones que el IPD, esto realmente solo generaría mayor burocracia y trabas para la ejecución de proyectos en tanto el IPD, en realidad, tiene independencia y autonomía porque el MINEDU no participa en las decisiones del IPD sino que tiene una plena autonomía operativa.

Finalmente, el IPD se encarga sobre todo de velar por la práctica y el fomento del deporte y vemos que específicamente durante la pandemia del COVID-19 cuando el Gobierno de turno realizó el Plan de Reactivación Económica al deporte se le había considerado en entretenimiento dentro de la fase 4, por lo que fue trabajo del IPD convencer y sustentar ante las autoridades la importancia de reactivar el deporte, y gracias al apoyo de las Federaciones se lograron aprobar los protocolos de sanidad para que los deportistas vuelvan al entrenamiento en un ambiente controlado como es la Villa Deportiva Nacional (Andina, 2020). Por lo que se encontró en constante coordinación con las autoridades sanitarias del Ministerio de Salud durante el rebrote de finales del 2020 para la activación de los entrenamientos para el deporte priorizado tal como se indica el Decreto Supremo N°023-2021-PCM con miras al entrenamiento de los deportistas clasificados a los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

1.1.5.2 Las subvenciones del Estado a las Federaciones Deportivas Nacionales

El tema de las subvenciones económicas anuales del Estado sobre las Federaciones Deportivas Nacionales ya había sido introducido cuando hablamos sobre el Instituto Peruano del Deporte, pero en tanto este dinero es utilizado para organizar eventos deportivos y apoyar a los deportistas a acudir a competiciones internacionales y contratar a personal deportivo capacitado, representa una ayuda importante del Estado sobre el deporte en general, por lo que corresponde mencionar brevemente de qué se trata.

Estas subvenciones representan una de las tres actividades del estado entre las que se encuentran la actividad de policía, administración pública y fomento. Refiriéndonos a ésta última como “aquella que –mediante el otorgamiento de ventajas (económicas, jurídicas u honoríficas)– busca que los particulares realicen voluntariamente una determinada actividad que contribuya con el interés público” (Yábar, 2019). En este marco, la actividad de fomento es esa promoción de una actividad que, aunque beneficie específicamente a una o un grupo de personas, ese apoyo va a recaer de manera positiva en la sociedad, representa una apuesta y decisión del Estado hacia este grupo de personas, significando este un acto público.

Es oportuno empezar señalando que la capacidad que tiene el deporte para poder subsistir sin un apoyo económico por parte del Estado es mínima en la gran mayoría de los deportes que no poseen toda una estructura compleja que les permita obtener beneficios económicos para subsistir sin apoyos de terceros como es el caso del fútbol, resaltando la importancia del apoyo del Estado sobre el deporte para que pueda desarrollarse internamente y competir de la mejor manera posible a nivel internacional.

El Estado ha mantenido una iniciativa constante de apoyo económico, aunque siempre insuficiente, sobre el deporte federado a través de Decretos Supremos que autorizaban al Instituto Peruano del Deporte otorgar subvenciones a las distintas Federaciones Deportivas Nacionales donde se incluye además a la Federación Deportiva Universitaria del Perú. Es así como todos los años hay una revisión de la cantidad de competiciones que deben afrontar las Federaciones, así como los diversos problemas jurídicos o administrativos que pueden presentar por lo que el monto asignado a cada Federación Deportiva Nacional varía cada año.

Sin embargo, no fue hasta el año 2018 que mediante el artículo 3 de la Ley N°30832 se agregó la siguiente disposición a la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte que regula por primera vez el tema de las subvenciones que se había dado de manera discrecional por parte del Estado con el apoyo de los lineamientos entregados por el Instituto Peruano del Deporte. De esta forma, para ahondar en el tema pasaremos a mencionar el artículo en cuestión:

“Artículo 71-A.- Subvenciones: Las subvenciones otorgadas a las federaciones deportivas priorizan la atención del deportista, destinando como mínimo el cuarenta por ciento (40%) del monto total asignado a la federación, de forma obligatoria y directa a favor de actividades del deportista”.

Como podemos apreciar de este artículo, se establece una normativa más clara sobre el destino del monto que se le entrega a la Federación en beneficio de los deportistas que participen dentro de la misma, pero también demuestra una intención clara del Estado por apoyar al deporte especialmente cuando se venían los Juegos Panamericanos de Lima 2019, que sin lugar a dudas, cambió un poco el panorama del deporte beneficiando en mejoras en infraestructura y apoyo a los deportistas sobre todo a quienes representan al país en competencias internacionales y especialmente en esos Juegos Panamericanos donde Lima iba a ser anfitrión.

Por lo que es importante resaltar que previo a esta subvención a las Federaciones Deportivas Nacionales que obliga a que destinen un mínimo del 40% del monto asignado a los deportistas, solo existía la ley 30097 denominada “Ley para el Financiamiento de Programas y Actividades prioritarios en materia educativa y deportiva” que beneficiaba únicamente a los deportistas calificados y de alto nivel, donde de acuerdo a información brindada por el IPD en su portal web a través de su Programa de Apoyo al Deportista (PAD) se beneficia a aproximadamente 600 deportistas con montos de entre 1000 a 2400 soles mensuales para gastos de movilidad y con otros beneficios como vales de comida y seguro médico y de vida contra accidentes, pero también se beneficia a los 150 deportistas que se encuentren en un mejor ranking a nivel nacional con un apoyo económico de 2800 a 5100 soles en efectivo mensuales y con seguro médico por las distintas competencias internacionales que deben afrontar.

De lo antes mencionado se entiende que existe un apoyo económico por parte del Estado a través del Instituto Peruano del Deporte tanto a las Federaciones Deportivas a como a los deportistas que se encuentren dentro del PAD, por lo que ahora corresponde analizar dónde se refleja este apoyo y de qué manera se obtiene, como una señal de transparencia y eficacia de otorgamiento de los recursos públicos.

El Instituto Peruano del Deporte es la entidad encargada de distribuir los recursos públicos que le otorga el Estado a las Federaciones Deportivas Nacionales y lo hace a través de la Ley de Presupuesto Público para cada año Fiscal, de manera que específicamente en la del año 2021 se estableció en su artículo 47 el tema de las subvenciones a las Federaciones Deportivas el cual estará determinada según los resultados que se obtienen “en la evaluación de los indicadores de desempeño o establecidos en la normativa interna que regula el otorgamiento de subvenciones”, los cuales son entregados por el IPD en julio de ese año y en enero del próximo de acuerdo a los resultados alcanzados en los indicadores de los Planes Anuales de las Federaciones y de la Asociación Nacional Paralímpica del Perú.

Este apoyo se realiza específicamente a través del apartado de subvenciones para las personas jurídicas durante el respectivo año fiscal para todas las Federaciones que hayan realizado los trámites correspondientes de transparencia sobre el uso de sus recursos ante el Instituto Peruano del Deporte, lo cual les otorga el beneficio de poder aparecer en dicha lista.

El trámite para recibir la subvención del Estado se encuentra debidamente explicado en el portal web del Instituto Peruano del Deporte de manera que las Federaciones presenten su solicitud de subvención ante la Dirección Nacional de Deporte Aliado del IPD y que se verifique el cumplimiento de los requisitos como el programa de ejecución anual, el plan de trabajo, la programación de eventos internacionales y nacionales, el programa de capacitación de agentes deportivos, la información de la infraestructura que se utiliza y que finalmente se verifique que efectivamente no existan observaciones respecto de la subvención que se les había dado previamente.

Como hemos podido apreciar, el IPD ha tratado de establecer un control sobre las Federaciones a las que se les está otorgando recursos públicos y cómo lo están ejecutando, para ello, el IPD realiza publicaciones anuales sobre el dinero utilizado en los gastos administrativos, el personal técnico, en eventos nacionales e internacionales, material deportivo y capacitaciones, dentro de su portal de Transparencia.

Este apoyo económico también se le otorgaba al Comité Olímpico Peruano hasta mayo del 2015, pero por una serie de irregularidades en el uso de las subvenciones que habían sido otorgados durante el periodo del año 2012 al 2014, el Instituto Peruano del Deporte decidió dejar de otorgar las subvenciones económicas a esta entidad y con ello también reforzó los controles en el proceso de entrega de subvenciones hacia las Federaciones con certificación internacional para que se reduzcan al mínimo la comisión de estos hechos.

En realidad, de acuerdo a la Contraloría General de la República, el Comité Olímpico Peruano no pudo sustentar el uso de 20.8 millones de soles que fueron otorgados a través de subvenciones del Estado, donde uno de ellos fue el no pago de los derechos de comercialización a la Organización Deportiva Panamericana de los Juegos Panamericanos de Lima 2019 aun cuando el Estado directamente le otorgó dicho monto en dólares americanos pero el COP aparentemente destinó dicho dinero en el pago de otros servicios (Gestión, 2018).

Queremos dejar esta reflexión realizada por José Abanto (2019) para IUSPORT respecto de las subvenciones en el deporte peruano, debido a que será útil para entender la manera cómo

debe financiarse un deporte y que servirá también para posteriormente entender la fuente de financiamiento principal de los esports.

“Por otro lado, sabemos que el deporte es una actividad que no depende únicamente de la intervención de los poderes públicos, sino que -como lo enseña la doctrina- requiere la necesaria participación de los privados. (...) En el Perú, no se tiene certeza propiamente sobre el impacto que tienen las subvenciones en el financiamiento del deporte, aunque sí es evidente la tenue participación del sector privado como consecuencia de una ineficiente normativa que fomente su intervención”.

En el Perú solo un deporte profesional puede financiarse por sí solo como es el fútbol, los demás requieren de algún tipo de apoyo del Estado tanto sobre las Federaciones como directamente a los deportistas que nos representan, por lo que, aunque no se puede analizar realmente cuál es el impacto del apoyo económico sobre los resultados que obtienen los deportistas, creemos que este apoyo resulta muy necesario en tanto, como mencionamos en el párrafo anterior, son muy pocas las empresas del sector privado que apoyan al deporte específicamente por la poca popularidad que tienen muchos de ellos.

1.1.5.3 La elección de las Juntas Directivas de las Federaciones Deportivas Nacionales: ¿Una vulneración a la autonomía de estas asociaciones civiles?

El tema que vamos a tocar a continuación representa en la actualidad una de las discusiones con mayor repercusión del derecho deportivo peruano por el nivel de intervención del Estado que se está aplicando en el deporte nacional en el ámbito privado, específicamente, nos estamos refiriendo a la elección de las Juntas Directivas de las Federaciones Deportivas Nacionales. Esto es importante porque, en caso se reconozca a los esports como deporte, automáticamente se le aplicaría la disposición que será discutida a continuación, cambiando el panorama actual de cómo se desarrolla esta actividad el cual es privado en su totalidad.

Para comenzar, resulta conveniente mencionar que la regulación de este tema se encuentra en la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte específicamente en su artículo 46, el cual ha sido modificado en 2 oportunidades, la primera el 24 de junio del 2010 a través de la Ley N°29544, en donde se crearon nuevos requisitos que debían cumplir los presidentes y vicepresidente de las Juntas Directivas, mientras que la segunda modificación, que está vigente desde el 29 de junio del 2016, agrega algunos elementos a los requisitos previamente impuestos.

Antes de pasar a analizar propiamente al artículo 46, corresponde entender por qué se cambió la regulación para la elección de las Juntas Directivas y cuál era el objetivo del

Congreso de la República para involucrarse en temas que eran competencia exclusiva de las Federaciones Deportivas Nacionales.

Como ya lo mencionamos, la primera modificación se dio en el año 2010 mediante la Ley N°29544 la cual basó sus disposiciones en el Proyecto de Ley N° 2722/2008-CR presentado por la entonces congresista Cenaida Uribe y que modificó sustancialmente muchas de las disposiciones de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte y entre ellos varios apartados que incluyen a las Federaciones Deportivas Nacionales.

El sentido de cambiar la regulación y ser más exigentes con los requisitos que deben cumplir los miembros de las Juntas Directivas se daba con la intención de poder fiscalizar mejor a las FDN y que exista un manejo más eficiente de los recursos económicos públicos y de la infraestructura en aras de la transparencia.

De los argumentos esgrimidos para agregar requisitos a la elección de las Juntas Directivas podemos intuir que el Estado se siente con la obligación y el derecho de poder fiscalizar a las Federaciones Deportivas y decidir sobre quiénes son los integrantes idóneos para cumplir con el cargo de presidente y vicepresidente en tanto muchas de estas Federaciones reciben apoyo económico estatal y también utilizan infraestructura que es propiedad del IPD.

Habiendo explicado el sentido de elaborar una disposición de este tipo, pasaremos a mostrar el artículo materia de debate.

“Artículo 46. Juntas directivas

(...) Para ser candidato a presidente y vicepresidente se requiere cumplir los requisitos del respectivo estatuto, así como:

- a) Haber tenido la condición de dirigente deportivo registrado por un mínimo de cuatro (4) años en la federación correspondiente o haber sido deportista calificado de alto nivel.
- b) Acreditar grado o título a nivel universitario o técnico.
- c) No haber sido sancionado por la justicia deportiva de su federación o por el Consejo Superior de Justicia Deportiva y Honores del Deporte del Instituto Peruano del Deporte (IPD).
- d) No haber sido sancionado en proceso penal por delito doloso.
- e) No tener vínculo con las personas naturales ni jurídicas con las que se contrate la adquisición de bienes”.

De una primera revisión del artículo citado, parecen razonables los plazos establecidos por el Estado para las Juntas Directivas en tanto los objetivos y preparaciones se realizan con

miras a los Juegos Panamericanos y posteriormente para los Juegos Olímpicos, los cuales se encuentran dentro del ciclo olímpico como ya hemos profundizado previamente. Por otro lado, los requisitos para ser presidente o vicepresidente de la Junta Directiva tampoco parecen tan extremos, aunque, también es cierto que quienes dirigen estas juntas directivas generalmente no poseen alguno de los requisitos que la norma ahora exige.

Sin embargo, el problema de fondo y el conflicto que hay con este artículo es la intromisión o regulación del Estado en los asuntos internos de una persona jurídica de derecho privado, como ya hemos mencionado extensamente en este Capítulo, pues cada Federación Deportiva Nacional tiene sus propios Estatutos y mecanismos que internamente deberían decidir quiénes deben presidir las Juntas Directivas y cuáles son los requisitos que estos deben cumplir.

En esa misma línea, en tanto las Federaciones Deportivas Nacionales tienen este doble componente tanto público como privado donde, si bien trabajan de la mano con el Instituto Peruano del Deporte y el Estado, será el aspecto privado que se guía por la noción clásica que las asociaciones civiles de derecho privado deben regirse por sus propios Estatutos y que la elección de Junta Directiva dependerá de los votos de quienes se encuentren asociados en esa Federación.

El Estado no tendría por qué intervenir ni en el tiempo máximo que debe durar en el cargo una Junta Directiva ni en los requisitos que deben cumplir quienes deseen optar por el cargo de presidente y vicepresidente de su Federación Deportiva Nacional.

Por lo cual, es inoportuno el establecimiento de un periodo de cuatro años para las Juntas Directivas, plazo que necesariamente deberá coincidir con el ciclo olímpico, porque al establecer esta regla, el Estado busca que todas las Federaciones tengan un máximo de tiempo para mantenerse en el cargo, específicamente hasta el 31 de diciembre del año donde se realizan los Juegos Olímpicos.

Pero establecer este límite sin dudas genera problemas poco convenientes e imprevisibles. El primero de ellos, es el referente a que este requisito es aplicable a todas las Federaciones Deportivas Nacionales incluso cuando muchas de ellas ni siquiera forman parte del circuito olímpico, de manera que aplicarse un límite de 4 años que concuerde con el circuito olímpico peruano es absurdo en la práctica cuando muchas veces estas Federaciones no participan en dichos eventos, los cuales, es importante recordar, son los Juegos Bolivarianos, los Juegos Sudamericanos, los Juegos Panamericanos y los Juegos Olímpicos.

La primera crítica a este artículo es que la ley peruana se está entrometiendo en asuntos privados de las Federaciones Deportivas Nacionales agregando el sistema del ciclo olímpico de elecciones a Federaciones que no son olímpicas. Resultando evidente que el Estado no debería regular cuánto tiempo es el que debe quedarse en el cargo un directivo en una institución de derecho privado y este es precisamente un problema para algunas Federaciones como la Federación Peruana de Fútbol, que llevó a que posteriormente se les cree una ley que lo hace autónoma de las normas vinculantes a las demás Federaciones, esto será desarrollado al término de este apartado.

El otro conflicto que hay con la Ley es sobre el tema del ciclo olímpico en la referencia al tiempo, parece claro que debe ser al término de los Juegos Olímpicos en tanto estos se desarrollan cada 4 años, sin embargo, precisamente para los Juegos Olímpico de Tokio 2020, que se tuvieron que postergar por la pandemia del COVID-19, ocurrió un grave problema porque los 4 años que se habían establecido en la norma no iba a coincidir con el ciclo olímpico en tanto los Juegos Olímpicos de Tokio se desarrollarían el 2021 por lo que se generó la pregunta si es que se debería posponer las elecciones hasta el término del evento deportivo con lo cual el cargo ya no sería de 4 años sino de 5 años.

Esta regla de las elecciones de cada 4 años para los Presidentes y Asambleas Generales en las Federaciones Deportivas Nacionales también se ha dado en España regulada bajo la Orden Ministerial ECD/2764/2015 específicamente en su artículo 2 donde no solo se establece con mayor claridad que las elecciones deben realizarse dentro del primer cuatrimestre del año donde se celebran los Juegos Olímpicos de Verano, con excepción de las Federaciones que van a participar de estos y deberán realizar sus elecciones dos meses después de finalizado dicho evento. Asimismo, se establecen otras excepciones para las Federaciones que participan en los Juegos Olímpicos de Invierno y para los casos de la Federación Española de Deportes para Sordo y las Federaciones Paralímpicas.

Como podemos apreciar, el detalle para realizar las elecciones, los plazos y las excepciones a la regla general, se encuentra claramente establecido en los diversos incisos que contiene el artículo 2 del citado texto legal por lo que no debe haber ninguna confusión y no se termina afectando ni a las Federaciones que no participan del circuito olímpico ni a las que efectivamente participan del Programa de los Juegos Olímpicos para que termine su proceso.

Un conflicto similar sobre la celebración de las elecciones en las Federaciones se dio en España en el contexto del COVID-19, donde debido a la expedición del Real Decreto 463/2020 que declara el Estado de alarma por la crisis sanitaria, llevó a que el Consejo Superior de Deportes emita un informe señalando que las elecciones para las Juntas

Directivas de las Federaciones se suspenden e interrumpen los plazos mientras exista la pandemia, debido a que las elecciones implican actividades que están prohibidas por el Real Decreto antes mencionado.

Luego de haber analizado brevemente el caso español corresponde realizar dos comentarios, el primero es que la acción del Consejo Superior de Deportes fue inmediata y no quiso que hubiese problemas entre las Federaciones Españolas por sus elecciones, por otro lado, en el Perú hasta octubre del 2020 existió una incertidumbre general sobre cuál era el proceso que debía seguir o si las Federaciones debían o no realizar sus elecciones pues ni el Instituto Peruano del Deporte ni el Comité Olímpico Español estaba realmente legitimados para dar una posición en tanto era una norma de rango legal la que establecía el proceso.

Por otro lado, si bien hemos criticado que la intervención del Estado peruano en el proceso electoral de una Federaciones Deportiva Nacional está yendo en contra de lo mencionado en la misma Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte donde estas son asociaciones civiles sin fines de lucro que se deberán regir por sus propios estatutos, el caso español es diferente en tanto, dentro de su Ley del Deporte (Ley 10/1990), han establecido que las Federaciones deportivas españolas, además de su reconocimiento en el artículo 30 como entidad privada con personalidad jurídica propia, también señala que estas Federaciones ejercen por delegación funciones públicas de carácter administrativo, de manera que conforme al artículo 33.1 se establece con mayor precisión cuáles son esas funciones públicas delegadas que le otorga una conexión más fuerte con la organización, control y colaboración con la Administración del Estado que la mera coordinación que realizan las Federaciones Peruanas con el IPD y el Estado que no es profundizada dentro de la ley que regula al deporte en nuestro país.

En ese sentido, tomando en consideración lo señalado por Pedro del Rosario (2020) durante el Curso de Capacitación en Derecho Deportivo realizado en la PUCP, hay que tener en consideración que interpretar que el mandato de las juntas debe terminar a los 4 años, perjudica de manera directa la labor de preparación de una delegación para llegar a los Juegos Olímpicos. Al no haber una definición sobre el ciclo olímpico en la normativa peruana, sino que básicamente se centra en lo que entienden las Federaciones y el Comité Olímpico Peruano sobre este término, lo más recomendable era considerar que el periodo de los 4 años establecidos por una norma con rango de ley como es la Ley 28036 en su artículo 46 tenga que respetarse y que esa iba a ser la posición que finalmente adopten las entidades encargadas del deporte en nuestro país.

Sobre este punto, Gustavo San Martín como presidente del IPD mencionó lo siguiente: “Las Federaciones Nacionales deben regirse por lo que dice sus estatutos, es decir, en todos los casos –salvo, para variar, el fútbol– deben hacer elecciones ya ya pues la vigencia de sus poderes y su mandato terminará el 31 de diciembre próximo” (Espejo, 2020).

En conclusión, esta intromisión del Estado en las elecciones de las Federaciones no ha hecho más que perjudicar al deporte pues al establecer este límite ha generado un grave problema que va a terminar por perjudicar a quienes clasifiquen ante los cambios de Juntas Directivas que serían los encargados de llegar a los deportistas a los juegos olímpicos del próximo año.

1.1.5.4 La Ley de Fortalecimiento de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Fútbol: El poder de las Federaciones Deportivas para cambiar la normativa interna de un país

Abordar este tema nos permite analizar cómo el Estado tiene el suficiente poder para regular a una entidad de derecho privado, como es el caso de la Federación Peruana de Fútbol, algo que termina por afectarla en tanto esta se encuentra obligada a respetar las normas de una entidad superior como son las reglas de la FIFA, ocasionándole un conflicto entre respetar la normativa interna o la norma estipulada por esta Federación Internacional mencionada.

Entonces, de regularse a los esports como deporte, necesitamos comprender cómo se llegó a realizar una ley de este tipo y cuáles son los conflictos que surgieron a raíz de un intento de modificación que reducía aún más la autonomía de esta Federación. Esto es trascendental porque dentro de la norma que reconozca a los esports como deporte podría realizarse un desarrollo similar de autonomía para esta actividad de popularidad significativa en el Perú, pero en este caso, es probable que no exista una entidad tan poderosa como la FIFA que evite la aprobación de una ley que perjudique el desarrollo esta actividad.

En ese sentido, para entender adecuadamente los aspectos conflictivos y el sentido de las disposiciones que esta contiene necesitamos analizar brevemente cuál fue el proceso que llevó a la creación de esta Ley.

La problemática nació a raíz del Proyecto de Ley N°1517 /2016-CR presentado por Paloma Noceda en junio del 2017 con la finalidad de reformar por completo a la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte en tanto consideraban que la efectividad de esta ha sido mínima y buscaba masificar adecuadamente la práctica del deporte y desarrollarlo adecuadamente como un derecho humano.

No obstante, esta intervención para la FIFA generaba un grave problema que podría afectar la autonomía de la Federación Peruana de Fútbol pues sus disposiciones estaban en contra de lo que señalaban los nuevos estatutos de la FIFA que fueron aprobados durante su Congreso Extraordinario realizado en Suiza el 26 de febrero de 2016, específicamente en la norma 15 referente a los principios de gobernanza que deben cumplir las Federaciones miembro como la declaración de neutralidad política y religión, independencia de injerencias políticas, auditorías de cuentas independiente todos los años, entre otros.

Por otro lado, la norma 19 inciso 1 menciona que “Todas las federaciones miembros administrarán sus asuntos de forma independiente y sin la injerencia de terceros”. Hecho que se refuerza en la norma 14 sobre las obligaciones de las federaciones miembro que menciona: “Las federaciones miembros estarán obligadas a: i) de conformidad con el art. 19 de estos Estatutos, administrar sus asuntos de forma independiente y procurar que no se produzca ninguna injerencia por parte de terceros en sus asuntos internos”. Por último, hay que recalcar que las disposiciones mencionadas aún se encuentran vigentes en los Estatutos de la FIFA del 2020.

Esta molestia por parte de la FIFA se le hizo de conocimiento al Secretario General de la FPF mediante una carta del 24 de julio del 2017 en la cual se mencionó que de acuerdo a una investigación realizada por la Comisión de Federaciones Miembro de la FIFA encontraron que el proyecto de ley que buscaba crear la denominada “Ley General del Deporte del Perú” generaba un obstáculo para revisar los nuevos estatutos que debía realizar la FPF pues limitaba mucho el rango de actuación de la Federación y, por lo tanto, se necesitaba que estos estén en concordancia con lo estipulado en los estatutos de la FIFA. (Canelo, 2017).

Diario Correo (2017) tuvo acceso a otra carta que la FIFA envió dirigida al secretario general de la Federación Peruana de Fútbol el 23 de noviembre del 2017 donde dejaban en claro los puntos conflictivos que habían encontrado en el Proyecto de Ley sobre la Ley General del Deporte antes mencionada y que debían subsanarse a fin de evitar la suspensión de la FPF, entre ellos encontrábamos unas descomunales facultades fiscalizadoras e intervencionistas por parte del IPD en la gestión de la FPF y también, los excesivos requisitos que se solicitan para ser miembros de la Junta Directiva cuando esto debe ser adoptada por acuerdo dentro de cada Federación miembro.

Entonces, tomando en cuenta los puntos en conflicto mencionados por la FIFA, y tras discutir cómo proponer una ley más adecuada que se encuentre acorde a los estándares requeridos por la Carta y los Estatutos vigentes de la FIFA, nace el Proyecto de Ley 2153/2017 por iniciativa del congresista Daniel Salaverry que impulsó la creación de un texto legal que

establecía un régimen independiente de la Ley General del Deporte, otorgándole mayor autonomía a la Federación Peruana de Fútbol.

Fue así como el 1 de febrero del 2018 se publicó la Ley N°30727 denominada Ley de Fortalecimiento de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Fútbol que efectivamente tomó en consideración todas las recomendaciones de la FIFA que entraban en conflicto con sus Estatutos, para ello dejó en claro algunos puntos relevantes que terminaría por diferenciar el régimen normativo aplicable a la Federación Peruana de Fútbol de las aplicables a las demás Federaciones Deportivas Nacionales.

Uno de los puntos más importantes de esta Ley se menciona en su artículo 1 donde la Federación Peruana de Fútbol se rige no sólo por sus estatutos y las disposiciones de la ley de fortalecimiento, sino también de los demás reglamentos y decisiones que tenga la FIFA y la CONMEBOL, por lo que todas las disposiciones antes mencionadas priman sobre cualquier normativa interna. De manera que, este artículo serviría para dirimir cualquier conflicto que pudiera generarse entre la normativa FIFA y la legislación nacional, de tal manera que esta fue una disposición muy bien recibida tanto por la Federación Peruana de Fútbol como por la FIFA.

Además, el artículo 2 reconocía la autonomía de la FPF al mencionar que: “La Federación Deportiva Nacional Peruana de Fútbol es una persona jurídica de derecho privado, que goza de plena autonomía e independencia en materia deportiva, administrativa, económica, financiera, organizacional y de solución de controversias en los asuntos de su competencia, conforme a los estatutos, reglamentos y decisiones de la FIFA y de la CONMEBOL.

En este artículo podemos observar que claramente los legisladores le han otorgado mayor importancia a las disposiciones de una asociación de derecho privado como es la FIFA por encima de las normas internas que, en teoría, deberían prevalecer y ser de aplicación para todo deporte practicado en nuestro país.

Esto solo demuestra en realidad el impacto que tiene el fútbol en nuestro país y que la posibilidad de desafiliación por intromisión del Estado en el fútbol y específicamente en la Federación Peruana de Fútbol iba a ocasionar un repudio y descontento popular sobre el accionar del Congreso en tanto la selección del Perú acababa de clasificar a la Copa Mundial de la FIFA Rusia 2018. Sin embargo, lo que se puede inferir de este hecho es que, sin lugar a duda, la FIFA tiene el poder necesario para obligar a los Estados a adaptar sus leyes de acuerdo con los intereses de esta entidad privada en tanto conocen del impacto real del fútbol en la sociedad.

En esta Ley también se añadieron otros dos artículos sobre los recursos y la relación que tendrá la FPF con el IPD, como se observa en el artículo 3 al mencionar que “Los recursos de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Fútbol son de naturaleza privada” y en el artículo 5 donde deja claro que la Federación Peruana de Fútbol no tiene un vínculo de subordinación con el IPD sino solamente de coordinación de manera que únicamente debe informarle sobre su calendario de actividades.

Por último, si bien esta Ley tuvo implicancia directa en otorgarle mayor autonomía a la Federación Peruana de Fútbol y dejar en claro algunos puntos que podían entrar en conflicto con la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, Abanto (2021) señala que las Federaciones Nacionales de Fútbol de Argentina, Paraguay, Bolivia o Venezuela también necesitaron aplicar cambios conforme a lo solicitado por la FIFA, pero en estos casos no resultó necesaria la intervención del Estado pues las modificaciones se realizaron directamente sobre su Estatuto en el año 2017, algo que es propio de las asociaciones civiles que se rigen por las normas del derecho privado, en tanto su organización y funcionamiento siempre será decidido por sus propios miembros u órganos correspondientes.

1.2 Los esports

Habiendo cerrado la revisión sobre el Deporte en el Perú, corresponde en el siguiente apartado desarrollar el tema de los esports, siendo este el eje central de nuestra investigación. En esa línea, los esports representan a un mercado que se va desarrollando exponencialmente y de una manera muy acelerada, sus ingresos globales para el año 2019 fueron de US\$ 950.6 millones y con una audiencia global de 495 millones de personas en el 2020 (Newzoo, 2020). A manera de ejemplo, podemos mencionar que una partida del evento “League of Legends’s World Championship” fue vista por 44 millones de personas en simultáneo (Webb, 2019) y para el evento “The International” del videojuego Dota 2 el pozo de premios de este año 2020 superó los US\$ 40 millones (Dota 2, 2020), lo que ha llevado a que algunos países empiezan a ponderar sobre la necesidad de regular este sector.

De acuerdo con estudios publicados por Global Sport Innovation Center en su Informe 2020 sobre la industria de los esports se proyecta que para el 2023 se alcanza la cifra de 646 millones de espectadores (GSIC & GES, 2020, p.4). De igual manera, de acuerdo con estudios publicados por Newzoo en el mismo portal, en cuanto a crecimiento económico, se estima que para el 2023, los ingresos en los esports superan los US\$ 1.580,2 millones (Statista, 2020).

Por su parte, el *Global Entertainment & Media Outlook 2019-2023* de PwC señala que el mercado de videojuegos en Latinoamérica logrará un aumento al año del 10% en promedio alcanzando US\$ 3.590 millones para el 2023. Asimismo, dicho estudio proyectaba que en nuestro país se obtendría un crecimiento anual del 20% en promedio en el sector de los esports, generando ingresos por US\$ 147 millones para el 2023 (citado en Perú21, 2020).

Además, revisando el *Global Esports Market Report 2019* de la consultora Newzoo, se puede apreciar que el Perú se encuentra en la posición 49 en el mundo respecto a la cantidad de jugadores activos con 8 millones de jugadores registrados en diversos dispositivos como celulares, consolas y computadoras.

1.2.1 Concepto de esports

Tanto el fenómeno de los esports representa una actividad económicamente relevante y, sobre todo relativamente reciente, es que se han ensayado diversos intentos de su conceptualización desde la doctrina como desde la normativa de diversos países que buscaron definir qué se entiende por *esports* para regular con mayor precisión esta actividad.

Por ello, corresponde exponer las diversas definiciones que la doctrina ha ido esbozando sobre el tema, así como el concepto de esports que ciertos países fueron adoptando al momento de regular esta actividad en su normativa interna y, por último, luego de analizar los aspectos más importantes dentro de la definición de esports, propondremos una definición propia con la finalidad que esta contenga los elementos indispensables para una correcta conceptualización.

A modo de inicio, consideramos oportuno citar al autor Wagner (2006) quien define a los esports como un “área de actividades deportivas donde las personas entrenan y desarrollan habilidades físicas y mentales en el uso de información y comunicaciones tecnológicas”. (p.438)

El autor Segal reconoce a los esports, en términos generales, como un deporte tradicional en la medida en que incluye a superestrellas, fanáticos, jugadores, uniformes, entre otros elementos que son característicos de un deporte convencional (citado en Adams et al., 2019, p.4).

Por su parte, Hamari and Sjöblom (2015), en términos más prácticos, definen a los esports como una competición profesional y amateur de videojuegos que se encuentran generalmente coordinados entre diferentes ligas o torneos y donde los jugadores

voluntariamente pertenecen a equipos o a otras organizaciones deportivas que se encuentran patrocinadas por diferentes organizaciones empresariales. (p.5)

Asimismo, Martí López (2017), considera que el término esports o deportes electrónicos, que hace referencia a personas jugando videojuegos, se acuña por la importancia cultural, social y económica que han adoptado las competiciones, y que al mismo tiempo, han adquirido valores que tradicionalmente se encuentran asociados a los deportes, como es “el espíritu deportivo, el trabajo en equipo, la solidaridad, la no discriminación, el juego limpio, el respeto a las reglas y al adversario y el afán de auto superación”. (citado en Rodríguez 2018, p.36)

Finalmente, es importante tener en consideración lo señalado por el portal más importante en inteligencia de mercado y datos económicos para esports *Newzoo* que define a los esports como una competición de videojuegos en un formato organizado de evento o liga entre jugadores o equipos que compiten entre ellos con el objetivo de conseguir ganar un torneo o premio dinerario. (p.12)

Ahora bien, respecto de los países que en su regulación sobre los esports esbozaron un concepto de este, tenemos el caso de la República de Corea, quien a través de su normativa *Act on Promotion of Esports* definió a los esports como juegos en los que los jugadores compiten entre sí por un puntaje o por la victoria a través de productos de juego.

En el artículo 101 de la Ley 2016-1321 de Francia, si bien no menciona expresamente la terminología “esports”, hace referencia a este al conceptualizar a la competición de videojuegos como el enfrentamiento, desde un videojuego, de al menos a dos jugadores o equipos de jugadores con el objetivo de conseguir un marcador o una victoria.

Es por ello que, tomando como referencia el análisis de la lectura de los conceptos de esports esbozados por los autores y países antes mencionados, proponemos un concepto propio de los esports, definiéndolo como una competencia organizada de videojuegos que gozan de gran popularidad en el que compiten jugadores o equipos de manera profesional para conseguir una victoria o un resultado que otorgue un premio, generalmente dinerario, realizados a través de ligas o competiciones de manera presencial o virtual.

1.2.2 Clasificación de los Videojuegos

Debido a la gran variedad de videojuegos que se fueron creando con el tiempo, también se vio la necesidad de agruparlos de acuerdo con sus características similares con fines informativos, es decir, para explicar al público objetivo de qué manera se desarrolla el videojuego, si es de una o más personas, si es sobre aventura o guerra, entre otras

características. Además, también existe otra clasificación con fines operativos, esto es, qué requisitos necesita el videojuego para que pueda funcionar óptimamente en un dispositivo determinado, por ejemplo, “que la computadora tenga como mínimo Windows 8”.

Una primera clasificación que proponemos de los videojuegos es de acuerdo con su temática, en ese sentido los videojuegos pueden clasificarse, tomando como referencia al autor Daniel Gonzales (2016), en los siguientes: Acción, Arcade, Aventura, Deporte, Estrategia, Juegos de mesa, Juegos musicales y juegos de realidad virtual. Cabe señalar que los esports se podrían encontrar en cualquiera de esta clasificación pero que primordialmente se encuentran en Juegos de Estrategia.

Otra forma categorizar a los videojuegos, en concordancia con la clasificación señalada por la Asociación Empresarial de Estado (2008) es la siguiente: Videojuegos MMO (Massively Multiplayer Online), Shooter o FPS (First Person Shooter), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), CCG (Collectible Card Games), RTS y RPG. Ahora bien, explicaremos a detalle dos de ellos, debido a que son los tipos de videojuegos que generalmente se convierten en esports.

-Videojuego de disparos o *shooter* o FPS (First person shooter): Este tipo de juegos normalmente son desarrollados para que se jueguen en primera persona y que el jugador maneja algún tipo de arma. La precisión es un requisito valioso en este tipo de juegos. Entre los más famosos de este tipo tenemos a Fortnite, Counter-Strike, Call of Duty, entre otros.

-MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): Esta es una subcategoría de los videojuegos MMO y “suelen ser juegos de batalla por equipos, en los que la estrategia colectiva tiene un papel central para dominar los recursos de la partida, acabar con las unidades y defensas de los oponentes o controlar el mapa” (Asociación Empresarial de Estado, 2008, p.54). Entre los videojuegos más conocidos tenemos a League of Legends, Smite o Dota 2.

Finalmente, como podemos observar esta última clasificación mencionada admite que un mismo juego calce dentro de una o más categorías, a diferencia de lo que ocurre con la clasificación realizada por entidades como la ESRB donde los videojuegos solo pueden tener un tipo de clasificación que es la que ellos establecen.

1.2.2.1 La Video Game Rating Act de 1994: Cómo la industria de los videojuegos se vio obligado a autorregularse

La evolución de los videojuegos generó que cada vez éstos se empezaran a realizar con historias más complejas y definidas, así como con contenido más realista y gráfico, esto llevó

a que se genere una controversia respecto al contenido violento que presentaban algunos de ellos, por lo que este conflicto fue llevado a una audiencia en el Congreso de los Estados Unidos donde, en pocas palabras, se les dijo a los desarrolladores de videojuegos, o se regulan ustedes mismos o los regulamos nosotros, una amenaza que se hizo tangible con la presentación de la *Video Game Rating Act* de 1994.

Antes de adentrarnos en la controversia, es importante agregar brevemente que, en esa época, la batalla comercial en las consolas de videojuegos o como se denominaban en ese momento *home video game console* estaba entre Sega y Nintendo, mientras que la primera tenía un contenido destinado para adolescentes y que por su tecnología permitía que cualquier persona que diseñó videojuegos pueda crear contenido para sus consolas, por otro lado, estaba Nintendo que al presentar un contenido más familiar ellos tenían el control absoluto sobre que juegos decidían introducir en el mercado; por lo que, la forma como se presentaban determinados videojuegos en el mercado podía variar dependiendo de la consola donde se jugaba.

Entonces, la controversia empezó con la gran popularidad que obtuvo el videojuego *Mortal Kombat*. Sin lugar a duda, este videojuego fue un éxito comercial en los juegos de “arcade” durante el año 1992, el cual tuvo una campaña publicitaria por US\$ 10 millones en propaganda televisiva e incluso en los cines para promocionar el juego, presentando una historia extremadamente violenta con sangre y decapitaciones con personajes reales que fueron digitalizados para tener ese elemento de realidad virtual que caracterizó el juego. Asimismo, es importante agregar que Nintendo, al tener una consola destinada para niños, realizó algunos cambios para que no se vean elementos gráficos sobre la muerte de las personas, por lo que cambiaron algunos elementos como los movimientos, y la sangre por sudor, entre otras cosas.

Sumado a *Mortal Kombat* habían otros 2 videojuegos que fueron parte de la controversia, nos referimos a *Night Trap* y a *Lethal Enforcers* que si bien no tuvieron la popularidad del primero, claramente presentaban un contenido violento que también tenían como elemento en común el uso de personas reales que son digitalizadas para darle mayor realismo, que permitían ver la extracción de la sangre de adolescentes en el primer videojuego y en el otro, la forma violenta en que el policía mataba los criminales.

Sin embargo, es importante resaltar que, aun cuando en 1993 Sega decidió crear por su cuenta un sistema de clasificación que se dividía en apto para todos, otro para personas “maduras” mayores de 13 años y finalmente, uno para mayores de 17 años que en realidad no tenía ningún impacto porque, si bien empezó a aparecer en sus juegos, durante su

propaganda niños seguían jugando estos videojuegos clasificados para mayores de edad. Esta clasificación ocasionó que no solo el Congreso de Estados Unidos posteriormente la considerara inapropiada, sino que el mismo Nintendo luego acusó ante el Congreso que esta era una simple campaña de marketing para justificar el incremento de videojuegos violentos en sus consolas (Dresser, 1993).

Estos videojuegos reflejaban un tipo de violencia nueva para el alcance masivo que tenía sobre los niños y adolescentes, algo que empezaba a preocupar a los padres de familia, investigadores y políticos debido a que los estudios realizados entre 1991 y 1992 publicados en The Register Guard y The Boston Globe entendían que los programas de televisión violentos generaban un cambio negativo en la conducta de los niños y propiciaban la realización de crímenes por parte de los jóvenes, de manera que los políticos pensaban que los videojuegos podrían generar un efecto aún mucho peor.

En ese sentido, el abogado Dan Lungren (1993) expresó, en un comunicado dirigido para las empresas desarrolladoras de videojuegos y publicado en The American Press, que había que tomar especial atención en los videojuegos interactivos pues se estaba promoviendo la violencia a través de un impacto directo sobre las mentes frágiles e impresionables de los jóvenes, por lo que no proponía una regulación sino que solicitaba que se le otorgue mayor información al consumidor que le permita a un padre decidir si es que debía comprarle ese juego a su hijo o no dependiendo del tipo de contenido que señalaba.

Este problema tuvo como resultado que miembros del Comité de Asuntos Gubernamentales y Judiciales del Senado de Estados Unidos, encabezado por los senadores Joseph Lieberman y Herb Kohl, realizarán la primera audiencia sobre el impacto real de los videojuegos sobre los niños en diciembre de 1993 donde no solo estuvieron presentes representantes de las compañías más importante en esta industria como lo era Nintendo y Sega, sino también que contó con la presencia de personas involucradas en el estudio del impacto de la violencia en menores a través de la televisión y cómo las imágenes que contienen elementos violentos y discriminatorios especialmente sobre las mujeres generan un impacto negativo en los niños y cómo algunos estudios preliminares señalaban que esto podría aplicarse también a los videojuegos.

Asimismo, respecto a esta audiencia, consideramos que es importante resaltar las palabras textuales que traducimos del senador Lieberman dirigiéndose a las dos empresas más importantes Nintendo y Sega: “Lo mejor que pueden hacer, no solo para este país sino para ustedes mismos, es el autorregularse. Y créanme, no solo será importante para nuestros niños, sino que será importante para mantener su credibilidad y el éxito de su negocio”

(Gaming Historian, 2016). También, el senador Kohl recomendó que estas empresas crearán su propio sistema de clasificación pero que, si finalmente se rehusaban, el gobierno lo haría por ellos.

A raíz de ello, el 3 de febrero de 1994 se presentó la denominada “*Video Game Rating Act of 1994*” que le permitía al gobierno crear una comisión para realizar este sistema de clasificación para los videojuegos otorgándole un plazo de 1 año desde su aprobación a la industria para crear este sistema.

Con motivo del debate realizado y bajo la presión del Congreso que pueda aprobar esta ley, en abril de 1994 se crea la *Interactive Digital Software Association* (IDSA) como una asociación comercial encargada de representar los intereses empresariales y de políticas públicas de la industria de los videojuegos para Estados Unidos, encargándose de representar a estas empresas ante cualquier posible regulación, infracción a los derechos de autor, tributos vinculados a los softwares, comercio internacional y otros aspectos donde el gobierno se encuentra directamente involucrado. (Next Generation, 1997)

Fue así como gracias a la alianza de las empresas vinculadas al desarrollo de videojuegos y el apoyo de las cadenas minoristas más importantes de Estados Unidos como Walmart y Toys “R” Us, en setiembre de 1994 se crea la *Entertainment Software Ratings Board* (ESRB) que es un grupo independiente creado por la IDSA para encargarse de elaboración de una clasificación adecuada para los videojuegos con el apoyo de investigadores, padres y expertos en desarrollo de niños.

La ley en referencia finalmente no se aprobó pues la clasificación de los videojuegos se fue realizando de una manera acelerada cumpliendo con los estándares que buscaba el Congreso de turno, por lo que el sistema fue mejorando con el paso del tiempo hasta llegar a la clasificación actual brindada por la página web de la ESRB entre los que se incluyen las categorías: Everyone (Todos), Everyone 10+ (Todos +10), Teen (Adolescentes), Mature 17+ (Maduro +17), Adults Only 18+ (Adultos Únicamente +18), Rating Pending (Aún sin clasificación).

Este suceso nos permite apreciar cómo la presión de los padres, de los investigadores y sobre todo del Congreso de turno pudo generar que, en tiempo récord, la industria de los videojuegos se autorregule bajo la amenaza de recibir una intervención directa del Estado que hubiese afectado de manera significativa los intereses de las desarrolladoras de software para videojuegos y generado un retraso en la expansión y crecimiento de éstos hacia nuevas plataformas.

1.2.3 Ecosistema de los esports

En el presente apartado haremos un repaso por los actores de mayor repercusión que se encuentran directamente involucrados en este sector. De esta manera, optamos por denominar “Ecosistema de los esports” al conjunto de actores intervinientes en el entorno de los esports debido a que es el término más utilizado en la doctrina para referirse a ellos.

Cabe precisar que no hay un consenso entre quienes deben estar considerados dentro del ecosistema de los esports, por lo que explicaremos los más importantes, no sin antes dejar de mencionar a los que no entran en la lista pues, aunque estén directamente ligados a los esports, no tienen un impacto significativo dentro del ecosistema. Entre ellos se encuentran: los *streamers*, los *casters*, los que apuestan en partidas de esports, entre otros.

1.2.3.1 Publishers y las Ligas Profesionales de esports

Dentro de los actores involucrados en el ecosistema de los esports, el de mayor relevancia es, sin lugar a duda, el *publisher* debido a que es el creador y desarrollador de los videojuegos. Es decir, es la empresa que definió desde el nombre del juego, la trama de este, las gráficas que contiene, su forma de comercialización y distribución, es decir, todo ciclo comercial.

En palabras del profesor Agustín Roel (2020) en el Programa Ejecutivo de Esports de la Universidad de Palermo, los *publisher* se caracterizan por:

- “a) Control total sobre la explotación del juego y la organización de competencias.
- b) Establece reglas de participación, políticas sobre derechos de retransmisión (*media rights*) y marcas asociadas (*sponsors*)”.

Asimismo, la Asociación Empresarial de Esports (2008) señala que el *publisher* “es la persona, generalmente jurídica, que ha desarrollado y publicado el videojuego y, por tanto, es propietaria de todos los derechos sobre el mismo” (p. 52). Es decir, que el *publisher* es el titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre un videojuego en particular, entre los que se encuentran los derechos de autor, derecho de uso de marca, derechos de imagen, o las licencias que otorgan para que otra empresa haga uso del videojuego.

Cabe aclarar que actualmente, si bien el *publisher* tiene la titularidad total sobre el juego, no siempre es la persona que se encarga de todos los procesos necesarios que conlleva el mismo (lo cual explicaremos en el párrafo siguiente), sino que puede tercerizar estos procesos a otras empresas a través de acuerdos comerciales con estas. (Barbará, 2018, p.18)

A pesar de la inversión económica del *publisher* por diseñar, desde la idea y la temática del juego, hasta su final venta y comercialización, este es consciente de que no es una inversión de rápido retorno por el tiempo en el trabajo creativo y de diseño que se requiere para desarrollar por completo un videojuego, así como las dificultades que se generen en conseguir todas las autorizaciones y derechos requeridos; o incluso la campaña publicitaria que sobreviene luego de lanzado el videojuego al público para conseguir más usuarios y clientes del mismo, todo este proceso se realiza con la finalidad de que este pueda terminar como un videojuego exitoso. (Newzoo, 2017)

Por otro lado, existen grandes eventos de esports que son realizados y en algunos casos gestionados por los propios *publishers* sobre sus juegos más conocidos, tal es el ejemplo de “The International” del juego Dota 2, evento realizado por su *publisher* Valve Corporation y que en el año 2019 tuvo un pozo de premios de US\$ 34,3 millones (Valve, 2019). Otro ejemplo es el evento Fortnite *World Cup* del juego Fortnite cuyo organizador y, a su vez *publisher*, es Epic Games (2019), el cual, en la edición del 2019, tuvo un pozo de premios de US\$ 100 millones. De igual forma los *publishers* realizan la reproducción del videojuego (conocido en este medio como transmisión) en cualquier plataforma digital.

De la misma manera, estos desarrolladores realizan, bajo su titularidad, campeonatos, torneos o ligas de menor escala como son la *ESL Pro League* o las *Majors* o *Minors* en el esports Dota 2. Ahora bien, con fines ilustrativos explicaremos brevemente el modelo de explotación de dos de los *publishers* más importantes de la actualidad, los cuales son Valve Corporation y Riot Games.

A modo de ejemplo, el *publisher* Valve Corporation (en adelante, Valve) es una empresa estadounidense creadora y desarrolladora de videojuegos, y gracias a su juego Half Life, obtuvo mayor reconocimiento internacional, lo que luego permitió que agregue otros juegos conocidos como Counter-Strike o Dota 2. Además, a la par del lanzamiento del primer juego de Valve, se inauguró también su plataforma virtual de venta y distribución de videojuegos llamada “Steam” en el 2002 (Lam, 2018), en esta plataforma Valve empezó a vender sus propios juegos y permitió que otros desarrolladores puedan ofertar sus juegos en dicha plataforma a través de convenios corporativos Valve y estos desarrolladores.

Lo que generó que, con tan solo crearse una cuenta en Steam, los jugadores conseguirían acceso un vasto número de videojuegos, donde se incluyen los denominados *Free to Play* que no requieren pago alguno para jugarlos y solo tienes que descargarlos al ordenador; o los juegos que tienen un costo, cuyo pago lo realizas a través de un medio electrónico, como una tarjeta de crédito.

Asimismo, el solo hecho de crearse una cuenta en Steam te otorga acceso a una comunidad gigante de jugadores, entendiéndose esta “comunidad” como el número de personas que se encuentran suscritas a la plataforma, la cual según el portal de estadística STATISTA (2020), al mes de setiembre del 2020, Steam contaba con más de 21 millones de usuarios activos. Esto permite que los usuarios no solo conozcan el lanzamiento de nuevos videojuegos a la plataforma, discutan y opinen sobre los juegos que se ofertan allí, sino que también pueden proponer cambios al contenido de éstos y los compartan a la comunidad (como cambios a los mapas, a los personajes o sus vestimentas-también conocidos como “skins”) a través de los *workshops*, cambios que, de ser aceptados y aprobados por los *publishers*, entregan una comisión al creador de dicho cambio.

Sin embargo, donde realmente queremos hacer énfasis es en el modelo económico que adoptó Riot Games específicamente en el esports más popular y que representa el videojuego insignia de la compañía: League of Legends, donde logró desarrollar un modelo de “franquicias” en las ligas más importantes que se realizaban en torno al videojuego buscando de esta forma establecer un nuevo modelo de explotación económica rentable para los esports.

Este modelo de franquicias que aplicó Riot Games era algo común en los deportes tradicionales de Estados Unidos, en realidad es un modelo que adoptan las principales ligas profesionales de este país como son la National Basketball Association (NBA), la Major League Baseball (MLB), la National Football League (NFL), y la National Hockey League, e incluso podríamos agregar a la Major Soccer League (MLS).

Aunque evidentemente cada una tiene sus propias particularidades, hay algunos elementos comunes a todas ellas como otorgarle a un equipo exclusividad en su localidad, la no existencia de un sistema de promoción y descenso como ocurre en la mayoría de deportes alrededor del mundo y que el ingreso de un nuevo equipo dependa de un proceso de expansión de la liga profesional o por acuerdo de los equipos que ya son miembros de esta, establecer restricciones para que los dueños no puedan tener más de un equipo dentro de una misma liga y finalmente, las ligas generan un sistema de distribución de las ganancias por venta de *merchandising* y publicidad o derechos televisivos o de *streaming* de manera equitativa entre los equipos.

Habiendo establecido el panorama general del modelo de franquicias, corresponde mencionar cómo es que funciona exactamente este modelo aplicado a los esports.

La primera característica de este modelo, y en la que vamos a profundizar, radica en la manera cómo los equipos pueden ingresar al sistema de ligas profesional de League of Legends, para ello, deberán pasar por un arduo proceso de selección especialmente para los equipos que no han participado antes en las ligas competitivas de estos esports, además, si son aceptados deberán pagar una suma de dinero importante que no solo les garantiza el acceso a la Liga profesional sino que también les garantiza a los equipos que, al menos durante un periodo importante de tiempo, no tengan la preocupación de perder su lugar en un eventual descenso, en tanto la finalidad de este sistema es que puedan obtener el mayor provecho con la inversión realizada.

League of Legends cuenta actualmente con 4 ligas franquiciadas que incluyen a la *League Championship Series* (LCS) que es la liga norteamericana establecida en el año 2018, luego están la *Chinese League* (LPL) y la *European League* (LEC) que se formalizaron en el año 2019 y finalmente, se encuentra la *Korean League of Legends* (LCK) que se estableció oficialmente a finales del 2020.

Cada franquicia de las antes mencionadas, tiene una cantidad de equipos determinados que dependerá de cuantos participaban previamente en competiciones profesionales y obviamente también del estudio propio que haya realizado Riot Games específicamente para esa liga, no obstante, el costo de acceso para acceder a un lugar en la Liga variará dependiendo de la región y si es que los equipos se encuentran dentro de una lista preferencial determinada.

Para dar algunos ejemplos podemos mencionar que Riot Games determinó que la Korean League of Legends (LCK) tendrá 10 equipos franquiciados y el costo de acceso para los equipos u organizaciones que se encontraban previamente era de 10 billones de *wones* (o aproximadamente US\$ 8.3 millones) el cual deberá ser pagado en el plazo de 5 años, y para los nuevos equipos el costo es de 12 billones de *wones* (o US\$ 10 millones aproximadamente) que también podrá ser pagado en el plazo de 5 años (Daniels, 2020).

Por su parte, el sistema de acceso a las Ligas de Norteamérica, Europa y China tienen un modelo muy similar con costos que bordean los US\$ 10 millones por acceso para los equipos antiguos y US\$ 13 millones para los equipos nuevos que quieran ingresar a la Liga.

En esa línea de ideas, cabe explicar cuáles son los beneficios que otorga este sistema de franquicias en los esports, para luego poder analizar su impacto en el futuro de las competencias profesionales de esports y la inversión realizada por las organizaciones deportivas.

En primer lugar, queda claro que los *publishers* tienen total control sobre el ecosistema donde se van a desarrollar estos esports y, tal como ya hemos mencionado en los párrafos anteriores, no solo recibirán un ingreso importante en el pago que realizan los equipos profesionales para tener el derecho de competir en su Liga, sino que también recibirán un porcentaje por derechos de televisión o *streaming* y de patrocinios de las marcas que desean ser parte de la Liga, lo que representa, por ahora, un sistema muy rentable para el *publisher*.

Por otro lado, también hay beneficios para los equipos porque al tener un lugar seguro dentro de la Liga con un sistema de descenso que los beneficia les permite establecer contratos de larga duración con los *sponsors*, algo que no es tan fácil en otros esports en tanto el nivel de exposición de la marca no es asegurado pues un equipo profesional puede no clasificar a eventos internacionales, en cambio, con este modelo las marcas se aseguran que los equipos tendrán estabilidad y permite que sea una relación que beneficia a ambas partes.

Finalmente, existen beneficios muy importantes para los jugadores profesionales de este esports, porque entre las reglas mismas de la Liga se encuentra el hecho que debe haber un aumento en el pago que reciben los jugadores de esports en tanto la Liga determina un salario mínimo que los equipos deben respetar y, tal como señala Jacob Wolf (2018), el incremento que reciben los jugadores en las ligas franquiciadas de League of Legends es de casi el doble de lo que solían recibir. Pero también, hay que tener en consideración que al participar únicamente en un modelo franquiciado existirán competencias que se encuentran ya agendadas en un año que les permite a los jugadores poder organizar adecuadamente sus vidas personales, algo que es difícil en otros esports donde las competencias se avisan con poco tiempo de anticipación.

Hay un punto importante que mencionar y es el riesgo que existe sobre la inversión que realizan las organizaciones o equipos profesionales en un determinado esports como vendría a ser en el caso planteado League of Legends.

Will Hershey (2019) que es el cofundador y CEO de *Roundhill Investments* dijo para el Washington Post lo siguiente:

“A diferencia de lo que ocurre con los deportes tradicionales, que perduran en el tiempo y que no dependen de una entidad particular que es dueña del juego para existir, la vida de un esports se encuentra totalmente ligada a su popularidad y al desarrollo de los publishers, mientras que el juego de básquetbol puede ser más importante que la NBA, si Riot pierde interés en su esports League of Legends, entonces su liga profesional se irá directamente al abismo”.

Y es que los equipos profesionales están decidiendo invertir entre US\$ 10 a 13 millones en un videojuego determinado, de manera que no solo están creyendo y confiando en que este esports va a ser popular durante muchos años y que Riot Games va a saber explotar su potencial adecuadamente, sino que con esto esperan que no aparezca en el futuro cercano un esports que pueda competir directamente con la audiencia de League of Legends.

Sin embargo, también es claro que la popularidad de los esports no va a parar y el modelo económico está mejorando cada vez más con mayores propuestas de transmisión por televisión y digital, y de empresas que quieren buscar exposición en equipos y competencias profesionales, por lo que, por ahora, este modelo de franquicias está funcionando bien para Riot Games y es probable que otros *publishers* decidan empezar a utilizarlo conforme sus esports empiecen a ganar mucha más popularidad.

Este modelo de franquicias no es algo que pueda aplicarse a todos los esports, es claro que muy pocos tienen el alcance global de videojuegos como es el caso de League of Legends, y también que los fans de otros esports se pueden encontrar ya acostumbrados al sistema de clasificación a competencias de manera abierta por distintas regiones.

Por otro lado, un modelo de competición muy diferente es el que establece Valve Corporation con sus esports Dota 2 y Counter-strike: Global Offensive, donde ha decidido mantener un sistema de clasificación a torneos internacionales importantes denominadas como *Majors* y *Minors* (con premios de entre US\$ 300 mil a 1 millón por evento) y una clasificación a un mundial importante como es "The International" que ofrece premios de US\$ 40 millones.

Tal como lo resaltan los autores George & Sherrick (2019) este es un modelo similar al que tiene el tenis en sus torneos ATP que cuenta con 4 "Grand Slam" y que representan sus eventos más prestigiosos durante un año calendario, sin embargo la diferencia está en que si bien Valve Corporation establece este modelo de clasificación, ellos seleccionan a terceras empresas confiables (generalmente que han trabajado antes con el *publisher*) para que sean los organizadores de cada *Major* o *Minor* que se realice (p.46).

Este tipo de torneo permite que cualquier equipo puede participar e intentar clasificar a los eventos internacionales sin pagar ninguna cuota de ingreso, permitiendo el acceso en países con menor poder adquisitivo de diversas regiones entre las que se encuentran China, Norteamérica, Europa, CIS (Comunidad de Estados Independientes donde participan los equipos de Rusia o Ucrania), el Sudeste Asiático y Sudamérica. Sin embargo, también ocurre que múltiples *Minors* o torneos independientes se realicen de manera simultánea y que muchas veces los jugadores profesionales se vean obligados a participar en todos porque es

la única forma que tienen de generar ingresos, algo que es muy diferente en el sistema de franquicias.

1.2.3.2 Equipos y Jugadores Profesionales de esports

Equipos

En los comienzos de la industria de esports, era difícil diferenciar a un grupo aficionado de jugadores que se juntaban exclusivamente para competir en un determinado torneo pero que luego de la realización de dicha competencia se separaban, frente a lo que ahora se conoce como un equipo profesional de esports.

En palabras de la Asociación Empresarial de Esports (2008) un equipo profesional de esports “es la formación profesional, generalmente constituida como persona jurídica, que agrupa a uno o más equipos (en función de si el club está especializado en un solo e-Sport o en varios), organiza la participación en competiciones y entrenamientos, gestiona los derechos de imagen de los jugadores, otorga pautas de comportamiento ético y/o corporativo y explota la marca comercial correspondiente” (p.52).

Un actual equipo profesional de esports representa más que un equipo de jugadores que entrenan con la finalidad de ganar uno o más campeonatos, significa el poder otorgarles una buena infraestructura para que se desenvuelvan adecuadamente, como ocurre con las famosas *gaming houses*, que son lugares donde conviven los jugadores de un equipo profesional de esports cuya dedicación casi exclusiva es entrenar juntos para mejorar como equipo. Estas *gaming houses* suelen proveer excelente calidad de conexión a internet y se encuentran equipados con máquinas gamers que optimizan el desenvolvimiento de los jugadores.

Además, dependiendo del tamaño de estos equipos, algunos mantienen jugadores de un solo juego en particular y en otros más grandes pueden mantener jugadores profesionales de 3, 4 o más juegos distintos, como es el caso de *Team Secret* o *Team Liquid*.

Respecto al financiamiento de estos equipos, se da en gran medida gracias a los sponsors, quienes aportan con una gran cantidad de dinero con la condición de que el equipo profesional de esports a quienes auspician, los publicite a través de distintos medios como pueden ser en sus redes sociales, durante la transmisión de las partidas o en la indumentaria del equipo.

Por otro lado, los equipos profesionales se convierten en marcas por sí mismas, quienes ofrecen productos o servicios generando al mercado usando su propio nombre como

publicidad generando ingresos de esa manera. Tal es el caso de las sillas “Secretlab” perteneciente al equipo profesional de *Team Secret*.

En cuanto a los profesionales que intervienen dentro de los equipos tenemos al “entrenador” o *coach* es una persona con amplia experiencia en el rubro de esports, que generalmente suele ser exjugador profesional retirado, que se encarga de dictar las pautas a desarrollarse en el día a día de los jugadores, propone diversas estrategias y analiza los diversos cambios que se aplican en los videojuegos cada cierto tiempo, conocido en la industria como los “parches” o actualizaciones. Por último, es la persona que se encarga de encontrar fallas o inconsistencias en el juego de los jugadores y propone alternativas de solución.

Otro profesional que suele formar parte de un equipo de esports es un analista o estadista. Esta es la persona que maneja toda la información del juego, de los jugadores dentro del equipo y también de los de equipos rivales, además, es quien propone proyecciones que se podrían obtener con el uso de estos recursos para predecir el modo de juego de un equipo rival determinado lo cual le permitirá plantear una respuesta adecuada a esta estrategia.

Asimismo, tenemos a los nutricionistas quienes se encargan en términos generales de cuidar la salud a los jugadores brindándoles una dieta balanceada. De igual manera, se encuentran los psicólogos, quienes apoyan, desde su rama al equipo ya sea a través de terapias grupales como de tratamiento personalizado con los jugadores. Resulta importante que los equipos profesionales cuenten con este último profesional debido a que es común que los jugadores profesionales de esports sufran del síndrome de *burnout* que, tal como señalan Pérez-Rubio et al. (2017), es un estado de cansancio mental y físico originado por factores como el estrés o la ansiedad situación que, en caso de sucederle a los jugadores de un equipo, necesitarán ser tratado por un psicólogo especializado en este tema.

A modo de ejemplo, los equipos profesionales más famosos del mundo, de acuerdo con lo señalado por Gian Luca Vitale y Disht Advani (2020) son Team Liquid, Faze Clan, SK Telecom, Evil Geniuses, los cuales a su vez tienen en sus filas a los jugadores de esports a los mejores y más representativos de la industria profesional.

Finalmente, de acuerdo con el autor Dominik Petermeier (2020) en el portal de noticias alemán “ISPO”, los tres equipos profesionales de esports con mayores ingresos en el mundo son, en primer lugar, Team Liquid con un pozo de ingresos de US\$ 35,689,948, en segundo lugar, se encuentra el equipo de OG con un pozo de ingresos de US\$ 33,943,233, y, en tercer lugar, está el equipo americano Evil Geniuses con un pozo de ingresos de US\$ 24,263,698.

Jugadores Profesionales

Debemos empezar precisando las diferencias que existen entre un jugador profesional de esports y un aficionado. En el segundo caso, nos referimos a una “persona física que juega a un videojuego, ya sea offline u online, en el ámbito de los e-Sports o sin intención alguna de competir” (Asociación Empresarial de Esports, 2008, p.52), a este tipo de jugadores pertenece la gran mayoría de personas, si bien muchos de ellos poseen gran interés en los juegos, la falta de habilidad, dedicación o tiempo no llegan a jugar a un nivel competitivo (Cacho et al. 2020, p.42).

En cambio, en el primer caso, un jugador profesional de videojuegos, además de ser un aficionado al videojuego, si cuenta con el talento necesario para destacar por encima de la media por el reflejo de su habilidad y destrezas en el desempeño de un juego. Estas habilidades también dependen del tipo de juego al que se dedique debido a que, si busca adentrarse en un videojuego que requiera la presencia de al menos dos o más jugadores en el mismo equipo, será necesario que desarrolle habilidades sociales que le permitan permanecer en un equipo profesional. En ese sentido, la inteligencia social, es un pilar primordial para un jugador profesional (Engel et al., 2017).

De acuerdo con el portal de estadística STATISTA los tres jugadores con más ingresos en el mundo corresponde a jugadores del juego Dota 2, siendo el primer puesto Johan Sundstein, más conocido como “*NOtail*” logrando un total de ingresos de US\$ 6.94 millones por ganancias en competencias de esports, en el segundo puesto se encuentra Jesse Vainikka, conocido bajo el nombre de “*JerAx*” y en el tercer lugar está Anatham Pam, conocido como “*Ana*” (Christina Gough, 2020).

En el caso del Perú, el portal virtual del periódico “*Líbero*” reveló que los dos jugadores con más ingresos son Héctor Rodríguez (conocido como “*K1*”) y Jean Pierre Gonzales (conocido como “*Chris Luck*”) quienes para el año 2019 habían recaudado un total de US\$ 196,450.00 cada uno (Anthony Palomino, 2019).

Como podemos observar tanto los equipos profesionales como los jugadores profesionales que más ingresos obtuvieron en premios de esports son del esports Dota 2, debido a que los torneos que lo involucran han sido los que más dinero otorgaron en premios actualmente.

1.2.3.3 Patrocinio

Tal como los señalan los autores Chikish et al. (2019), uno de los aspectos más importantes en los esports es buscar la autosostenibilidad de cada uno de los participantes en este sector,

lo que les permita tener una independencia financiera estable a lo largo el tiempo y que resulte atractivo para el mercado (p.297).

De esta manera, uno de los pilares financieros más importantes para que este sector haya tenido tanto éxito y se siga desarrollando de manera exponencial, es la participación y apoyo de los patrocinadores o *sponsors*, que según las Asociación Empresarial de Esports (2008) son “inversores que, a través de la fórmula del patrocinio, financia clubes, ligas, competiciones o eventos relacionados con los e-Sports” (p.53).

Lo que está atrayendo a que cada vez más empresas decidan ser patrocinadores de estos equipos, jugadores o competencias de esports, es el rápido crecimiento de esta industria, así como la cantidad de público al que pueden hacer llegar su marca para que puedan crear más clientes y lograr un mayor número en ventas en el corto, mediano y largo plazo.

Respecto a los tipos de *sponsors* se pueden clasificar en dos tipos: marcas endémicas y marcas no endémicas. Los primeros se encuentran directamente ligados a los esports, como por ejemplo, Logitech que auspicia a los equipos de Astralis, Natus Vincere, T1 (Logitech, 2020), *Hyper X*, Red Bull, entre otras: y por otro lado, las marcas no endémicas, las cuales no están ligadas al ecosistema de los esports y lo que buscan es que, la audiencia alrededor de esta industria se interese en consumir el servicio o producto de este segundo tipo de patrocinador, por ejemplo Mercedes-Benz auspicia los eventos de la ESL, o también el caso de la marca Nike quien anunció un acuerdo con la Liga Pro Gaming de China respecto del videojuego *League of Legends* (Nike, 2019)

En el caso del Perú, según el medio especializado en publicidad y marketing Mercado Negro (2019), la empresa de telecomunicaciones Movistar patrocinaría a la *Liga Pro Gaming*, transmitiendo a través de sus canales diversos juegos de esports como Counter-Strike o Dota 2. Asimismo, este medio anunció que, Claro emitió un anuncio publicitando respecto de su club de “ClaroGaming” a través de *streamers* e *influencers* referentes de la industria. Por último, Mercado Negro también anunció que el Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL) anunció su Liga Interescolar de Esports para estudiantes del penúltimo y último año de colegio secundario, otorgándose becas educativas completas en el instituto en mención a los ganadores.

1.2.3.4 Plataformas de Streaming

Por último, y no menos importante, se encuentran, las plataformas de *streaming* que son los principales canales de distribución de los esports actualmente. Este tipo de plataformas pueden causar un poco de confusión entre las personas que empiezan a conocer esta

industria, debido a que su estructura es distinta frente a los clásicos canales de comunicación como la televisión, radio, o periódicos. En especial debido a que su acceso, es digital al 100%, gratuito y en vivo, donde lo único que se necesita es una máquina con acceso a internet. Sin embargo, estas plataformas son muy familiares para la generación de los *millennials* en adelante, y la audiencia es inmensa a tal punto que, de acuerdo con lo señalado por los autores Cacho et al. (2020) esta alcanzó 944 millones de personas para el año 2020 (p.8).

Ahora bien, entre las plataformas más conocidas e importantes tenemos a YouTube, Twitch y Facebook Gaming, donde Twitch es la principal plataforma de *streaming* de esports debido a que el 90% de los esports se miran a través de esta. (Imscorporate, 2020)

En el caso del Perú, de acuerdo con Mercado Negro (2018) Movistar creó su primer canal de *streaming* dedicado a esports denominado “Movistar eSports”, en una entrevista a su entonces director de marketing de Movistar dijo que: “los deportes electrónicos han captado a millones de fans en el mundo, solo en Perú la comunidad *gamer* se compone de 1.5 millones de personas. Con Movistar eSports, todos ellos podrán disfrutar de competencias regionales e internacionales y análisis de comentaristas especializados”

1.2.4 Asociaciones Internacionales y Nacionales de esports

De manera similar a lo que sucede en los deportes tradicionales, con la finalidad de establecer reglas comunes, realizar eventos de gran magnitud, mejorar su ecosistema; los esports también cuentan con un gran número de asociaciones y/o organizaciones a nivel internacional, regional y local.

A manera de ilustración, a continuación, adjuntamos una figura de las distintas asociaciones o “federaciones” actualizadas al 01 de septiembre del 2019, donde se clasifica para estas asociaciones por continente, dentro de los cuales se encuentran las asociaciones que tienen alcance internacional, continental y regional.

NATIONAL/INTERNATIONAL ESPORTS ASSOCIATIONS/FEDERATIONS

© Nicolas BESOMBES - September 2019 - v.3.04



Fuente: Nico Besombes. (2019, 4 de setiembre). All existing Esports Associations initiatives, regardless of their recognition by governments [Twitter]. @NicoBesombes.

Ahora bien, en las siguientes líneas realizaremos un repaso sobre las Federaciones y Asociaciones Internacionales de esports, explicando cuáles son sus principales funciones y cuál es el impacto que tienen dentro del ecosistema de los esports.

1.2.4.1 Federaciones Internacionales de esports

La primera de ellas es la International Esports Federation (en adelante, IESF), cuyo presidente es el estadounidense Vlad Marinescu. La autodenominada “Federación Internacional”, tiene dentro de sus objetivos, la estandarización internacional de los esports creando regulación aplicable a los que integran el ecosistema de los esports, así como promover la justa y limpia competencia. (IESF, 2021). Otro de sus objetivos es la creación de comités que establezcan políticas para la IESF y los esports en general. Por último, la IESF genera reglas y procedimientos para que las competiciones de esports sean seguras y libres de dopaje.

La IESF maneja su propio concepto de esports, el cual es que éstos son un deporte competitivo donde los jugadores profesionales que se desenvuelven dentro de esta actividad emplean sus habilidades físicas y mentales para competir en varios juegos dentro de un ambiente virtual o electrónico.

De esta manera, vemos que la IESF considera a los esports como un deporte y, además, supone una relación entre la habilidad y el uso de ejercicio físico como un requisito para el uso adecuado de este concepto.

Cabe agregar que la IESF cuenta con 98 países miembros de organizaciones de esports pertenecientes a los distintos continentes del mundo, al igual que con 3 organizaciones de esports adicionales en calidad de miembros afiliados. Cada país miembro a su vez está representado por una asociación de esports, en el caso de Perú, se encuentra representado ante la IESF por la *Peruvian Esports Association* (PESA).

Además, la IESF estuvo realizando diversos eventos como anfitrión y organizador de 12 eventos denominados “World Championships”, desarrollados en distintas partes del mundo como Corea del Sur (en su mayoría), Japón, Serbia, entre otros; donde en la edición del año 2019 tuvo 500 participantes los que representaron a sus países respectivos.

Entre los socios y auspiciadores más importantes con los que cuenta la IESF se encuentran el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de Corea del Sur, *Busan IT Industry Promotion Agency* y la *Maccabi World Union*.

Otra asociación internacional de esports importante es la Global Esports Federation (GEF), la cual fue constituida en el año 2019, tiene como actual presidente a Chris Chan y su misión es unir a todos los involucrados en el ecosistema de los esports en una sola plataforma -que es la GEF.

La GEF se plantea cinco objetivos principales: a) apoyar la constitución de federaciones de esports, así como el establecimiento de regulaciones, estándares y guías para los esports; b) el establecimiento de un comité para el jugador profesional de esports, enfocado en el bienestar del jugador, el desarrollo de estándares para el juego limpio e inclusivo y el apoyo en la carrera profesional de los jugadores; c) el desarrollo de estructuras de gobernanza y guías para la GEF; d) promover y organizar competencias de esports, convenciones y programas de desarrollo educativo en temas de esports; y e) crear, desarrollar y poner en escena la insignia anual de la GEF. Además, entre los valores que promueve la GEF está la equidad, el juego justo, la diversidad, la inclusión e innovación. (2021)

Al momento de la redacción de la presente tesis, la GEF cuenta con más de 110 *partnerships* (entendiendo éstos como socios empresariales vinculados con la GEF para apoyarla en su desarrollo). Su primer gran evento denominado “Global Esports Games” está planeado realizarse dentro del año 2021. Asimismo, anunció la realización de una serie de eventos de menor magnitud denominados “worldconnectedseries 2021”, dentro de esta serie de eventos, el primero será realizado a partir del 26 de marzo del 2021 y será transmitido en el canal oficial de la GEF en la plataforma de *Twitch*. En la edición de “worldconnectedseries 2020” participaron 75 países de todo el mundo y el evento concentró a más de 5000 jugadores de esports para competir por 11 títulos disputados.

Uno de los momentos más destacados de la GEF, en conjunto con la Comisión de Salud y Bienestar, fue cuando el famoso jugador de fútbol Cristiano Ronaldo realizó una publicidad para promover los esports de manera responsable y tener una vida equilibrada, bajo el *hashtag* de esta serie de eventos: “#worldconnected”.

Tal como lo señalan los autores Burgeois y Rigo (2021), la GEF incluyó la afiliación de deportes como “arquería, surf, karate (...) así como también la Organización Deportiva Sudamericana y el Consejo Olímpico de Asia” (p.9), lo que resulta muy inusual dentro de la industria, es decir, que deportes tradiciones e incluso asociaciones de deportes tradicionales se encuentren adscritas a una asociación internacional de esports.

Por otro lado, de las 2 Federaciones Internacionales de esports que mencionamos, también existen en el mundo de los esports, otras asociaciones internacionales como es la *World Esports Association* (en adelante, “WESA”) creada el año 2016 en una colaboración entre la ESL y varios equipos profesionales de esports de renombre como Virtus Pro, Natus Vincere, FaZe Clan, Fnatic, entre otros. La visión que tiene la WESA es crear una estructura sólida para el crecimiento de los esports y compartir los valores de equidad transparencia y equidad entre los jugadores, equipos y la Asociación. (WESA, 2021)

Asimismo, la misión principal que tiene es brindar un sistema de regulación y reglas para los equipos profesionales que son, o los que quieran formar parte de la WESA. Entre sus entes reguladores y métodos de resolución de conflictos se encuentran, las “*Arbitration Rules*”, las cuales son la serie de directivas aplicables a resolución de un conflicto en esports. De igual manera se encuentra la *Arbitration Court of Esports* (ACES, 2020) que es la Corte en donde se desarrolla la disputa, asimismo tenemos la *Emergency Arbitration*, la cual viene a ser una especie de proceso abreviado para resolver un conflicto simple donde las partes en disputa hayan dado su consentimiento previo para que su conflicto sea resuelto por las reglas de arbitraje de la WESA.

La última asociación internacional de esports que mencionaremos es la World Esports Consortium (en adelante, WESCO) cuya sede se encuentra ubicada en Brasil. Fue fundada por los países de Brasil, China, Holanda y Australia. Entre sus miembros se encuentran tanto organizaciones sin fines de lucro como organizaciones lucrativas (WESCO, 2020).

Cuenta con 53 órganos de gobierno (los cuales son en su mayoría Federaciones de esports de diversos lugares), contando con 67 países adscritos a la WESA, además de otras 11 asociaciones o ligas. Entre los servicios que ofrece se encuentran el apoyo a los Estados para la creación de Federaciones Nacionales de Esports, el apoyo en la creación de normativas de esports en los países, la gestión con el gobierno de turno y los políticos de un país que desee adherirse a la WESCO, así como el apoyo en la creación de modelos de negocios o marketing que se ajusten a la realidad del país que lo solicite.

Asimismo, otro servicio que ofrecen es el de proporcionar asesoría legal o la implementación de regulación normativa en los países solicitantes, y ayudar también en el establecimiento de reglas o reglamentos, o en el servicio de resolución de conflictos a través de arbitraje. Por último, la WESCO ofrece proyectos sociales y educativos de esports que buscan generar valores en los esports.

Esta asociación otorga el certificado de *WESCO AMBASSADOR OF ESPORTS* a actores, cantantes o atletas (entendidos estos como jugadores profesionales de deportes tradicionales o esports) y surge como una forma de agradecimiento de la Asociación por el compromiso demostrado por parte de los sujetos en mención.

Como anécdota cabe señalar que la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, de la cual hablaremos más adelante, forma parte de la WESCO. Otro tipo de competiciones que hacen es la de simulación de deportes tradiciones, como es el caso del Ciclismo Virtual Brasileiro, en el cual los deportistas compiten presencialmente cada uno en una bicicleta estacionaria y la proyección virtual en un televisor delante de ellos.

1.2.4.2 Asociaciones Nacionales de esports

En primer lugar, haremos referencia a la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV), la cual es una asociación sin fines de lucro que busca crear reglamentación sobre los esports para instituciones, equipos profesionales de esports o sus jugadores. De igual manera, hacen la labor de consultora en temas de esports para instituciones o personas que deseen incursionar en este rubro.

Esta asociación, como lo señalamos en líneas anteriores, forma parte de una asociación internacional “WESCO” y también la APDEV tiene como uno de sus aliados al Instituto Peruano del Deporte (IPD).

Asimismo, realizan charlas y talleres tanto para informar a la sociedad y principalmente a los padres de familia, acerca de los videojuegos y el rol de este en el hogar a fin de poder crear hábitos saludables dentro del entorno familiar.

Por otro lado, también existe otra asociación de esports en el Perú, denominada *Peruvian Esports Association* (PESA), la cual fue fundada el 13 de junio del 2020 y tiene como principal objetivo “el formalizar la industria de los esports en Perú tanto a nivel amateur como profesional” (PESA, 2020) ofreciendo los servicios de generar competencias desarrolladas de manera online, gestionar competencias a nivel escolar y universitario; y brindar asesoría legal a jugadores profesionales, empresas u organizaciones que requieran de sus servicios.

La PESA, como ya lo señalamos, es representante del Perú ante la IESF y el primer evento que realizaron fue una partida de exhibición de Dota 2 entre los equipos Incubus Gaming y Mind Sports South Africa. Por último, la PESA en colaboración con Full Party, y con el auspicio de Hyper X, organizaron una serie de torneos de esports sobre League of Legends a inicios del 2021 (Líbero, 2021).

Como podemos apreciar, existen dos asociaciones de esports en nuestro país, donde si bien ambas tienen como objetivo la promoción de los esports dentro del Perú, vemos que la manera en la que buscan realizar su misión es totalmente diferente, pues mientras que la APDEV busca crear reglamentos para las instituciones y equipos profesionales que deberán cumplir cuando se unan a esta asociación, la PESA, por otro lado, busca fomentar los esports a través de la realización de eventos en línea o competencias amateurs en el ámbito educativo.

Sin embargo, podemos apreciar que, en la región, hablando específicamente de Argentina, ocurre un fenómeno similar, donde existen no dos, sino hasta tres asociaciones de esports, las cuales si bien tienen un objetivo común que es la promoción de los esports en su país, actúan de manera independiente, realizando eventos, torneos, conferencias por separado, por lo que corresponde mencionar brevemente cómo ha sido la convivencia entre ambas asociaciones en dicho país.

La primera de ellas es la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos (AADE) registrada en la Inspección General de Justicia en el año 2014 y reconocida en el año 2015 como miembro de la IESF. La AADE, en realidad, poco pudo desarrollar en cuanto actividades de

esports, donde en el año 2018 tomó relevancia no por un evento realizado sino precisamente por la presentación de un proyecto de ley que buscaba el reconocimiento de los esports como actividad deportiva en Argentina, algo que no fue bien recibido por las personas que formaban parte de la comunidad de los esports en Argentina en dicho momento debido a la falta de participación de dicha comunidad en la discusión sobre el contenido del proyecto en mención. De manera que, finalmente la AADE no logró ningún consenso por parte de la comunidad que impulsaba los esports.

La segunda asociación es la Asociación de Deportes electrónicos y Electromecánicos de Argentina (AADEMA) fundada en el año 2018 por miembros de la AADE quienes intentaron no solo involucrar eventos relacionados a los esports sino también a las carreras de drones bajo su intento de crear una conglomeración entre ambas industrias, sin embargo, tuvo muy poca participación y ahora no presenta alguna actividad recurrente o significativa.

La tercera asociación, se encuentra la Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos de Argentina (DEVA) que fue creada en el año 2017 por miembros que tampoco estaban conformes con las acciones de la AADE y se registró en la Inspección de Personas Jurídicas de la provincia de Buenos Aires. Esta asociación se encargó de trabajar para los Juegos Bonaerenses de Argentina y también se opuso al proyecto de ley del 2018 que presentó la AADE a través del envío de una nota ante todos los diputados que iban a tratar este proyecto en la Comisión de deportes.

Entonces, habiendo mencionado que existen 3 asociaciones nos lleva a la reflexión sobre qué fue lo que llevó a que exista un descontento entre los miembros de la primera asociación de esports AADE para no tener la llegada esperada sobre el ecosistema de los esports argentinos y es que esta asociación buscó imponer sus reglas de juego sobre los demás actores que formaban parte en ese momento de los esports como si tuviese el mismo poder que la Asociación de Fútbol Argentino, pero claramente estas reglas no iban a favorecer a las organizaciones de esports por lo que estas no terminaron reconociéndola como una entidad superior.

La DEVA luego intentó tener un acercamiento con las asociaciones de esports, pero era claro que la mala experiencia que hubo con la AADE hizo que muchas de estas asociaciones prefieren manejarse de manera independiente sin una organización que se encuentre por encima de ellas, por lo que la DEVA se dedicó a fomentar especialmente el desarrollo de los esports en el ámbito *amateur* (Burgeois, 2020).

Queremos mencionar el caso de México donde se crea un hito importante en la historia de los esports latinoamericanos cuando el 21 de febrero del 2019 la Federación Mexicana de eSports (Femes) fue reconocida oficialmente por la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte, en tanto México, a través de su organismo más importante en la regulación de temas deportivos en el ámbito público y con la inscripción en el Registro Único del Deporte y del Sistema Nacional de Cultura Física y Deporte (Sinade), se logró el reconocimiento oficialmente a los esports como un deporte en dicho país (ESPN, 2019)

El objetivo principal de la Femes era profesionalizar las competiciones de esports y atender a los deportistas electrónicos que lo practiquen, por lo que tenía entre sus fines el crear la Selección Mexicana para un determinado esports. De manera, que a pesar de que durante el año 2020 no realizaron tantas actividades como tenían previstas pues se enfocaron en videojuegos no tan populares como PES 2019, Tekken 7 y no otros como Overwatch o League of Legends, sigue siendo un hecho importante que una asociación de esports puede llegar a convertirse en una Federación Deportiva Nacional cuando alguna institución del Estado lo reconozca como deporte.

Luego de haber hecho un repaso sobre las asociaciones nacionales e internacionales de esports, debemos señalar que, como vimos, muchas de ellas tienen como parte de sus objetivos crear normativa (reglamentos, principios, valores, prohibiciones, etc.) para que, cuando las organizaciones profesionales se hagan miembros de estas asociaciones, se vean obligadas a cumplir con dicha normativa, simulando el actuar de las federaciones de deportes tradicionales con los miembros que forman parte de ella (lo cual ya fue explicado en el apartado de Federaciones Deportivas Internacionales).

Sin embargo, en el caso de los esports suele funcionar de la misma manera, pues en realidad existen muy pocos equipos profesionales que forman parte de dichas asociaciones de manera permanente, debido a que estos equipos no quieren verse obligados a cumplir con las normativas realizadas por estas asociaciones que generalmente no los favorece de ninguna manera. En realidad, las reglas bajo las cuales se rigen los equipos profesionales de esports son las que se encuentran impuestas en los eventos, torneos, competiciones o similares donde participan voluntariamente y por qué las que establezcan los *publishers*.

1.2.4.3 Ligas Profesionales de esports en el Perú

Una de las ligas más conocidas en el Perú es la Movistar Liga Pro Gaming (en adelante, Movistar LPG) la cual fue fundada por la productora Live Media Esports a través de su actual

CEO Luis Carrillo Pinto. También es importante agregar que entre sus auspiciadores cuenta con Movistar, Lenovo (a través de su serie de *gaming* laptops Legion), Axe, VSG, entre otros.

Los equipos profesionales de esports que, al momento de la redacción de la presente tesis, forman parte de la liga son los siguientes: Egoboy, Team Unknown, Team Brasil, Omega Gaming, Infinity Esports, Infamous Gaming, Team Argentina, Vinary Esports y Thunder Predator (Movistar LPG, 2021). Los esports a los que da cobertura esta liga son Fortnite, Dota 2 y Starcraft. Asimismo, también se ha añadido el juego Clash Royale dentro de la competición.

Esta liga realizó, hasta el año 2021, un total de siete Temporadas y la distribución de los equipos en la misma se divide en primera y segunda división. Asimismo, la página oficial de Movistar LPG ofrece una serie de noticias actualizadas respecto al sector de esports. De igual forma, cuenta con un amplio grupo de Casters, los cuales comentan las partidas que se desarrollan en la Movistar LPG. Esta liga es transmitida a través de las redes sociales y televisión nacional a través del canal de Movistar Deportes.

Otra de las ligas más importantes de esports en el Perú es la Claro Stars League que es el evento más importante del sport League of Legends (LOL). El nombre de esta liga en la edición del año 2020 fue “Claro Guardians League”. Entre su normativa, cuenta con un reglamento denominado “Reglamento de Competencia del Contrato de Participación de Equipo” en el cual se detallan las fechas de desarrollo de la liga, las alineaciones y los miembros del equipo, las reglas generales aplicables, la premiación, las Reglas de Conducta y la Confidencialidad. De igual manera, en la página oficial de la liga hay un apartado de noticias respecto a temas relacionados al desarrollo de la Liga en cada etapa de esta. (Claro Gaming Star League, 2021). La misma que cuenta con 8 equipos profesionales de LOL entre los que se encuentran: Instinct Gaming, Incubus, Polaris, Deliverance Esports, Diamond Doves, Cienciano, Luxor Gaming y Da Dancing Demons. Estos 8 equipos participan en dos fases: Apertura y Clausura, cerrando con una Copa Off Season a fin de año. Además, el ganador del Clausura recibirá un cupo para ascender al mayor certamen regional, la Liga Latinoamérica de League of Legends (LLA). (El Comercio, 2021)

Los patrocinadores oficiales de esta liga son Claro Gaming, la Universidad Tecnológica del Perú y El Comercio. El canal oficial a través del cual transmiten la presente liga es la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) a través de las redes las Facebook, YouTube y Twitch.tv. (Claro Gaming Star League, 2021)

Finalmente, habiendo analizado los elementos del deporte y su normativa relevante aplicada y relacionada tanto a nivel internacional como nacional, así como la revisión de los conceptos más importantes de los esports y el ecosistema que lo rodea; corresponde profundizar la manera como los países han regulado el tema de los esports dentro de su normativa interna.

1.3 ¿Los esports son un deporte?: Análisis de la aplicación de los elementos que caracterizan al deporte tradicional

1.3.1 Actividad física e intelectual

Es importante recordar que, tal como mencionamos en el desarrollo de los elementos del deporte, no existe un consenso para definir qué debe considerarse como actividad física, en tanto la OMS adopta un concepto muy amplio e inadecuado que termina considerando a cualquier actividad como actividad física mientras que otros autores consideran más importante al gasto energético generado durante el desarrollo de la actividad el cual puede producir algún beneficio directo sobre la salud, de manera que, para considerar si es que existe actividad física dentro de los esports, resulta indispensable empezar analizando las posturas de los autores respecto a si consideran que efectivamente se produce actividad física durante la práctica de los esports o si, por el contrario, no se ejerce ninguna actividad que pueda considerarse como física y que, por lo tanto, afectaría su consideración como deporte.

Para empezar, el autor José Luis Pérez Triviño (2019) apoya la última postura al señalar que manejar una consola, con la concentración y precisión requerida en cada juego por largas horas de tiempo significa no solamente un desgaste físico de energía, sino que también se produce un desgaste intelectual que conlleva realizar esta actividad (p.2).

Por su parte, la autora T. L. Taylor (2012) nos habla de la conexión que existe entre el cuerpo y la práctica de esports y la forma cómo se aprende un videojuego a través del sistema lúdico en la medida en que la persona entra en contacto con una serie de objetos materiales como su escritorio, sus periféricos, el software propiamente, entre otros, los cuales, sumados a la habilidad propia del jugador, convierten todo esto en una experiencia táctil o propiamente kinestésica, que se ve reflejado en cómo los jugadores profesionales pueden realizar hasta 200 acciones por minuto (conocido en sus siglas en inglés como “APM”) con el uso del teclado y el mouse, al mismo tiempo que tienen una coordinación entre los ojos del jugador y la posición adecuada del cursor del mouse, además de la importancia del conocimiento e interpretación intelectual para predecir la acción del contrincante en tiempo real, así como la

preparación física y mental para soportar las intensas jornadas de práctica y competencia profesional (p.38).

Asimismo, el trabajo que realiza Emma Witkowski (2012) en su estudio sobre los jugadores profesionales de Counter-Strike, resulta muy importante para comprender cómo el aspecto físico se encuentra netamente involucrado con la práctica de los esports, existiendo una correlación entre el movimiento corporal, el balance del cuerpo y el desenvolvimiento táctil. En ese sentido, la autora considera que dentro de juegos como Counter-Strike se aplica el denominado “movimiento deportivo” que involucra el hecho que los jugadores puedan controlar el movimiento del personaje en un entorno virtual mientras ejecutan de manera coordinada el movimiento de los músculos y tendones de la mano y de los dedos, por lo que se puede apreciar que efectivamente hay un desenvolvimiento físico intenso por parte de los jugadores, aunque sea sutil a la vista, durante el desarrollo de una competencia de esports (pp. 359-366).

De igual forma, el autor Ismael Pedraza-Ramírez (2019) entiende que sí existe el elemento de ejercicio físico en los esports debido a que se necesita igual o un nivel parecido de actividad física en los esports como lo que ocurre en los deportes tradicionales, donde incluso se puede observar que los esports tienen un esfuerzo física similar o incluso más evidente frente a otros deportes como el ajedrez o tiro de arco, los cuales sí se encuentran reconocidas por el Comité Olímpico Internacional (p.115).

También, el autor Guillermo Mendoza (2019) señala que además del requerimiento mental, existe un nivel alto de destreza física como: “la coordinación visomotora, el tiempo de reacción, la precisión y exactitud con el ratón o joystick”, exigencias que son requeridas en los deportes tradicionales como las señaladas líneas atrás (p.116).

El autor Adrián Todoli (2019) remarca que la actividad física dentro de los esports debe analizarse de la misma forma que del ajedrez, por lo que la actividad física es un aspecto relevante que incide sobre el resultado de la competición. El autor analiza algunos grupos de esports donde se encuentra, por ejemplo, Counter-Strike en el que la actividad física es relevante para obtener el resultado de manera que el movimiento del *mouse* y el movimiento corporal, por mínimos que sean, son importantes para cumplir este objetivo.

Mientras que Todoli considera que no es necesario que se exija una actividad física con los cuerpos motores superiores pues cree que no hay diferencia entre el uso de los músculos grandes o pequeños del cuerpo, en tanto con el solo movimiento de los músculos pequeños ya tiene incidencia gravitante en el resultado. Además, utiliza el ejemplo del tiro con arco para

resaltar el hecho que este se considera como deporte cuando sólo se necesita usar la fuerza y la coordinación del deportista para ejecutar dicha actividad, en esa medida, sí se cumple el requisito de la actividad física en los esports.

Por el contrario, Jim Parry (2018) se opone a la posición de reconocer a los esports como deporte debido a que, si bien un juego de computadora exige cierto nivel de esfuerzo físico, se cuestiona si este nivel de exigencia “física” puede ser suficiente para ser llamada como tal de igual forma señala que toda actividad física requiere que el movimiento realizado esté directamente involucrado con la producción del resultado.

Los autores Parry y Holt concuerdan al señalar que hay una diferencia importante entre los deportes y los videojuegos, en la medida en que presenta una distinción entre el “dominio de ejecución” (aplicable al sujeto quien realiza la acción) y “dominio de aplicación” (aplicable al objeto en donde se espera el resultado). El autor señala que en el caso de los videojuegos se separan estos dos dominios, pues en un deporte tradicional el sujeto (dominio de ejecución) realiza una acción para obtener la anotación o resultado en un lugar determinado (como una cancha de fútbol, básquet, voleibol, entre otros), sin embargo, en el caso de los esports el dominio de aplicación necesariamente se da en un entorno virtual y, por lo tanto, no debería ser reconocido como deporte.

Por su parte, Javier Rodríguez Ten (2018) considera que, aunque existen escasos estudios sobre la presencia de actividad física y motricidad en los esports, las personas interesadas en reconocerlo como deporte tienen como principal argumento la realización de comparaciones con el tratamiento al ajedrez. El autor considera que en realidad los esports producen mayores niveles de sedentarismo, y que la mínima o inexistente actividad física que pueda existir en ellos no es consecuente con lo que él denomina como la “concepción técnico-deportiva” que debe existir en todo tipo de deporte, por lo que, para él, esta concepción no existe en los esports.

Respecto a lo antes mencionado, el mismo autor se hace los siguientes cuestionamientos que reflejan claramente su postura sobre la presencia de la actividad física en los esports:

“¿Qué nivel de actividad física hace falta para admitir que pueda justificar un reconocimiento como deporte, máxime ante precedentes como el del ajedrez? ¿Basta con que exista un gasto energético superior al de la actividad ordinaria o pasiva para que podamos hablar de actividad física? ¿Es exigible además de movimiento corporal voluntario la adopción de decisiones mentales? Y, si es así, ¿con qué nivel de complejidad?” (p.122)

A pesar de que la gran mayoría de autores considera que existe actividad física en los esports, aún hay otros que se niegan a considerarlos como deporte en tanto no hay presencia de actividad física significativa y sin tomar en cuenta que actualmente existen otros deportes declarados que tienen igual o menor actividad física que la que encontramos en los esports.

En ese sentido, y respecto a la primera pregunta de Javier Rodríguez presentada en la cita anterior, podemos responder que el nivel de actividad física que debe contener en el deporte hoy en día es un tema interpretado de manera muy amplia y que no presenta un consenso en la doctrina lo cual permite incluir al ajedrez o al tiro con arco como deportes olímpicos, de manera que aun cuando los autores consideren que existe un nivel mínimo o inexistente de actividad física en los esports, debemos entender que la consideración de algo como deporte evoluciona y podría encontrarse la presencia de cierto nivel de actividad física en la realización de determinados esports.

A modo de conclusión, nosotros consideramos que, de conformidad con los argumentos presentados por los autores citados en este apartado, los esports si pueden cumplir con este elemento de actividad física en tanto es real la aplicación de un movimiento corporal y coordinación táctil, con el uso de músculos importantes del cuerpo y con un nivel importante de esfuerzo físico con trascendencia directa en el resultado obtenido, sin embargo, aun cuando interpretemos que todo lo antes mencionado no resulta suficiente, queda claro que actualmente se reconocen otros deportes que en la práctica no cumplen con este requisito y aun así son considerados como deporte como es el caso del ajedrez y el tiro con arco, por lo que los esports podrían seguir el mismo tratamiento que se le ha dado a estas actividades deportivas en referencia.

1.3.2 Carácter competitivo

La competencia en los esports sin duda representa un carácter innato propio de su naturaleza, en tanto la mayoría de los videojuegos permiten algún tipo de competencia entre jugadores ya sea dentro de la misma consola o mediante determinados tipos de conexiones por cable, bluetooth, internet, o con personas que tienen otros dispositivos o se encuentran físicamente en otros lugares. Sin embargo, también debemos tener en consideración que, aunque el videojuego se juegue de manera individual o no tenga dentro de su narrativa la posibilidad de competir con otras personas físicamente o de manera virtual, per se, no significa que no tengan el elemento competitivo.

Luego de que un videojuego se vuelve popular, se empiezan a realizar torneos que les permite competir a los jugadores para obtener premios o, también el videojuego permite

establecer un sistema de ranking o puntuación que da la oportunidad de conocer quiénes son los mejores jugadores dentro de un videojuego determinado, entonces la competencia se encuentra presente en esos esports, aunque no se haya creado directamente con la finalidad de establecer competencias entre jugadores.

Lo antes mencionado se puede corroborar con dos ejemplos, existen videojuegos que se crearon con la intención de ser esports desde el inicio como es el caso de Overwatch que fue lanzado por Blizzard Entertainment en el año 2016 donde las mecánicas establecidas desde el primer momento les permitió que no haya una evolución natural propia del videojuego hacia un esports, sino que inmediatamente desde su lanzamiento fue un esports. Caso contrario, es el de un videojuego muy popular como Super Smash Brothers Melee el cual fue lanzado por Nintendo en el año 2001 para que sea jugado de manera individual o multijugador en la consola de GameCube, pero que posteriormente por su popularidad se empezaron a realizar torneos a partir del año 2002, generando competencias a mayor escala que permitieron que este videojuego se transforme finalmente en un esports.

Dentro del curso de especialización en *Esports Management* de la Universidad de California en Irvine, al analizar sobre los elementos que convierten a un videojuego en esports, se toca con énfasis el tema de la competitividad usando ejemplos de videojuegos como Animal Crossing, donde el jugador dentro de él se dedica a recolectar peces, hacer su casa más bonita, hablar con los vecinos, entre otras cosas que de por sí no presenta ningún tipo de competencia entre jugadores por lo que juegos como Animal Crossing nunca podrán convertirse en un esports (UCI, 2020).

En ese sentido, una característica esencial es que la competencia entre jugadores debe ser evidente, se crea la necesidad de los jugadores y quienes siguen estas competencias de querer saber quiénes son los mejores en un esports determinado, por lo que un sistema de rankings o competencias virtuales desarrolladas con participación del propio *publisher* es lo que realmente representa una competencia de videojuegos.

Hay que tener en consideración que, al igual que ocurre con los deportes tradicionales, la finalidad de que exista una competencia es que se determine a un ganador y eso es precisamente lo que hace popular e interesante a un videojuego es el poder determinar que alguien es mejor que otro en unas circunstancias y contextos determinados, por lo que, podemos afirmar que la competencia es un elemento vital en los esports pero esta debe estar regida a su vez por reglas que los jugadores amateurs y profesionales deberán respetar durante el desarrollo de la competición.

1.3.3 Competencia con reglas

Como ya analizamos, los deportes están compuestos por reglas y procedimientos que caracterizan la forma en la que debe practicarse correctamente y que identifican con claridad qué tipo de deporte se está realizando y cómo se obtendrá un ganador en la competencia realizada, por lo que vemos que dentro del deporte existe una serie de entidades encargadas de velar por el cumplimiento de estas reglas y de estudiarlas para saber si es que requieren alguna modificación conforme a la evolución del mismo a través del tiempo.

En los deportes tradicionales, podemos ver que en el caso del fútbol, aunque muchos creen que la FIFA es quien establece las reglas de juego sobre este deporte, en realidad el ente internacional que se encarga de realizar las modificaciones a las reglas del juego del fútbol es la “International Football Association Board” que tiene como miembro a la FIFA pero también a otras asociaciones y es a través del documento “Reglas del Juego” que se actualizan las normas básicas sobre el terreno de juego, el balón, la duración del partido, la determinación del resultado del partido, entre otros.

Otro ejemplo es el caso del voleibol donde las reglas de juego se revisan y actualizan mediante el Congreso Mundial de la Federación Internacional de Voleibol que por lo general se realizan cada 4 años, y se puede apreciar en las “Reglas Oficiales de Voleibol 2017-2020” las cuales fueron aprobadas en el Congreso N°35 de la FIVB en el año 2016 y contiene un documento extenso con todas las reglas básicas y claras que deben respetarse en todas las competiciones de voleibol, señalando elementos muy precisos sobre la altura de la red, las características de los balones, la superficie del juego, cómo se anotan los puntos, la sanción para los equipos si se presentan de manera incompleta, la solución de conflictos en la cancha con la red o con el balón, entre otros.

En el caso de los esports, quien establece las reglas desde su inicio y las modificaciones que se le van realizando al juego constantemente ya no son Congresos de Federaciones Internacionales o entidades creadas por las Asociaciones Internacionales para analizar en consenso cuáles serán las reglas de juego como ocurre con los deportes tradicionales, sino que en el caso de los esports estos cambios son efectuados directamente por los *publishers*, figura que desarrollamos en el acápite de ecosistema de los esports en el capítulo anterior, quienes al poseer la absoluta titularidad de los derechos sobre los esports, son ellos mismos y su equipo especializado quienes se encargan de revisar las reglas de juego y “balancear” periódicamente este videojuego con el objetivo de mejorarlo constantemente.

Este balance interno realizado en los esports se hace a través de los denominados “parches”, los cuales son actualizaciones que modifican algunas mecánicas del juego a fin de mantenerlo lo más equilibrado posible, estos parches pueden incluir un nuevo “personaje jugador” (conocidos como PJ), que representan la identidad que escoge un jugador en un videojuego determinado, o también pueden introducir nuevos objetos, que son las herramientas que utilizan los PJ en el desarrollo del juego, de manera que se produzca una jugabilidad adecuada y balanceada entre todos los participantes.

Así como se puede apreciar que cada cierto tiempo las Federaciones Deportivas se juntan para revisar estas reglas, en el caso de los esports, especialmente en los que son muy populares con una gran cantidad de jugadores activos, estas modificaciones permanentes y revisiones se realizan en cortos periodos de tiempo (entre 15 días y 1 mes por modificación). Es importante agregar que, los parches reciben una numeración dependiendo del nivel de cambio realizado en el juego y el sistema informa tanto dentro del juego como a través de la página del *publisher* de los cambios realizados para que los jugadores los conozcan mientras se realiza la actualización del juego antes de ingresar a una nueva partida.

A diferencia de lo que ocurre con los deportes tradicionales quienes tienen reglas de juego redactadas en documentos, las reglas básicas de los esports se encuentran dentro de los mismos juegos, los cuales se presentan ante los jugadores a través de pequeños tutoriales instructivos una vez ingresen a su plataforma que les enseña las reglas básicas del juego y la forma como se obtiene la victoria, de igual forma existen apartados dentro de los juegos para seguir practicando y aprendiendo las reglas de manera interactiva.

En ese sentido, podemos ver que existe una similitud entre los deportes y los esports debido a que se realizan diversos cambios en las reglas del juego cada cierto del tiempo, sin embargo, podemos encontrar que existen dos diferencias marcadas pues los cambios son aplicados de manera más frecuente y que solo hay una entidad encargada de realizar dichos cambios en los esports el cual es el *publisher*, mientras que en los deportes tradicionales generalmente se realiza por acuerdo entre los representantes legitimados para autorizar dichos cambios que serán de aplicación mundial por todas las Federaciones para la realización de competencias sobre dicho deporte y que estos cambios son realizados entre tiempos más prolongados que en el caso de los esports.

A modo de ejemplo, en Dota 2, Valve Corporation, en calidad de *publisher*, se ha encargado de realizar diversas modificaciones en cortos periodos de tiempo (generalmente en el lapso de entre 2 semanas a 1 mes). Otro ejemplo, es el caso del sport League of Legends, cuyo

publisher es Riot Games, donde los parches se realizan de manera muy similar a Dota 2, introduciendo cambios de entre 2 a 4 veces por mes.

Cabe indicar que no solo cada *esport* tiene sus propias reglas, sino que cada evento, torneo o competición de un *esports* determinado cuenta con su propia normativa. Como muestra de ello se encuentra el evento de “The International” de Dota 2, el cual en la página oficial del evento señala las reglas respecto a la Fase de Grupos, el desarrollo del evento principal y el desarrollo de las rondas de eliminatorias entre los equipos ganadores y perdedores en el evento mencionado. Por otro lado, con más reglas establecidas para cada torneo, tenemos al *esports* Fortnite, quien cuenta con una biblioteca entera de reglas para los torneos que desarrolla de manera online, con un aproximado de noventa reglas para cada tipo de evento que desarrolla (Epic Games, 2021).

En conclusión, se puede evidenciar que cada *publisher* será quien establece sus propias reglas para las mecánicas internas de sus propios videojuegos e incluso establece las reglas para cada evento, torneo o competición donde se desarrollarán sus *esports*.

1.3.4 Institucionalización

Uno de los elementos que genera mayor polémica para el reconocimiento de los *esports* como deporte, además de la actividad física, es el de la institucionalización debido a que el propio concepto permite adoptar diferentes posiciones que llevan a algunos autores a interpretar que efectivamente los *esports* representan a una actividad institucionalizada tomando el concepto amplio desarrollado por Gabriel Real (1989) en su tesis doctoral “Principios y fundamentos del derecho público del Deporte” mencionada a profundidad en el apartado de elementos del deporte, mientras que los autores que niegan su reconocimiento como deporte, consideran que los *esports* no tienen todavía instituciones fuertes y estables, pues los *esports* aún cuentan con varios intentos de Federaciones Internacionales y diversas Asociaciones Nacionales destinadas a la misma actividad, de manera que, a diferencia de lo que ocurre con el deporte tradicional, carecen de una única institución internacional y/o nacional que los regule o fiscalice.

Tal como ya hemos analizado, los deportes tradicionales tienen una estructura jerárquica que organiza y supervisa el correcto desarrollo de esta actividad a nivel internacional, de manera que, estos deportes cuentan con entidades deportivas generalmente representadas por Federaciones Deportivas Nacionales y Asociaciones Deportivas en cada país donde practican dicho deporte, de tal forma que los deportes generalmente reconocidos, promovidos y apoyados por el Estado son los que cuentan con el apoyo y supervisión de una Federación

Internacional y del Comité Olímpico Nacional permitiendo que la práctica de este deporte le otorgue éxitos tanto al deportista como al país que representa.

En el caso de los esports, tal situación no sucede de la misma manera, debido a que quienes participan de competencias profesionales en esports responden únicamente a las disposiciones que establece el *publisher*, en cambio en los deportes tradicionales no hay una entidad que tenga los derechos sobre las reglas del juego, sino más bien responden a una estructura jerárquica de órganos que gestionan el deporte donde hay más de una asociación que tiene voto en la aprobación de estos cambios.

Podemos apreciar que quien tiene la responsabilidad, casi en su totalidad, por el éxito o fracaso de los eventos y competencias respecto de un esports es el propio *publisher*, por este motivo, el autor Alex Barbarà (2018) afirma que "(...) Técnicamente hablando, el único que tiene poder para regular una competición y solventar los problemas anteriormente mencionados es el publisher" (p.26).

Karhulahti (2017) al analizar sobre las dificultades que poseen los esports para obtener ese reconocimiento como deporte por parte de la mayoría de países, se encuentran en el hecho de que hay muchas organizaciones que tienen una "posición hegemónica" en la actividad de los esports debido a que cada uno representa un producto comercial individual, el mismo que es de propiedad de múltiples organizaciones privadas independientes quienes tienen la facultad de regular cada esports como deseen conveniente, lo cual dificulta la posibilidad de crear una estructura institucional acorde a lo que ocurre con los demás deportes (citado en Chikish et al., 2019, p.295).

Resulta conveniente mencionar brevemente el caso de México que en el año 2018 creó a la Federación Mexicana de eSports (FEMES), y de conformidad con el artículo 5 de su Ley General de Cultura Física y Deporte, consideraron que los esports pasaría a ser considerados como deporte, entre otras razones, porque entienden que el deporte se ha institucionalizado en la sociedad al contar con un sistema de reglas que establecen cómo desarrollar adecuadamente la actividad, elementos que ya permiten organizar competencias nacionales, regionales e internacionales de manera que no necesitaron tomar en consideración, para su reconocimiento, la necesidad de que los esports tengan un organismo externo que los regule.

Por otro lado, existe una posición muy importante que los países tienen en consideración para empezar a desarrollar una estructura deportiva en torno a una actividad, nos referimos al Comité Olímpico Internacional. Respecto a esta entidad, queremos retomar los criterios que necesita un deporte para que pueda ser considerado deporte olímpico en tanto la condición

básica para que reconozca como tal es que se encuentre regulada y gobernada por una Federación Internacional con un sistema de reglas acordes con la normativa de la Carta Olímpica y que también tenga un sistema de antidopaje y evite la manipulación de competencias deportivas.

Podemos entender que los requisitos que toma el Comité Olímpico Internacional son claros respecto a las condiciones que debe respetar una actividad para ser un deporte olímpico, de manera que la institucionalización llega a ser un elemento esencial para que finalmente los esports puedan ingresar dentro del Programa de los Juegos Olímpicos.

Es precisamente este obstáculo el que lleva a diversos autores a considerar que los esports no podrían ser considerados como deporte pues el Comité Olímpico Internacional aún no los reconoce como tal, sin embargo, dicha discusión ya fue abordada por la propia entidad en diversas oportunidades siendo una de las más importantes la que se llevó a cabo en el “Esports Forum” desarrollado en el Museo Olímpico en Lausana donde se empezaron a discutir sobre la necesidad de realizar un trabajo en conjunto entre los esports y la industria de los videojuegos sumado al Movimiento Olímpico para que se pueda iniciar el camino que permita incluir a los esports en el Programa Olímpico (IOC Media, 2018).

De igual forma, el COI señala en su Comunicado sobre la Sexta Cumbre Olímpica realizada en Suiza en octubre del 2017 que el contenido de los esports no debe ir en contra de los valores olímpicos tales como integridad, no discriminación, solidaridad, universalidad, entre otros. Asimismo, refuerza la importancia de la existencia de un ente externo que obligue a cumplir las reglas de Movimiento Olímpico en los esports especialmente en aspectos como de antidopaje, prohibición de arreglo de partidas, apuestas ilegales, entre otros, tal como ya habíamos mencionado previamente.

Por último, se destaca que miembros del COI y de la Asociación Global de Federaciones Internacionales de Deporte (GAISF) se encuentran en conversaciones con representantes de la industria de esports para que tengan un mayor conocimiento de esta actividad y se reúnan nuevamente en su debido tiempo.

En la Octava Cumbre Olímpica realizada en Suiza en diciembre del 2019, el COI proyectó, respecto de los juegos electrónicos que simulan un deporte tradicional, como el FIFA o el NBA 2k21, una muy probable adhesión de estos deportes al Movimiento Olímpico, por lo que instó a que las Federaciones Internacionales adapten sus sistemas con el fin de agregar estas nuevas formas de actividades. Esta declaración generaría un reconocimiento como deporte a tipo de videojuegos (los que simulan deportes tradicionales) para que sean considerados

esports. Y no solo eso, sino que también insta a las Federaciones Internacionales a agregar estos tipos de “deportes virtuales” a sus estándares internos.

Por otro lado, respecto de los esports señaló que el foco de atención de momento debería basarse en los jugadores y no tanto en juegos determinados, pero que continuarán los diálogos entre el Movimiento Olímpico y los representantes de los esports (Comité Olímpico Peruano, 2019).

En cuanto a la Novena Cumbre Olímpica de diciembre del 2020, la cual irónicamente se realizó de manera virtual, el presidente del COI, David Lappartient, consideró pertinente hacer una diferencia entre un deporte virtual y una competencia de videojuegos, mientras que la primera hace referencia al deporte mismo de manera física y otra no física o virtual como ocurre en el ejemplo mencionado en el párrafo anterior, en el segundo caso se encuentran los videojuegos competitivos como es el caso de League of Legends o Dota 2. Entonces, queda claro que al realizar esta diferencia buscan evitar un conflicto en la terminología de llamar a los últimos como deportes. Sin embargo, hay que agregar que se sigue reforzando la necesidad que las Federaciones Internacionales se enfocan en fomentar la práctica de su deporte tanto de manera presencial como virtual manteniendo los valores olímpicos (Comité Olímpico Internacional, 2020)

Todo ello demuestra que el COI, si bien es consciente de que el reconocimiento de los esports es un asunto que se encuentra en la agenda internacional pues van hablando de este tema en las últimas cuatro cumbres realizadas, todavía se resiste a adoptar una postura definitiva sobre si se debe reconocer o no a los esports como deporte y más bien adopta una posición neutral de diálogo. Sin embargo, deja cada vez más claro que los esports podrían empezar a ser entendidos como deportes olímpicos, pero por ahora, únicamente se consideran como tales los que corresponden a la modalidad virtual de un deporte que es ya considerado previamente como olímpico tales como el fútbol, básquet, béisbol, entre otros.

Compartimos la postura de los autores Bascón-Seda y Ramirez (2020) respecto a que resulta simplista limitar el reconocimiento de una actividad como deporte solo porque un ente externo o internacional como podría ser el propio Comité Olímpico Internacional no le reconozca como tal, por lo que dichos autores consideran que el enfoque del análisis para definir a los esports como deporte debe estar en las características intrínsecas de la actividad (pp.4-5). Es más, existen países que ya reconocen a los esports como deporte (los cuales desarrollaremos en mayor en los capítulos siguientes) como son China, Rusia, México, entre otros, de manera que, si bien este elemento es importante para el reconocimiento de una actividad como deporte, sigue resultando prescindible.

Dicho esto, resulta pertinente terminar mencionando la reflexión realizada por los autores antes mencionados Bascón-Seda y Ramirez (2020) sobre la institucionalización en los esports:

“En cualquier caso, la institucionalización de los e-sport ya es un hecho. De manera similar a lo que ocurre en el deporte tradicional, existen organismos, tanto locales y regionales como nacionales e internacionales que están regulando el sector: clubes, federaciones, asociaciones de clubes, (...) Estas instituciones no solo organizan y reglamentan las competiciones, sino que tratan de defender los intereses de los jugadores, de hecho, muchas de ellas, propugnan la creación de una legislación que respalde a todos los entes que intervienen en el sector. En definitiva, tienen como finalidad regular y organizar esta actividad” (p.6).

1.3.5 Entrenamiento

Otra de las características más importantes que se da tanto en los deportes como en los esports es el entrenamiento, es decir, la preparación previa que realizan los deportistas y jugadores profesionales de esports con la finalidad de perfeccionar al máximo su desempeño en un juego profesional.

Tal como lo señala el estudio jurídico ONTIER y José Triviño, quien tiene la misma postura, (2019, p.2) los equipos de esports:” (...) que compiten en torneos importantes cuentan con entrenadores que diseñan las estrategias de juego y las mejoran con los jugadores, que suelen concentrarse con periodicidad en centros de entrenamiento preparados para ellos” (2016, p.27).

Es así como los deportistas tradicionales se preparan meses antes del inicio de una liga o torneo profesional, junto a un staff técnico especializado (entre los que se encuentran el Director Técnico, miembros del cuerpo técnico, nutricionistas, psicólogos y otros) que no solo optimiza la capacidad física de los jugadores, sino también se plantean estrategias de juego o analizan a sus próximos rivales; algo similar sucede con los esports, en los que de manera permanente, los jugadores de esports profesionales entrenan largas horas al día perfeccionando su jugabilidad para su óptimo desempeño en los torneos de esports.

Por otro lado, de acuerdo con José de Matías en los esports se da la necesidad de la “existencia de una técnica (conocida como «mecánica» de juego) y una táctica (que en el caso de League of Legends, por ejemplo, se divide en el draft y en las rotaciones), que debe adquirirse por el jugador para poder competir (más allá de las meras reglas del juego) y que se puede perfeccionar y mejorar con el entrenamiento” (citado en Rodríguez Ten, 2018, 82).

Por ello, el Comité Olímpico Internacional, en su Comunicado del 2017 señaló que dado que los jugadores profesionales de esports se “preparan y entrenan con una intensidad que puede compararse a la de los atletas de los deportes tradicionales” es que los esports podrían ser considerados como una actividad deportiva. Esto deja por sentado, que en términos de reconocimiento de un deporte como olímpico, el COI por un lado reconoce que el entrenamiento es un elemento importante para dicho reconocimiento y, por otro lado, que los esports cumplen perfectamente con este elemento.

En esa línea, un estudio publicado en la página oficial de ACER, realizado por el profesor Ingo Frobose, líder de investigación de la Universidad del Estado de Georgia de Estados Unidos demostró que el nivel de estrés hormonal y de cortisol de los jugadores profesionales de esports se equipara a la de los pilotos de carreras de autos. Asimismo, dicho estudio demostró que los jugadores profesionales de esports tenían frecuencias cardíacas de entre 160 a 180 latidos por minuto (lo cual significa correr tan rápido como se pueda) (Jake Middleton, 2021). Una publicación en el reconocido periódico estadounidense *The Washington Post* señaló que un promedio de horas de entrenamiento que pasa un jugador profesional de esports es de 14 horas al día aproximadamente (Noah Smith, 2018).

En el caso de equipos profesionales, el autor Harrison Jaco (2015) señaló que los jugadores del equipo profesional *Team Liquid* del juego *League of Legends* practican en promedio 50 horas por semana y la mayoría de dichos jugadores juegan incluso más que ese promedio y que al día practican un aproximado de 8 horas.

Asimismo, Max Kim (2018), en el portal de noticias de ESPN señaló que en una academia de entrenadores de esports en Corea del Sur, los alumnos (futuros entrenadores de esports) realizan una preparación en promedio de 40 horas a la semana exclusivamente en la academia, sin contar con las horas que se encuentran en los juegos fuera del horario de esta.

Coincidimos con lo señalado por el autor Patricio Paludi (2020), en la medida en que, los esports, al igual que el ajedrez, podrán ser considerados como deportes al existir actividad física y estratégica en donde antes de una competición se pasa por una etapa de entrenamiento en una organización de esports

1.3.6 Popularidad

Otro de los elementos esenciales que se toma en cuenta para considerar a una actividad como deporte es la popularidad. Es decir, cuando una actividad es conocida y practicada por un gran número de personas a nivel mundial. No existe una precisión exacta respecto a cuántos países deben reconocerlo o practicarlo o si existe un número determinado de

personas que lo haga, pero se entiende que la cantidad tiene que ser significativa. En esa línea, Suits (1988) al establecer cuatro elementos fundamentales del deporte, considera que uno de esos principales elementos debe ser que el juego goce de popularidad o posea una cantidad considerable de seguidores (citado en Pérez 2011, p.2).

En el caso de los esports sucede de manera similar en la medida en que un videojuego se convierte en esports cuando goce de gran popularidad. Sin embargo, sostener que un videojuego solamente necesita ser popular para considerarlo como un esports, sin analizar los otros elementos, es caer en un error en tanto existen muchos videojuegos que a pesar de que cuentan con gran popularidad a nivel mundial no llegan a ser esports, tal es el caso de los juegos más populares actualmente como son *Fall Guys* o *Among us*, los cuales a pesar de tener millones de jugadores activos en el mundo, es decir, de contar con gran popularidad, no llegan a ser considerados como esports. Por lo que, a partir de la presencia del elemento popularidad podemos señalar que todo los esports son videojuegos, pero no todos los videojuegos llegan a ser esports.

Además, se puede apreciar la popularidad de los esports a raíz de una noticia publicada en la página oficial de la cadena de televisión estadounidense CNBC, donde se menciona que en el año 2019 los esports tuvieron más espectadores que el famoso evento de fútbol americano "The Super Bowl" y que se espera que los años posteriores este número aumente, además que los eventos de esports se encuentran auspiciados por compañías conocidas globalmente como Nike (Annie Pei, 2019). A modo de ejemplo, el autor Josh Ye (2019) señaló que un aproximado de 104 millones de fanáticos chinos y 3.7 millones de fanáticos de extranjero alentaron al equipo *FunPlus Phoenix* de China tras ganar el segundo el campeonato de *League of Legends World* del año 2019.

Esta popularidad se ve reflejada en el crecimiento económico de esta actividad, la misma que sigue en aumento exponencial. Prueba de ello es que el portal Statista (2020) señala que el año 2018 los ingresos generados por los esports llegaron a US\$ 776.4 millones y estima que para el año 2023 esta cantidad de ingresos alcance los US\$ 1.6 billones. Este mismo portal menciona que la audiencia global de esports para el año 2020 era de 495 millones de usuarios y la audiencia solamente en Estados Unidos para ese mismo año fue de 12.1 millones de personas, lo cual refleja el gran reconocimiento de esta actividad a escala mundial. Por último, esta situación se genera, (además de los eventos, torneos, apuestas) por la publicidad y el patrocinio que reciben los equipos profesionales, eventos y jugadores del sector llegando a casi US\$ 615 millones para el año 2020 (Statista, 2020).

Podemos concluir que el gran reconocimiento que tienen actualmente los esports se debe, en gran parte, a la fácil accesibilidad que cuentan los fanáticos de esta actividad a través de los canales de *streaming* en vivo como *Twitch*, *Facebook* o *YouTube* pues pueden acceder, por lo general, a torneos o ligas a eventos de esports como *The International* de Dota 2, o World Championship de League of Legends o al *Intel Extreme Masters* de manera gratuita e inmediata desde cualquier dispositivo como un celular, una tablet o una computadora.

Esta cualidad supone una ventaja frente a algunos deportes tradicionales que requiere adquirir un servicio de pago para que las personas puedan disfrutar de estas competencias. Un ejemplo claro de esto sucede con la NBA que requiere la suscripción en el NBA PASS para poder visualizar las partidas en vivo, o también ocurre con la llegada de Star+ a Latinoamérica que ofrece muchos deportes a través de ESPN en la modalidad de *streaming*. Sin ir más allá, en el caso del Perú, para poder visualizar los partidos de fútbol de la Liga 1 tienes que adquirir los servicios de Movistar.

Es por ello, que de acuerdo con Statista (2020) respecto al año 2018 entre espectadores frecuentes y ocasionales se llegó a un poco menos de 400 millones de personas y se proyecta que para el año 2023, se cuente con 300 millones de espectadores frecuentes y 351 millones de espectadores ocasionales de esports en el mundo.

De manera similar, la revista digital de negocios estadounidense *Business Insider* estima que el crecimiento del mercado de los esports para el 2023 superará los US\$ 1.5 billones, lo cual demuestra el rápido crecimiento que está teniendo este sector a pesar de ser una apuesta económica relativamente nueva (Soto Reyes, 2021).

Podemos señalar que los esports, al igual que los deportes tradicionales, cumplen con el elemento de la popularidad para su reconocimiento como deporte.

Capítulo 2: La regulación de los esports en el derecho extranjero

2.1 Los casos más influyentes de regulación sobre esports en el derecho extranjero

Resulta importante realizar una revisión a detalle sobre la regulación de los países que más importancia le dieron a los esports en el fomento del desarrollo de la actividad a nivel local a tal punto que crearon normas que se encargaron de guiar y darle los lineamientos indispensables que permita el correcto desarrollo e impulso de los esports dentro de sus países. Para ello, escogimos a Corea del Sur, China y Francia debido a la gran investigación previa y profundización que realizaron respecto a esta actividad al momento de plasmarlo en su normativa y que tuvo un impacto directo sobre la forma como los demás países debían abordar este fenómeno y que, por lo tanto, resultará muy ilustrativo para analizar los efectos positivos y negativos con miras a una posible futura regulación de los esports en nuestro país.

Para cumplir este objetivo, iniciaremos analizando puntualmente el sistema jurídico y el modelo económico imperante en sus países con la finalidad de poner en contexto y comprender el nivel de importancia y de regulación que le brindan los Estados a esta actividad económica, para que, luego podamos pasar a revisar la normativa específica que regula a los esports en sus distintos ámbitos.

Por último, queremos señalar que la estructura de estudio mencionada en el párrafo anterior será igualmente utilizada para los tres países que forman parte del presente apartado durante el análisis sobre la regulación de los esports.

2.1.1 El caso de Corea del Sur

La historia de los esports en la República de Corea (en adelante Corea del Sur) empieza con la creación de la Korea e-Sports Association (KeSPA) en el año 2000, la cual fue fundada como una organización no gubernamental gracias a la aprobación realizada por el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo, cumpliendo las funciones de manejar, promover y dar legitimidad a los deportes electrónicos en Corea del Sur por el gran interés del gobierno coreano en promover y apoyar el desarrollo de los videojuegos y en consecuencia, también a la industria de los deportes electrónicos.

En ese sentido, gracias al gran impacto y éxito conseguido por KeSPA en la promoción y organización y desarrollo de la industria de los videojuegos en su país gracias al apoyo privado y de los fondos gubernamentales (Taylor, 2012, p.161), sumado al incremento en el

registro de jugadores “profesionales” y que cada vez había más aspectos comerciales y problemas legales vinculados a la materia, es que el 17 de febrero 2012 se crea el denominado Act on Promotion of e-Sports, creando un precedente internacional en materia de regulación de esports.

Por último, consideramos importante mencionar algunos datos obtenidos del estudio realizado sobre la industria de los videojuegos en Corea del Sur por el portal Statista (2019) donde se proyecta que el mercado coreano para el año 2022 representará una industria valorizada en 19.91 trillones de won (aproximadamente US\$ 17.6 billones), además también se menciona que del total de jugadores de esports en Corea el 45% son jugadores casuales mientras que cerca del 16% se consideran jugadores que aspiran a ser profesionales o que ya cumplen con esta condición, de manera que la industria de los esports efectivamente es muy importante para la economía coreana porque no solamente genera turismo, sino también un fomento en la creación de empleo especialmente en los *PC Bangs* (o cibercafés) así como en la industria coreana de videojuegos para celulares, computadores y consolas.

2.1.1.1 Sistema jurídico y Modelo económico

Sistema jurídico:

El sistema jurídico de Corea del Sur tiene como norma matriz a la Constitución de Corea, la cual entró a regir a partir del 17 de julio de 1948 (y que se encuentra vigente hasta la actualidad) y que se realizó con la finalidad de consolidar y unificar a Corea del Sur como una República independiente. Asimismo, señala el autor Barbarà (2019) que el propósito de esta Constitución era obtener el reconocimiento de Corea del Sur ante las Naciones Unidas como “único gobierno legítimo (...)” (p.30).

En esa línea, en cuanto a la jerarquía normativa, las normativas de Corea del Sur se clasifican en 5 clases. En la primera clase, y la más importante, se encuentra propiamente a la Constitución de la República de Corea, en la Clase II se encuentran las leyes, las Órdenes Ejecutivas de Emergencia, las Órdenes Ejecutivas Financieras y Económicas de Emergencia, es importante agregar que en esta misma clase se encuentran los Tratados Internacionales y Normativa Internacional, en la Clase III se encuentran los decretos presidenciales y las regulaciones de la Asamblea Nacional, mientras que en la Clases IV se encuentran las ordenanzas del primer ministro.

Los aspectos que caracterizan al derecho coreano actual son, en alto grado, una herencia de su tradición y cultura, tomando en consideración que las leyes occidentales no funcionan de

la misma manera, simplemente porque la República de Corea carece del trasfondo o matriz cultural propio del Derecho Occidental (Dae-Kyu Yoon, 1998).

Ahora bien, respecto a la organización de los poderes del Estado, similar a como ocurre en el sistema peruano, en Corea del Sur también se dividen en el Poder Ejecutivo, Legislativo y Judicial.

En cuanto al Poder Ejecutivo, podemos apreciar que tiene como ente más importante al presidente o jefe de Estado quien, para el año 2021, es Moon Jae-in, ejerciendo el cargo desde el 10 de mayo del 2017, siendo elegido a través de elecciones democráticas por los ciudadanos coreanos por un periodo de 5 años y, de acuerdo con la Constitución de Corea, no puede ser reelegido para un segundo mandato inmediato. Este a su vez asigna al presidente del Gobierno y el Gabinete Ministerial los cuales deben ser aprobados por la Asamblea Nacional (Consejo General Abogacía Española, 2020, p.1).

Respecto al Poder Legislativo, el órgano representativo es la Asamblea Nacional. Este organismo es el encargado de elaborar y aprobar las leyes que regirán al Estado coreano. Actualmente está conformado por 300 diputados, los mismos que son elegidos por los ciudadanos por un periodo de 4 años. En cuanto a su conformación, 253 diputados son seleccionados por distritos menores o locales y los otros 47 por representación proporcional.

Por último, en cuanto al Poder Judicial, está representado por el Tribunal Supremo y el Tribunal Constitucional, éstos los designa el presidente y son aprobados por la Asamblea Nacional (Consejo General Abogacía Española, 2020, p.1).

Modelo económico:

La economía de Corea del Sur puede ser entendida como una economía mixta, es decir una economía capitalista liberal, pero contando con la intervención del Estado en ciertos sectores económicos como se puede apreciar en la variada presencia de empresas con capitales públicos o privados. Actualmente es miembro de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y del grupo G-20.

De acuerdo con el Índice de Libertad Económica a la Fundación Heritage (2021), Corea del Sur se encuentra con un puntaje de 74.0 para el 2021, esta puntuación se ha mantenido a lo largo del tiempo, donde se resalta que posee un sistema laboral donde los trabajadores tiene un gran nivel educativo y un alto estándar en la innovación que permitió a las empresas coreanas a posicionarse de manera adecuada en el comercio mundial.

Entonces, la apuesta del país es por una economía de libre mercado, en la que se garantiza la propiedad privada de los ciudadanos, donde cambió el estilo de gobierno pasando de uno controlador y proteccionista a uno en donde el sector privado, incluidas las empresas extranjeras, operan con una regulación estatal mínima. Este proceso de privatización ocasionó incluso la venta de activos gubernamentales en algunas grandes corporaciones a inversionistas extranjeros y la privatización de todos los bancos de propiedad estatal (Nacional Encyclopedia, 2021).

Conforme al Centro Cultural Coreano de New York (2021), el rápido crecimiento económico se debe por una parte a la gran industrialización que aconteció luego de la guerra de Corea, siendo los productos que actualmente más exporta semiconductores, carros, productos de petróleo, partes automovilísticas y sensores y pantallas planas. Por otro lado, entre los sectores económicos más relevantes para la consolidación de una economía sólida por parte de Corea del Sur se encuentran la construcción naval, la electrónica, el automovilismo, la minería, la construcción, el armamento y, por último, el turismo.

De esta manera, el país estableció una estructura económica orientada a la exportación centrada en grandes empresas mientras buscaba el crecimiento frente a la insuficiencia de capital y recursos. Esto llevó a los conglomerados del país a dedicarse a estas industrias, haciendo que la estructura económica dependiera en gran medida de las exportaciones e importaciones, dejando al país a cuestas de las condiciones económicas externas.

Hay que agregar que la economía surcoreana tiene sus debilidades principalmente en dos aspectos, el primero de ellos respecto a la alta dependencia del país frente a combustibles fósiles como son el gas natural (siendo el segundo país más importador de este combustible) y la gasolina, y, por otro lado, la tecnología y bienes de capitales importados, principalmente de países como Estados Unidos y Japón (Nacional Encyclopedia, 2021).

Por último, pese a contar con un marco legal sólido, la corrupción persistente continúa socavando la equidad y la confianza en el gobierno, de manera que, si se mejora el sistema y la eficacia judicial junto a la integridad del gobierno, aumentaría la libertad económica y estimularía el crecimiento del país (Heritage, 2021).

2.1.1.2 Antecedentes a la regulación de los esports: El impacto de la “Shutdown Law”

Habiendo revisado el sistema jurídico y modelo económico aplicado en Corea del Sur y antes de abordar en estricto a la normativa específica aplicable a los esports, corresponde hablar brevemente a los hechos que llevaron a la República de Corea a crear distintas normas que

buscaban regular los aspectos esenciales para el desarrollo local e internacional de los esports.

Para ello, debemos en consideración algunos elementos previos, en Corea del Sur existió una prohibición a la importación de productos producidos en Japón que se mantuvo hasta finales de 1998, esto se dio como parte de una política de Estado para eliminar todo tipo de influencia japonesa que pueda existir aún en el territorio tomando en consideración que durante 35 años fueron colonia japonesa (de 1910 a 1945); de manera que a pesar de la gran popularidad que tuvieron las consolas como Sega o Nintendo, los cuales ya explicamos en el capítulo anterior, cuando se levantó la prohibición ya no tuvieron el mismo impacto dentro del mercado local pues ya habían otros videojuegos que habían ganado mucho terreno durante esos años los cuales se jugaban exclusivamente en computadoras personales (An, 2019).

Entonces, a raíz del alto impacto de videojuegos como StarCraft de Blizzard Entertainment u otros desarrollados de manera local desde inicios de los años 90s, así como también por la popularidad de los *PC Bangs* o cibercafés, todo esto generó que a largo plazo también se produzca un fuerte impacto adictivo sobre los jóvenes surcoreanos.

De acuerdo con un estudio realizado por la *National Information Society Agency* de Corea y recogido por la CNN en el 2011, cerca del 8% de las personas entre 9 y 39 años sufría de adicción al internet y que especialmente entre las edades de 8 a 14 años el nivel de adicción subía a un 14% y este problema provenía especialmente de los videojuegos (Lee, 2011).

Por ello, el gobierno trató de solucionar esta problemática a través de una ley que tuvo un impacto tremendo sobre la población por el nivel de rechazo generalizado que recibió llamada la “Shutdown Law” o también conocida como la “Ley Cenicienta” la cual tenía como objetivo principal restringir una determinada cantidad de horas en las que un menor de edad podía tener acceso real y efectivo a internet, una medida que era considerada por muchos como restrictiva de la libertad.

La prohibición mencionada se dio mediante ley N°10659 promulgada el 19 de mayo del 2011 y con aplicación a partir del 20 de noviembre del 2011, esta norma básicamente determinaba que los menores de 16 años no podían jugar o acceder a videojuegos en línea entre la medianoche y las 06:00 am, sancionando a las personas que le otorguen o faciliten el acceso a estos menores durante las horas señaladas con hasta 2 años de trabajos forzados o una multa que no supere los 10 millones de won (aproximadamente US\$ 9 mil en la actualidad).

También, dentro de una norma más grande denominada como “Game Industry Promotion Act”, que buscaba imponer algunas medidas a la industria local de esports, se estableció en su

artículo 12-3 que con la finalidad de evitar un uso excesivo de los videojuegos, los titulares de estos productos debían establecer un mecanismo propio donde los usuarios tengan que identificarse con su nombre real y edad cuando accedan al mismo, además de contar con la autorización legal de sus padres o tutores responsables y que establezcan dentro de los videojuegos todos los mensajes necesarios para informar sobre los costos económicos que generan por su utilización y los peligros de su uso excesivo así como también informarle al consumidor cuánto tiempo lleva jugando dicho videojuego con un contador en la parte superior derecha de la pantalla, como una señal para que entiendan los jóvenes las muchas horas que pueden llevar jugando.

Efectivamente existió un fuerte rechazo a estas normas por parte de la población lo que terminó en un pedido de inconstitucionalidad para la “Ley Cenicienta” ante el Tribunal Constitucional por parte de 13 empresas que se dedicaban a la creación y comercialización de videojuegos y Park Ojin que buscaba ser un jugador profesional de esports, de manera que entre los principales argumentos para esta solicitud se encontraban que la norma era excesiva porque no había una distinción de que a tipo de videojuegos debía aplicarse y que vulneraba la libertad de los padres de dejar que sus hijos desarrollen el estilo de vida que crean conveniente (Barbarà, 2018).

Este problema tuvo una conclusión momentánea con la sentencia del Tribunal Constitucional de Corea del 24 de abril del 2014 donde se determinó que esta ley no infringe ningún derecho al no superar el examen de proporcionalidad debido a que la adicción a los videojuegos en efecto representaba un claro problema para la salud de las personas y consideraron que esta ley era muy necesaria ante el gran incremento de adicción por los videojuegos en línea, además, entre otros argumentos, también consideraban que los padres no tienen un derecho absoluto sobre sus hijos y el gobierno debe proteger especialmente a los jóvenes ante inminentes situaciones de peligro a su salud, de manera que determinaron que la “Shutdown Law” era completamente constitucional (Yoo, 2015).

Por otro lado, las estipulaciones de la “Shutdown Law” se incorporaron de manera parcial en marzo del 2016 a una nueva Ley llamada “Juvenile Promotion Act” específicamente en su artículo 26 donde se mantuvieron las principales prohibiciones de acceso a los menores de 16 años para no puedan acceder a videojuegos en línea entre la medianoche y las 06:00 am, de manera que esta norma sigue vigente hasta la fecha.

Finalmente, en julio del año 2021, las autoridades de Corea del Sur anunciaron que se encuentran en proceso de derogar la “Shutdown Law” debido principalmente a que no surtió los efectos positivos que esperaban al darle ahora mayor importancia a la autodeterminación

de los jóvenes en sus decisiones respecto al uso del internet, además, las plataformas de videojuegos se diversificaron de tal manera que actualmente los jóvenes utilizan nuevos juegos móviles que no requieren identificación de edad para jugar y finalmente, hubo una afectación en la competencia de videojuegos debido a que empresas importantes desarrolladoras de videojuegos se encontraba obligada a adaptar sus videojuegos a los requerimientos de la ley coreana, mientras que con otros videojuegos menos populares no eran tan exigentes, un ejemplo de esto es el caso de Minecraft el cual es un juego apto para mayores de 7 años, pero Microsoft se vio obligado a clasificarlo como un videojuego para mayores de 18 años en Corea del Sur porque no podían implementar el requisito de la edad para controlar a los niños que lo jugaban.

2.1.1.3 La normativa vinculada a los esports en Corea del Sur: Los efectos del Act on Promotion of e-Sports

Una vez revisadas la normativa previa vinculada a esports que desarrolló Corea como parte de su lucha contra la adicción a los videojuegos producto del rápido impacto y crecimiento que estaba teniendo sobre su población, ahora corresponde analizar probablemente la norma más importante de esports en el mundo pues, junto a la KeSPA, sería de las más estudiadas internacionalmente para entender si pudiera aplicarse una norma base de este tipo en los demás países.

El 17 de febrero del año 2012 se promulga el Act N°11315 denominado como Act on Promotion of e-Sports el cual en su primer artículo determina claramente que busca cumplir el objetivo de generar una infraestructura adecuada en la industria de los deportes electrónicos de manera que se pueda promover la competitividad y las oportunidades de sus ciudadanos de disfrutar de los videojuegos en un entorno saludable con la finalidad de promover la economía nacional y el desarrollo de la profesionalización de los esports en Corea del Sur.

Hay que aclarar que, desde su creación, la norma ha sufrido solo algunos pequeños cambios puntuales como se puede apreciar en la modificación del 3 de febrero del 2016 (Act N°13971) sobre el artículo 7 correspondiente a la realización de encuestas por parte del gobierno para conocer la situación actual de los esports y que a partir de estas puedan adoptar las políticas públicas más adecuadas.

Siendo la última modificación realizada a esta norma se dio por el Act N°13971 el 9 de junio del 2020 que entró en vigor el 10 de setiembre del mismo año, por lo que para explicar brevemente qué es lo regula, consideramos necesario agrupar los artículos de acuerdo a los

siguientes aspectos: consideraciones generales, la regulación obligatorio sobre el gobierno central y los gobiernos locales, las medidas necesarias para la promoción de los esports a nivel local e internacional y finalmente, la protección sobre los trabajadores de esports.

Respecto a las consideraciones generales tenemos que en el artículo 2 se establecen algunas definiciones importantes a tener en cuenta respecto a cuál debe ser el significado de esports, esta definición, que ya la mencionamos en el capítulo anterior, nos dice que el concepto de esports representa a videojuegos donde los jugadores compiten uno contra otros con la finalidad de obtener una victoria o un determinado puntaje, pero también señala que los “videojuegos” propiamente serán definidos conforme al subpárrafo 1 del artículo 2 de la *Game Industry Promotion Act* que ya mencionamos previamente en el apartado anterior.

De esta forma, la definición de videojuegos, a la que se hace referencia en dicho artículo, tuvo una modificación reciente por el Act N°16586 el 26 de noviembre del 2019 donde se estipula que “videojuegos” hacen referencia a cualquier producto de video que permita a una persona jugar un juego usando tecnología de procesamiento de datos como es un software o la creación de productos mecánicos que le permitan disfrutar o hacer ejercicio físico a la persona que lo utiliza a través de un juego.

Además, se procede a definir a “la industria de los esports”, la “infraestructura de los esports” que hace referencia a los estadios y lugares donde se juegue, a los “jugadores de esports” las personas registradas como jugadores dentro de una organización de esports y propiamente a las “organizaciones de esports” que se refieren a las corporaciones que realizan actividades o negocios vinculados con los esports.

También, vemos cómo se regulan las obligaciones y responsabilidades del Gobierno central y Gobiernos locales, donde entre sus artículos 4, 5 y 8 se establece que tanto el gobierno central como el local deben realizar todas las políticas públicas necesarias para promover a los esports, y que, especialmente los gobiernos locales, deben crear lugares especiales para competencias de esports y promover eventos vinculados a éstos. Además, se establece claramente que el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo podrá otorgar subsidios parciales o totales a las organizaciones privadas y a los gobiernos locales que promuevan el desarrollo de eventos vinculados a los esports y mejoren la competencia dentro de estos.

En el artículo 6 se señala que debe crear un plan maestro de acción nacional por parte del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de mediano y largo plazo sobre la industria de los esports donde debe incluirse la promoción de la industria de los esports, que exista un entrenamiento para los profesionales de recursos humanos y que crezca el interés, que se

promuevan torneos internacionales y eventos vinculados a los esports con cooperación internacional, que se otorgue un financiamiento adecuado para promover esta actividad y que se apoye constantemente a los profesionales de esports y a la creación de infraestructura necesaria para promoverla.

Sobre el punto mencionado en el párrafo anterior, el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo anunció en diciembre del 2014 la implementación de un plan que se aplicó del año 2015 al 2019 con una proyección de inversión de 26.24 billones de won (cerca de US\$ 23.5 millones en la actualidad) donde la estrategia se centró en la mejora de la industria de los esports en infraestructura y a nivel regional, que se promueva la cultura de disfrutar los esports y mejorar el liderazgo de Corea del Sur a nivel de esports a nivel mundial (Rhee, 2021, p. 16).

Las medidas necesarias para la promoción de los esports a nivel local e internacional se legislan en los artículos 9, 10, 11,13 y 15 sobre la necesidad que el Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte cree un comité de consulta que se encargue de promover a los esports, de desarrollar una industria de esports con ayuda de instituciones públicas de investigación así como de las universidades a través de la promoción de actividades saludables y que esto permita la promoción de los esports profesionales para todos los ciudadanos.

Otro aspecto que debemos mencionar es que en el artículo 14 se habla sobre las Instituciones Globales de esports las cuales permiten el intercambio internacional de actividades vinculadas a los esports y que obliga al Gobierno de Corea a otorgarle toda la ayuda necesaria a instituciones como la *International E-Sports Federation* u otras instituciones que estén parcialmente financiadas por el gobierno para promover esta actividad; además, se menciona que el Estado debe darle mucha importancia al desarrollo del mercado local mediante publicidad en el extranjero sobre el nivel de competencia actual que existe en Corea del Sur.

La ley también menciona un aspecto puntual respecto a la Protección de los trabajadores de esports especialmente en su artículo 7-2 donde menciona que el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo debe preparar una estandarización de los contratos vinculados a los servicios profesionales que brinden los jugadores de esports y entregarlos a todas las organizaciones e instituciones de esports que contraten a estas personas. Hay que agregar también que para la creación o modificación de la estandarización de estos contratos deberá contar con el apoyo de la *Fair Trade Commission* quien, a su vez, se encargará de escuchar la opinión de las partes involucradas y los expertos en la materia.

Este artículo 7-2 fue importante debido a los constantes problemas que existieron previamente con los contratos de jugadores profesionales de esports y que llevó a incluir una

disposición de este tipo, de manera que el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo mediante el Aviso N°2020-36 estandarizó los contratos de los jugadores estableciendo acuerdos preliminares respecto a la distribución del premio total ganado, las donaciones y donde también se establecieron las políticas para la resolución unilateral de los contratos, los excesivos cobros por la cancelación de los contratos y que tanto jugadores como equipos deben tener los mismos derechos y obligaciones (Rhee, 2021, pp.20-21).

Entonces, corresponde culminar mencionando que pese al gran nivel de preocupación a nivel gubernamental sobre el desarrollo y promoción de los esports en Corea del Sur y aun cuando mucho del contenido de su regulación podría dar a entender que como el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo se encuentra directamente involucrado en los esports, no hay una postura oficial clara que nos permita determinar que Corea del Sur considera a los esports como deporte, lo que sí queda resulta evidente es que lo trata como una actividad de suma importancia que ayuda al desarrollo social y económico del país y que necesita de una regulación propia y clara para que los actores involucrados sepan cuáles son los límites, sus derechos y obligaciones y cómo el Estado los va a apoyar en el desarrollo de sus actividades.

Por lo que, creemos importante terminar con la reflexión realizada por Alex Barbarà (2018) respecto a la regulación estudiada en este apartado: “Por eso creo que si a día de hoy los deportes electrónicos no se han reconocido como un verdadero deporte en Corea del Sur no es por falta de argumentos técnicos o sociales, más bien porque no consideran que ello les ayude suficiente en su próspera industria nacional”.

2.1.2 El caso de China

Actualmente, China es uno de los países que mayor importancia le da al desarrollo y explotación de los esports en el mundo, lo cual se evidenció desde el punto de vista legal a través del reconocimiento que se le otorgó a los esports como deporte oficial y, además, porque posteriormente se agregó a los jugadores profesionales y organizadores de eventos de esports dentro de la lista de profesiones aceptadas por el Estado.

De acuerdo con el portal de estadística para datos de mercado Statista, en el año 2019 en China se generó el 19% de las ganancias totales en el mundo en el rubro de esports lo cual representó cerca de US\$ 181.2 millones, asimismo, el valor de mercado de los esports en el año 2020 fue de 140.57 billones de yuanes (lo que representa US\$ 21.63 billones). Finalmente, de acuerdo con la misma fuente y en el mismo año hubo 487.86 millones de usuarios de esports en China, representando aproximadamente un tercio de su población.

Respecto al número de personas que juegan los esports, solamente respecto del juego, y a la vez esports Dota 2, hasta marzo del 2021 hubo 110 equipos profesionales que tienen sede en China los cuales que han generado aproximadamente US\$ 70 millones en ganancias.

2.1.2.1 Sistema jurídico y modelo económico

Ahora bien, una vez revisada, la relevancia del estudio de China en materia de normativa vinculada a los esports corresponde dar un contexto respecto a la estructura del sistema jurídico de dicho país.

Sistema jurídico:

No podemos desarrollar este sistema jurídico sin comenzar mencionando a la Constitución de la República Popular de China que representa la norma fundamental que rige la estructura básica del Estado y las obligaciones de este, así como los derechos y obligaciones de sus ciudadanos. Su Constitución actual fue aprobada por la Quinta Asamblea Popular Nacional en el año 1982, la cual a lo largo de los años ha tenido diversas revisiones y modificaciones, pero queremos resaltar que una de las reformas más importantes se llevó a cabo en 1997 cuando el Congreso Nacional del Partido Comunista de China buscó dejar en claro cuáles serían los pilares de la modernización que buscaban implementar en el país donde su estrategia se basaba en la construcción de un país socialista respetando los pilares básicos de un Estado de Derecho, de manera que tal como lo menciona Li Lin (2008) intentaron “establecer la importante tarea de construir un sistema legal socialista con características chinas” (p.31).

Entonces, a partir de lo mencionado en el párrafo anterior, nos permite explicar brevemente cuál es la estructura básica de este denominado Estado de derecho y posteriormente la trascendencia del modelo económico socialista implementado y cuál es su injerencia directa en el modelo utilizado para los esports en su país.

Respecto a la división de poderes, China también posee un Poder Ejecutivo, Poder Legislativo y Poder Judicial, además hay que recordar que en este país existe un único partido político el “Partido Comunista de China” y es quien innegablemente ostenta el poder político del Estado, de manera que, a pesar de la clara división de poderes, quien tiene un control directo o indirecto sobre los demás poderes, especialmente en la elección de sus miembros, es el Partido Comunista de China (Barbarà, 2018).

En ese sentido, el Poder Legislativo se encuentra representado por la Asamblea Popular Nacional de China (o también conocido como el Congreso Popular Nacional) los cuales tienen

una reunión anual por dos semanas para legislar sobre los temas más importantes para dicho país y también está el Comité Permanente de la Asamblea Popular Nacional de China, el cual está constituido por grupo más reducido de funcionarios los cuales son elegidos por los miembros de la APN y quienes se dedican a tratar temas más cotidianos.

La Asamblea Popular Nacional tiene la potestad para aprobar los planes nacionales de desarrollo económico y social, así como los informes sobre su implementación. De igual manera, es el encargado de evaluar y aprobar el presupuesto nacional, y el Informe respecto de su ejecución durante la reunión anual que realizan. Además, una de las potestades de este Congreso es la elección del presidente de China, la supervisión del cumplimiento de los órganos de poder de la Constitución, la promulgación de leyes y sus enmiendas, entre otras funciones (PKULAW, 2021).

Respecto del Poder Ejecutivo podemos apreciar que las facultades del presidente y del vicepresidente del país se encuentran descritos en los artículos 79 a 84 de la Constitución de la República Popular China. Además, como ya lo señalamos, la Asamblea Popular Nacional es la encargada de elegir a las personas para cubrir estos cargos por un período de cinco años con un límite de dos mandatos consecutivos.

Algunas de las facultades del presidente son la promulgación de estatutos, el nombramiento y remoción de varios miembros del Consejo de Estado, proclamaciones de la ley marcial y estados de guerra, así como la recepción de diplomáticos extranjeros y la ratificación o derogación de Tratados Internacionales (Centro de Estudios Internacionales Gilberto Bosques, 2020).

Por último, en cuanto al Poder Judicial corresponde mencionar brevemente que se encuentra compuesto en primer lugar por el Tribunal Popular Supremo, que representa el máximo órgano judicial y supervisa la actuación de los demás Tribunales de inferior jerarquía. Respecto a este Tribunal hay que agregar que el nombramiento de los altos cargos de quienes lo integran está a cargo de la Asamblea Popular Nacional (que en su gran mayoría son integrantes del partido de gobierno) y además están en constante control por parte de la ANP con lo cual no existe una clara independencia por parte del Poder Judicial respecto del Poder Ejecutivo ni del Legislativo (Garot, 2009, p.16).

Finalmente, continuando con la jerarquía del Poder Judicial se encuentran los Tribunales populares superiores, intermedios y básicos que representan la jurisdicción de Tribunales provinciales, de las prefecturas y los distritos respectivamente.

Modelo económico de China:

A raíz de las políticas de Mao Ze Dong se implantó un modelo socialista en China, que le permitía al Estado tener un mayor control sobre la economía al realizar reformas agrarias, nacionalizar el sistema bancario, regular los precios y aumentar diversos impuestos como a la agricultura, modelo que posteriormente se radicalizó con el control del pensamiento, la educación y las costumbres al final de su gobierno (Turner & Licona, 2015, pp.173-174).

Sin embargo, cuando lo sucedió Deng Xiaoping, este buscó generar nuevos incentivos para la economía con la finalidad de lograr una mayor estabilidad política y social, por lo que para conseguir ese objetivo aplicó un modelo que posteriormente sería denominado como “economía socialista de mercado” que representa un sistema donde el Estado posee la propiedad o el control de muchas empresas pero que al mismo tiempo estas coexisten en una economía de libre mercado con empresas de propiedad privada, resaltando el importante papel que cumple el mercado en la distribución de los recursos pero siempre mediante la atenta supervisión del Estado pues este finalmente es quien debe cumplir el papel fundamental en el desarrollo del sector económico (Rodríguez, 2006, p.169).

Estas reformas supusieron un cambio institucional en la economía china, con lo cual cada discusión sobre algún aspecto en particular del manejo del país tendría que considerar un aspecto económico positivo.

Durante la gestión de Xiaoping se identificaron tres fases de desarrollo del país: Una primera fase de expansión producto de industrialización del país en las zonas rurales, la segunda etapa fue la llamada inversión extranjera la cual se estableció principalmente en las empresas de Taiwán y Hong Kong quienes exportaron mucho de su trabajo hacia el mercado extranjero, por último, la tercera fase se dio gracias a la llegada de fondos de Inversión Extranjera Directa de países desarrollados como Estados Unidos o Japón (Arvanitis et al., 2003).

Entonces, la economía china empezó a crecer a partir de estas reformas económicas de 1978 donde se crearon planes de 5 años en los que señalaban las prioridades económicas del país y las políticas esenciales lo que permitió que el PBI de China crezca 10% anual y que más de 800 millones de sus ciudadanos salgan de la pobreza (Banco Mundial, 2021).

Actualmente, utilizando nuevamente el índice de Libertad Económica de la fundación Heritage del 2021 como referente para entender mejor el modelo económico aplicado en China, podemos apreciar que se encuentra ubicada en el puesto 107 de 178 referente a la libertad económica de manera que clasifica como una economía mayormente regulada.

En lo referente a la protección de las leyes en China, no hay ninguna protección sobre la propiedad intelectual y existe un dominio absoluto del Partido Comunista sobre el sistema judicial con indicios de corrupción sobre todos los niveles del Estado manejada discrecionalmente por el Gobierno. Por otro lado, el impuesto más alto aplicado para las personas naturales es de 45% mientras que el impuesto más alto para las empresas es de 25% lo cual nos dice que la carga tributaria impuesta significa el 9.4% del ingreso total de China.

Finalmente, respecto a la eficiencia regulatoria vemos que el gobierno todavía utiliza un sistema extensivo de subsidios no solo para los productos y servicios considerados como esenciales, sino también de financiamiento para muchas de las empresas controladas por el Estado que en la práctica son muy ineficientes.

2.1.2.2 Antecedentes a la regulación de los esports en China

En primer lugar, es comúnmente aceptado entender que la industria de los videojuegos en China empezó a inicios de los años 90 con la introducción de las consolas de videojuegos, existiendo una de producción local llamada “The Little Brother” lanzada al mercado a finales de los años 80 con gran éxito cuando ya las consolas en el mercado internacional empezaban a ganar mucho mayor reconocimiento, sin embargo, muchas de estas consolas de origen extranjero se veían afectadas por impuestos altos y mucha censura con la finalidad de ayudar y promover a los productos de origen nacional.

Al ser más accesibles los computadores personales, sumado al aumento en la popularidad para el año 1998 de los “cibercafé” y del desarrollo de los primeros torneos en línea para juegos como “Quake II” o en 1999 con el desarrollo de una competición no oficial de StarCraft (tanto en línea como presencial), generaría que para el año 2000 se produzcan importantes cambios con impacto directo en la realidad social china (Yu, 2018).

Entonces, en el inicio del nuevo siglo, el gobierno chino decidió prohibir las consolas de videojuegos al señalar que: “Desde la publicación de esta opinión, la producción local de equipos para videojuegos y sus partes y accesorios debe cesar de inmediato) efecto que duró hasta enero del 2015” (traducción nuestra del inglés) (Stafford, 2018).

Con esta prohibición, la producción ilegal de videojuegos dejó de enfocarse en el mercado *offline* para centrarse específicamente en el mercado en línea (*online*) que estaba en rápido crecimiento, por lo que para el año 2003 el gobierno chino empezó a invertir en el desarrollo de videojuegos en línea, elemento que sumado a la política china de solo tener un hijo, generó que estos crearan mayores relaciones interpersonales a través de los juegos en línea

creciendo la popularidad de videojuegos como StarCraft o Counter-Strike y obligando al Estado chino a elaborar medidas específicas que puedan controlar el desarrollo de esta nueva actividad.

Por ello, China desde el inicio de su crecimiento expansivo planteó como estrategia económica, el desarrollo y difusión global de su estrategia digital, de manera que, pese a ser un país socialista, adoptó políticas económicas a favor del mercado y se posicionó mundialmente como un pionero en productos digitales. En esa línea, el crecimiento del sector de los videojuegos era cuestión de tiempo.

2.1.2.3 El reconocimiento de los esports como deporte oficial y la aplicación de la normativa deportiva

El reconocimiento de China a los esports como deporte oficial en el 2003 sin duda representa uno de los hitos más importantes en el desarrollo de la industria de los videojuegos hacia su profesionalización y protección a quienes lo practican a nivel competitivo.

Debemos mencionar que no solamente resultó complejo recaudar fuentes primarias sobre las normas específicas relativas a los esports en China por el idioma y la poca voluntad del país de traducir sus documentos oficiales al inglés, sino que específicamente, en este caso, el reconocimiento representó una acción prematura y rápida del gobierno debido a que consideraron que los esports simbolizaban una actividad en rápido crecimiento tomando como referencia los avances coreanos a través de la KeSPA.

Entonces, con el efectivo y rápido crecimiento en la realización de competiciones de esports y el interés en ser partícipes de estos eventos, parece que el Gobierno Chino rápidamente se dio cuenta de su potencial y aceleró todo para obtener los beneficios económicos de esta actividad y que a largo plazo logre reforzar su liderazgo social y económico en la región.

De esta manera, para octubre del 2003, el Gobierno Chino a través de su televisión nacional CCTV (Televisión Central de China) comenzó a darle cobertura a las actuaciones de los jugadores profesionales chinos durante los torneos, así como se empezó a discutir y dar a conocer más sobre los videojuegos (Barbarà, 2018).

Todo esto llevó a que el 18 de noviembre del 2003 la Administración General del Deporte de China seleccionó a los esports como un nuevo deporte oficial y lo declaraba formalmente como el deporte competitivo N°99 (Hu, 2004). Hay que aclarar que los argumentos que llevaron a que se realice esta declaración nunca se dieron a conocer formalmente y no se conoce hasta la fecha un documento oficial que la sustente.

Lo que sí queda claro es que teniendo como precedente la forma de gobierno de China aparentemente lo que buscaban era tener un mayor control político y económico sobre una actividad que se encontraba en amplia expansión y sobre todo que tenía tanto desarrollo e impacto en los jóvenes chinos.

No obstante, esta decisión tomó por sorpresa a los ciudadanos chinos quienes en un principio no entendían muy bien de qué trataba este suceso. Es por esto, que, en el año 2004, la población china realizó preguntas sobre este tema a la China Sports News, la cual es la agencia oficial de noticias china. Entre las consultas que le realizaron a la agencia se encontraban cuáles eran los otros deportes anteriores al número 99 referente a esports, cuál será el número 100, entre otras cuestiones que reflejaban el claro desconocimiento por parte de los ciudadanos chinos) (Hu, 2004).

Aparentemente China con este reconocimiento lo que buscaba era enfrentar un problema social que estaba afectando a los jóvenes jugadores de videojuegos y también a los padres de familia en tanto se estaba generando una gran adicción en sus hijos creando un perjuicio directo en su desempeño en el ámbito escolar, propiciando al mismo tiempo diversas actitudes incorrectas con la finalidad de poder seguir jugando.

El gobierno chino trató de luchar contra esta problemática mediante la elaboración de un decreto en junio del año 2000 donde buscaba regular el acceso a los “cibercafés” con la finalidad de establecer un horario o un máximo de tiempo respecto a la utilización de las computadoras por parte de los menores de edad en estos locales. Sin embargo, no tuvo la eficacia esperada por el poco control que había en hacer cumplir lo estipulado lo que no ayudó a reducir el problema vinculado a los adolescentes.

Por ello, con el reconocimiento de los esports como deporte buscaban informar a la población en general que se trataba de una actividad segura, que podía ser controlada y que le podía otorgar un gran beneficio económico al país.

Finalmente, China visualizó un gran potencial de promocionar a los esports como un deporte por el gran impacto económico que esta actividad podría conseguir. Evidentemente, esta promoción no debía realizarse abruptamente para un público no acostumbrado a esta situación, esto debido a que en el 2007 durante la realización de los Asian Indoor and Martial Art Games (que son una de las más grandes actividades deportivas de ese continente, similar a los Juegos Olímpicos) se incluyeron a los esports, pero como una competencia de exhibición realizándose un torneo a nivel país promovido por China.

Normativa deportiva aplicada a los esports de China:

A partir del anuncio del reconocimiento de los esports como el deporte número 99, el Estado chino se vio en la obligación de promocionar a los esports de la misma manera como fomentaba la práctica de cualquier otro deporte tradicional ya reconocido.

Desde ese momento, los esports pasaban a estar regulados por “Ley Deportiva de la República Popular China” donde se promueve el deporte en beneficio de la salud y la economía. Para lograrlo, el país asiático realizó programas públicos, en cuanto a la salud, con diversas directivas que buscaban mejorar la salud tanto física como mental de los ciudadanos.

Teniendo presente que los esports pasaban a regirse por la Ley Deportiva de la República Popular China, es importante revisar cuál era su contenido lo que nos permitirá comprender por qué posteriormente China empezó a crear normativa independiente para los esports bajo la misma visión de lo que ya hemos explicado previamente respecto a su interés por la salud y la economía.

El objetivo de esta ley del deporte buscaba, entre otras cosas, mejorar el físico de las personas y el nivel de los deportistas con la intención de construir su nación socialista y promover el desarrollo de los deportes por parte del gobierno chino.

En su artículo 3, la norma en referencia menciona claramente que los deportes son una parte vital para la construcción económica del país y su desarrollo social, por otro lado, el artículo 5 menciona que el Estado prestará especial atención a las actividades deportivas que sean desarrolladas por los jóvenes y menores de edad con la intención de proteger su salud tanto física como mental.

Otro punto importante de esta la ley es la referente al Capítulo IV sobre los deportes competitivos indica que el Estado será el encargado de promover a los deportes competitivos con la finalidad de mejorar el nivel técnico de los deportistas, pero al mismo tiempo le dará especial importancia a la formación de los deportistas considerados amateurs como apoyo a los nuevos talentos.

De esta forma, podemos apreciar que la Ley del Deporte de China cubre algunos aspectos básicos que van a regir para todos los deportes oficiales reconocidos por el gobierno chino.

Por otro lado, de acuerdo a información obtenida a través de la *International Esports Federation* (IESF) donde se encuentran las instituciones vinculadas a los esports por país, podemos observar que la entidad que representa a China, no es una entidad propiamente de

esports (como sería el caso de KeSPA para Corea del Sur que es su Federación de esports) sino que los esports en China se encuentran representados por la Administración General del Deporte de China (GASC), la cual en realidad es una entidad pública del gobierno responsable de todo lo vinculado al deporte dentro del territorio chino, la cual se encarga de administrar a su vez a la All-China Sports Federation, que es la Federación privada que ve por todas las asociaciones vinculadas al deporte en el país, así como también administra al Comité Olímpico Chino.

Luego de analizar el impacto del reconocimiento de los esports como deporte y cómo China tuvo que lidiar con este tema en los primeros años y cómo efectivamente lo incorporó a su normativa deportiva siendo representada por su máximo ente en las instituciones internacionales que fomentan esta actividad, corresponde analizar cuál es la normativa específica que China empezó a introducir a partir del año 2004 y que tiene incidencia directa en la regulación de los esports como deporte en su país.

Para ello, vamos a utilizar la normativa traducida al español que se puede encontrar en el blog de Alex Barbarà sobre “La regulación de los deportes electrónicos en China” quien facilitó los accesos públicos a la normativa china tanto en el idioma chino como en español con capturas debido a que no se puede acceder a ellas desde fuera de China, por lo que agradecemos el trabajo realizado de su parte que nos ayuda a investigar con mayor precisión este punto de la tesis específicamente sobre la normativa aplicable del 2004 al 2006 y la realizada posteriormente en el año 2015.

2.1.2.4 La normativa vinculada a los esports de China

Entre los años 2004 y 2006 se elaboraron las primeras disposiciones reglamentarias que buscaban regular los aspectos básicos para el desarrollo inicial de esta actividad, de manera que se promulgaron cinco disposiciones que reglamentaban a los esports en China y que, posteriormente pasaron a formar un solo texto normativo en el 2006 denominado “Reglas Deportivas de los Deportes Electrónicos” con la finalidad de tener un mejor orden para la industria.

Se elaboraron cinco proyectos normativos para la regulación de los esports en China, los cuales posteriormente luego de algunas modificaciones se convirtieron en normas específicas, por lo que pasaremos a mencionar brevemente las disposiciones de los proyectos y finalmente qué disposiciones se aprobaron.

El primero de ellos fue el referente a la Administración Nacional de las Competiciones de esports cuya finalidad es brindar todas las directivas para el desarrollo de los esports dentro

de su territorio, desde el ente que se encargará del desarrollo (Secretaría Nacional) hasta la edad mínima para poder participar en los esports como atletas.

La disposición reglamentaria finalmente obtuvo el nombre de “Enfoque nacional para la organización de competiciones en materia de deportes electrónicos” y buscó determinar cuáles deben ser las características que deben cumplir los organizadores, los lineamientos para la aprobación de la solicitud o el trámite para que se les permita organizar los eventos de esports o formar un equipo profesional de esports, además se centra en los requisitos que deben cumplir los atletas de esports que se incorporen en sus equipos, señalar cuál será la entidad encargada de supervisar y sancionar las conductas antideportivas que se presenten en los eventos como el uso de software no autorizado que beneficie a los atletas y velar por la seguridad de los atletas que participen en los eventos.

El segundo proyecto viene a ser el “Enfoque nacional para la gestión de los árbitros en los deportes electrónicos”, en la cual se establecieron todas las disposiciones relativas a los árbitros con la finalidad de que los torneos, ligas o competiciones se realicen de manera justa e imparcial.

La disposición que finalmente se concretizó tomó el nombre de “Aproximación nacional a la gestión de árbitros de esports” donde se estipuló que será la Secretaría de la Federación Deportiva All China la encargada de gestionar a los árbitros nacionales en el territorio nacional, además de la creación de un Comité de Árbitro de esports y de señalar qué requisitos deben cumplir para tener el nivel técnico requerido para ser considerados como árbitros profesionales, cómo es que serán elegidos y cuáles serán los derechos y obligaciones en todos los niveles de la competición.

El tercer proyecto es Enfoque Nacional para el registro y el intercambio de atletas de deportes electrónicos en el cual se establecen los mecanismos de apoyo por parte del Estado chino a los atletas de esports, así como el apoyo a los clubes o equipos de esports, y el deber de éstos de mantener informado al Estado sobre sus actividades.

La disposición reglamentaria aprobada recibió el nombre de “Enfoque nacional sobre el registro e intercambio de deportistas de esports” donde se estableció que el registro e intercambio de atletas será voluntaria y ordenada, cuáles son los requisitos que deben cumplir los atletas para ser inscritos en el registro y el periodo de inscripción vigente de un año, cómo deben registrarse los equipos y el número de participaciones que deben tener en el año para mantener su registro, lo vinculado a la inscripción de jugadores extranjeros y la obligación

que el intercambio de jugadores debe contar con la aprobación de ambos equipos y del propio jugador.

El cuarto proyecto es el Enfoque Nacional para la implementación del sistema integral de atletas de esports, este sistema buscaba la uniformización de las competencias de esports para la clasificación de los equipos o jugadores profesionales a la selección nacional.

La disposición reglamentaria que derivó de él fue conocido como Medidas para la implementación del Sistema Nacional de Puntos del Deportista de e-Sports tuvo el propósito de dividir las competencias nacionales e internacionales en distintas categorías, y que, al momento de ser emitida la normativa, esta clasificación se registraría por la cantidad de puntos que obtuviesen estos jugadores profesionales de esports.

El quinto proyecto fue la competencia nacional para organizar los esports, este proyecto buscaba brindar las directrices para la realización de los eventos de esports dentro del territorio, desde quiénes conformarán el comité de árbitros de competencias de esports hasta las normas a realizarse dentro de los estadios en donde se llevan a cabo estas actividades.

La disposición reglamentaria denominada “Normas Nacionales de Competencia Deportiva Electrónica” dispuso una serie de normativas generales como el Código de árbitros, entrenadores y atletas, también el Código de entrenadores, Código de Atleta, la composición y obligaciones de árbitros, las características del campo de juego, las características mínimas de las computadoras, los entrenadores, entre otras características más.

En esa misma línea, en la medida que el Estado chino fue promocionando la realización de estos eventos a través de programas estatales de fomento de la actividad y con la participación cada vez mayor del sector privado en la organización de eventos, en la práctica, con el paso de los años, no se aplicaron a plenitud todas las disposiciones mencionadas anteriormente en las competencias realizadas en China porque terminaban afectando las intenciones de los privados y el Estado tampoco quería tener un impacto negativo en la expansión de este deporte al exigir el cumplimiento estricto de las disposiciones reglamentarias estipuladas.

Por ello, en julio del 2015 la Administración Estatal General de Deportes promulgó un nuevo texto legal traducido como “Disposiciones Provisionales sobre la Gestión de Eventos Deportivos Electrónicos” donde entre otras cosas, buscó materializar en una norma lo que ya estaba ocurriendo en la práctica dentro de los eventos privados, por lo que en sus artículos 2 y 3 se mencionó que si bien el Centro de Información Deportiva de la Administración General Estatal de Deportes será el encargado de organizar los eventos nacionales e internacionales

de esports, estos eventos también podrán ser organizadas por instituciones privadas sin la necesidad de contar con una autorización oficial del gobierno y por lo tanto no estar obligados a la normativa pública aplicable específica a la organización de eventos (Barbarà, 2018, pp.82-84).

No obstante, si se llegó a estipular una disposición para los privados que vayan a organizar eventos de considerable importancia e impacto sobre esports específicos, de manera que en estos casos sí se encontraban obligados a mencionarle a la Administración Estatal de Asuntos de Expertos Extranjeros cuáles son sus planes de implementación anual para la competición de la que son responsables de realizar; por lo que éstos debían tener por lo menos una estructura empresarial ordenada y adecuada, los fondos económicos necesarios para las necesidades del evento y que estos eventos se realicen en lugar adecuados.

Posteriormente, ya en un plano más actual, podemos apreciar que la consideración de los esports como deporte, no solo se quedó en un nivel meramente de organización de eventos y de promoción pública del deporte, sino que China consideró el 25 de enero del 2019 que los esports ya debían dar un paso adelante respecto a la profesionalización de esta industria cuando el Ministerio de Recursos Humanos y Seguridad Social anunció que se agregarían a la lista de profesiones oficiales a los organizadores de eventos de esports y a los jugadores profesionales de esports, esto junto a otras 13 nuevas profesiones vinculadas netamente a la tecnología donde se incluye a los ingenieros de inteligencia artificial, pilotos de drones, ingenieros de big data, entre otros.

Esta declaración realizada por el Ministerio de Recursos Humanos y Seguridad Social fue anunciada oficialmente en la página oficial de este Ministerio el 3 de abril del 2019, donde incluso se les designó un código oficial del gobierno para estas profesiones, mientras que para los jugadores profesionales de esports se les asignó el código oficial "4-13-05-03", a los organizadores de eventos de esports se les asignó el código oficial "4-13-99-00" (Chen, 2019).

Un aspecto controversial que debemos mencionar es que en una primera descripción sobre quienes califican como jugadores profesionales de esports para China en enero del 2019 se incluía en la descripción de jugadores profesionales a los "*account boosters*", este es un término que se utiliza para las personas que reciben una prestación dineraria a cambio de subirle el nivel a la cuenta de otra persona y que generalmente se considera como una práctica sancionada y prohibida por los *publishers* pues es una conducta antideportiva (porque las personas que compran estas cuentas participan en un nivel que realmente no tienen afectando el juego de otras personas). Este hecho llamó la atención de muchas personas, pero finalmente en la declaración oficial no se incluyó esta descripción, sino que

por el contrario se cambió su redacción por los jugadores profesionales participando en programas de prácticas de esports (Esports Observer, 2019).

El Ministerio de Recursos Humanos y Seguridad Social definió como un profesional de esports a alguien que participa en eventos, entrena con jugadores profesionales y/o compete en torneos profesionales de esports. Por otro lado, el Ministerio también define a los organizadores de esports como las personas que se encargan de la parte organizativa y operativa del sector de los esports en general, siendo estos eventos, torneos o ligas.

Ahora bien, para entender el contexto de estos reconocimientos, el autor Alex Barbarà explica que en el Estado chino, “se determinan qué ocupaciones pueden desempeñar los ciudadanos, qué categoría laboral puede obtener desempeñándolo o qué se debe estudiar para ejercerla” ello a fin de poder “determinar cuáles son los empleos que se pueden realizar en el país y que funciones deben cumplir” (Barbarà, 2019) dejando en evidencia cuánta injerencia tiene el Estado sobre los ciudadanos al nivel que la actividad económica que desea realizar una persona deberá ser previamente revisada, regulada y aprobada previamente por parte del Estado antes de su ejercicio.

Además, el 19 de febrero del 2021, el Ministerio de Recursos Humanos y Seguridad Social de China anunció la clasificación de “profesión oficial para los deportes electrónicos”, la cual incluía por un lado a los jugadores profesionales y también a los organizadores de los eventos de esports.

En cuanto a la clasificación de estas ocupaciones el mismo Ministerio las divide en cinco niveles, siendo el quinto nivel el más bajo y el primero el más alto. Por ejemplo, para que una persona sea clasificada en el primer nivel, tendría que haber pasado cuatro años luego de estar en el segundo nivel o haber conseguido un premio internacional (Byungho & Kwon, 2021).

En conclusión, resulta evidente la importancia de las acciones realizadas por el gobierno chino sobre esta industria, partiendo desde el reconocimiento de los esports como deporte en el 2003, pasando por su posterior inclusión como parte del evento deportivo multidisciplinario de los “Asian Games”, hasta llegar a su reconocimiento, inclusión y clasificación de los esports como una profesión oficial en el 2019, recibiendo de esta manera, cada vez más incentivos por parte del Estado en pro del crecimiento de esta industria. Finalmente, aún existe la expectativa por observar cómo reaccionarán los otros gobiernos no solo de parte de Asia, sino del mundo frente a las decisiones realizadas por el gobierno chino respecto de este sector.

2.1.3 El caso de Francia

El caso de Francia también califica, sin lugar a duda, como un ejemplo a nivel mundial por el nivel de estudio, impacto y participación que tuvo por parte de su ciudadanía y del ecosistema de los esports de su territorio y, además, porque la idea de regular esta actividad a través de una ley nació de una organización nacional que se encargaba de promover los intereses de los desarrolladores de videojuegos de Francia y no directamente del gobierno o los parlamentarios como ha ocurrido en otros países.

A manera de introducción, debemos revisar cuál fue el análisis y la estadística recogida por el gobierno francés para comprender este fenómeno y entender si es que efectivamente debía ser regulado.

El “Reporte sobre la práctica competitiva de videojuegos” realizado en marzo del 2016 por el diputado Rudy Salles, el senador Jérôme Durain y con la colaboración del inspector de finanzas Aloïs Kirchner obtuvo información muy relevante donde se aprecia que 34.6 millones de franceses jugaban videojuegos y que el 51% de estos juegos requerían algún tipo de pago para acceder a su contenido, de manera que Francia, de acuerdo a información de Newzoo (2015), se ubicaba como el séptimo mercado vinculado a los esports con más ganancias en el mundo en el 2014 (aproximadamente US\$ 2.74 mil millones) y era el tercer mercado europeo más importante.

En ese mismo estudio, se observó que, hasta la fecha de elaboración de dicho informe, aproximadamente 4.5 millones de franceses calificaban como espectadores de competiciones de videojuegos y que por lo menos 850.000 de franceses podían ser catalogados como jugadores competitivos de esports entre los que se consideraban tanto los profesionales como los amateurs. Finalmente, en dicho informe observaron que el mercado global de los esports era de 600 millones y que se encontraba en un crecimiento anual de al menos 30% con cada vez más competiciones (pp.2-4).

Entonces la conclusión era evidente, se trataba de una apuesta gubernamental con fuertes fundamentos económicos, por lo que consideraron que Francia debía crear un ambiente atractivo y seguro para el desarrollo de las competiciones que le permita ser cada vez más una potencia a nivel mundial en esports.

2.1.3.1 Sistema jurídico y modelo económico:

Sistema jurídico:

El sistema jurídico francés sigue el modelo de un sistema de derecho continental, el cual representa un sistema codificado, contrario al derecho anglosajón el cual pone énfasis en la jurisprudencia como fuente de derecho (About France & Guinchard, 2021).

En la actualidad, la norma más importante del país es la Constitución de la Quinta República, la cual entró en vigor el 4 de octubre del año 1958. En el año 2018, se aprobaron reformas que, modificando la Constitución en mención, otorgándole un voto más fuerte al Parlamento para la aprobación de normas (Shawn, 2021).

Respecto a los órganos de gobierno encontramos al presidente, quien tiene la competencia para elegir a su primer ministro y su gabinete, quien ostenta el poder para ratificar documentos normativos o ejercer de mediador entre dos poderes del Estado. Por su parte, el primer ministro se encarga de la gestión de gobierno y se encarga de elegir a los miembros que integrarán el mismo (Barbarà, 2018). Por último, encontramos al Parlamento el cual está conformado por la Asamblea Nacional y el Senado, donde ambos tienen la potestad de aprobar los estatutos.

En cuanto a la legislación, Francia se rige bajo un sistema dual de normas, por un lado, las correspondientes al derecho público (*droit public*) la cual se rige por principios generales que afectan principalmente al Estado y sus órganos. En cambio, la otra rama conocida como derecho privado (*droit privé*) es la que rige principalmente sobre los particulares y entidades privadas.

Respecto a la jerarquía normativa en Francia podemos encontrar en orden de importancia de mayor a menor, a las leyes que correspondientes a los conceptos de ley orgánica, ley ordinaria y ordenanzas.

Además, existen los reglamentos que son emitidos por el Poder Ejecutivo, estos se pueden dividir en *décrets* (para el primer ministro y el presidente) y *arrêtés* (para los miembros del Poder Ejecutivo que no son el presidente o el primer ministro) (Shawn, 2021).

Los tribunales en Francia también se dividen en dos: los tribunales judiciales (los que se ocupan de las leyes penales y civiles) y los tribunales administrativos. El derecho público se aplica en los tribunales administrativos (*tribunaux administratifs*). El más alto de los tribunales judiciales es el Tribunal Supremo de Apelaciones (*Cour de cassation*). Hay 36 tribunales de apelación, 161 *tribunaux de grande instance* y 307 *tribunaux d'instance* (el nivel más bajo). A

la cabeza de los tribunales administrativos se encuentra el Consejo de Estado (Conseil d'Etat), con 8 tribunales de apelación (Cours administratives d'appel) y 42 tribunales administrativos (tribunaux administratifs).

Por último, el Poder Judicial se encuentra representado por el Consejo Constitucional, este poder se encarga de supervisar los estatutos antes de su promulgación y las elecciones nacionales, además, se encarga de contestar las consultas de los ciudadanos respecto a la constitucionalidad de las normas. Este consejo se encuentra compuesto por 9 miembros, tres de los cuales los designa el presidente, tres el jefe de la Asamblea Nacional y tres el jefe del Senado (Wells, 2011). Para finalizar, y en una menor jerarquía, se encuentran los tribunales franceses que se clasifican de acuerdo con la materia como vendría a ser el tribunal de policía, tribunal de comercio, tribunal rural, entre otros.

Modelo económico:

Francia se ha caracterizado por tener un “modelo mixto económico que incluye una variedad de libertades privadas, combinadas con planificación económica centralizada y regulación gubernamental” (Globoedge, 2021).

Es decir, a pesar de que predomina la actividad privada en la economía, el Estado francés, a través los diversos gobiernos, y aplicando su economía mixta, buscó intervenir en las diversas formas de actividades económicas para protegerlas de economías extranjeras.

De acuerdo con la fundación Heritage (2021) la economía del país se mantiene en la categoría “moderadamente libre” y el puntaje de libertad económica es de 64,7 desde el año 2004. Es decir, si bien deja al privado realizar la gran mayoría de actividades, el Estado interviene siempre y cuando existan “fallas” en el mercado, por lo que se realizan de manera subsidiaria a fin de proteger a los ciudadanos.

Pese a las reformas que realizaron los gobiernos de turno a lo largo de estos últimos años para promover la inversión privada, la competitividad y mejorar el clima laboral; estas medidas tienen poco impacto debido a los altos niveles de gasto público que realiza el país. No obstante, si bien es cierto que con estas reformas privatizaron empresas importantes, el Estado todavía tiene el control sobre sectores económicos como energía, el transporte público, entre otros (Heritage, 2021).

Es por ello, que el resultado de todas estas reformas se vio reflejado en los planes de gobierno de Francia y en los sectores económicos que se encuentran estatizados. Estos planes fueron

diseñados para un periodo de entre cuatro y cinco años con el objetivo de plantear estrategias de desarrollo que ayuden al crecimiento del país (Britannica, 2021).

2.1.3.2 Antecedentes a la necesidad de regular los esports en Francia:

Como antecedente a la regulación francesa de esports, debemos señalar que en marzo del 2014 cuando se modificaron los artículos L. 322-2 y L. 322-2-1 del Código de Seguridad Interior se estableció una regulación que señalaba que en cualquier juego donde sea necesario pagar una entrada para participar en una actividad que te genere una expectativa de recibir una ganancia donde exista un cierto nivel de azar dentro de ellos, será considerada como actividad prohibida.

Debido a la descripción de la prohibición, cabía la posibilidad que los esports entren en esta clasificación porque en muchas ocasiones se tiene que pagar una tasa de ingreso para participar en un torneo y evidentemente puede existir alguna forma de azar para obtener el resultado querido (como ocurre en cualquier actividad), entonces, había una gran preocupación del sector de los esports porque las competiciones de videojuegos podrían ser considerados dentro de este impedimento (Barbarà, 2018, pp.97-98).

Fue así como la organización SELL, que se puede traducir como “Unión de editores de software recreativos”, lanzó una propuesta el 16 de octubre del 2015 buscando que los esports cuenten con un marco legal que les permita desarrollarse adecuadamente dándole seguridad jurídica al sector para los patrocinadores, sin embargo, debemos aclarar que esta iniciativa surgió porque consideraban que era necesario que los esports sean excluidos de la categoría de juegos de azar en internet, mencionado en el párrafo anterior, debido a que las habilidades y la preparación eran claramente elementos que predominaban sobre el azar.

Esta acción, recibió una respuesta positiva por parte del gobierno el 2 de diciembre de ese mismo año donde exhortaba al primer ministro a realizar un estudio amplio para darle el reconocimiento a esta práctica de los videojuegos como una disciplina y actividad económica para que pueda desarrollarse adecuadamente en Francia (Gobierno de Francia, 2015).

Entonces, el gobierno francés se encargó de estudiar a profundidad esta propuesta y para ello fue crucial el “Reporte sobre la práctica competitiva de videojuegos” presentado en marzo del 2016 por el diputado Rudy Salles, el senador Jérôme Durain (el cual ya mencionamos en la introducción de este apartado) donde los autores no solo se encargaron de establecer todos los datos relevantes sobre el nivel de rápida expansión que estaban teniendo los esports sobre el territorio francés, sino que también vieron la necesidad de precisar de qué debía

entenderse por esports y cuál debía ser el estatus de los jugadores profesionales de esports en Francia (Salles & Durain, 2016, pp.18-38).

En ese sentido, los autores antes señalados concluyeron que el ecosistema de los esports debía estructurarse con el objetivo de maximizar el desarrollo económico del país, de manera que la autorregulación pura del sector no era el modelo más adecuado, sino que era necesario regular ciertos aspectos que le permita tener un desarrollo duradero en tiempo. Este informe resultó crucial porque para llegar a estas conclusiones, los autores conversaron con aproximadamente 120 personas que intervienen directamente en el sector de los esports en Francia lo cual les permitió entender su visión y sobre todo escuchar sus opiniones de manera que la regulación que se aplique finalmente fomente su correcto desarrollo y expansión (Salles & Durain, 2016, p.7).

2.1.3.3 Normativa vinculada a los esports de Francia:

De esta forma, el 7 de octubre del año 2016 se creó la denominada “Digital Republic Act” (Ley N°2016-1321) buscando ser una ley novedosa de alto impacto para la sociedad francesa en materia de tecnología debido a que regulaba temas como la neutralidad en la red, el derecho a tener un servicio continuo de internet, la confidencialidad de los mensajes, cómo debía manejarse la información digital luego de la muerte de la persona, entre otros.

Sin embargo, dentro de esta normativa se agregaron dos artículos en la sección 4, específicamente los artículos 101 y 102 en materia de videojuegos, algo que respondía no solamente a la solicitud del ecosistema de esports de Francia de excluirlo de la categoría de juegos de azar, sino que también buscaba sentar las bases que permitan elaborar una regulación específica en relación con todo lo vinculado a esports.

El artículo 101 tuvo como objetivo principal explicar que debía entenderse por competición de videojuegos la cual es definida en el artículo L. 321-8 como “Una competición de videojuegos que enfrenta, mediante el uso de un videojuego, a por lo menos dos jugadores o equipos de jugadores para obtener una determinada puntuación o una victoria” y también se enfocó en excluir textualmente a las competiciones de videojuegos de entender el pago de tasa por participar en un torneo como un juego de azar en las condiciones que ya explicamos del Código de Seguridad Interior de Francia.

Otros dos elementos cruciales que regulaba este artículo 101 a través de sus incisos tenemos a lo correspondiente a la obligación de los organizadores de estas competiciones de videojuegos de cumplir con todas las normas administrativas impuestas por la autoridad administrativa correspondiente mediante una declaración. Finalmente, en el art. L. 321-10 se

establece que la autorización para la edad mínima de participación de menores de edad en una competición de videojuegos se va a determinar por decreto en Consejo de Estado.

Por otro lado, el artículo 102 buscó complementar algunos aspectos que también debían ser regulados por Decreto por lo que señaló algunos elementos básicos que deben tenerse en consideración. Para ello, en el inciso I establece lo siguiente:

“Los jugadores profesionales de competiciones de videojuegos se definen como cualquier persona cuya actividad remunerada implique la participación en competiciones de videojuegos y que tengan un vínculo de subordinación jurídica con una asociación o empresa que cuente con una licencia del ministro responsable de la tecnología digital, que se especificará por la vía reglamentaria” (Traducción realizada por Barbarà, 2018, p. 106).

Establecida esta definición, se indica en los incisos II, III y IV que, con excepción de algunos artículos, les será aplicables el Código de Trabajo a los jugadores profesionales que reciban un sueldo, de manera que si una organización se ve beneficiada por el trabajo realizado por un jugador profesional y a cambio le otorga a este una remuneración entonces deberá entenderse como un contrato de trabajo de duración determinada, por lo que la duración del contrato no podrá ser inferior a 12 meses que se entiende normalmente como una temporada normal de videojuegos. Finalmente, hay que aclarar que, si bien este artículo fue modificado el 22 de diciembre del 2017, en realidad lo único que se modificó fueron algunas de las excepciones de los artículos del Código de Trabajo que no les serían aplicables a los jugadores.

A efectos de lo contenido en los artículos 101 y 102 se promulgaron 2 Decretos en el año 2017 los cuales fueron el Décret N°2017-871 que buscaba regular todo lo relativo a la organización de competiciones de videojuegos y el Décret N°2017-872 que se enfocó en la situación de los jugadores profesionales de videojuegos competitivos, por lo que corresponde mencionar brevemente cuáles fueron las disposiciones de ambos Decretos.

El Décret N°2017-871 del 9 de mayo del 2017 buscaba señalar que debía contener el expediente de declaración que debían presentar los organizadores de las competiciones de videojuegos ante el servicio del Ministerio del Interior (que será el órgano administrativo encargado de velar por el cumplimiento de lo estipulado en este Decreto) donde los organizadores deberán mencionar el nombre de la organización, el juego o juegos que se utilizarán, la fecha de la competición, un número aproximado de los participantes, el monto

de los derechos de inscripción y el costo del evento, entre otros, y por último señala que este expediente debe presentarse como máximo un mes antes del inicio de la competición.

Otro tema muy importante que trata este primer Decreto es el relativo a los menores de edad, en el artículo R. 321-44 se establece que no podrán participar menores de 12 años en competiciones que ofrezcan premios económicos, y que además se requiere una autorización escrita por parte del representante legal del menor para que participe en el torneo.

En lo relativo a la organización de la competición se estipula una obligación sobre los organizadores que cuando el premio a otorgar a los ganadores supere la cantidad de 10.000 euros, tienen la obligación de garantizar que pueden pagar ya sea mediante un seguro o alguna prueba que posean esa cantidad a disposición inmediata para su entrega.

Ahora, respecto al *Décret* N°2017-872, también emitido el 9 de mayo del 2017 y que tiene como principal objetivo el establecer todos los requisitos para los distintos tipos de organizaciones solicitados para la obtención o renovación de la licencia que le permite a los empleadores poder contratar a los jugadores profesionales de videojuegos para sus equipos.

Además, conforme al artículo 5 y 6 el encargado de aprobar estas solicitudes será el denominado “ministro responsable de la tecnología digital” y la licencia tendrá una duración de 3 años. Hay que agregar que este ministro será el encargado de definir las fechas de inicio y final de las competiciones dependiendo del tipo de competición establecido por cada videojuego y la duración de la temporada.

El artículo 9 de dicho Decreto estipula que es posible suscribir un contrato de trabajo con jugadores profesionales de esports por un periodo menor a doce meses si es que se trata de un juego nuevo o recién lanzado al mercado, que el equipo participe por primera vez en una competición de torneo donde el empleador no haya participado antes con otro equipo o, por último, que se trate de un puesto de trabajo nuevo en un equipo ya creado previamente.

Por otro lado, debemos tener en consideración que el gobierno francés a pesar de no reconocer a los esports como un deporte oficial, tal como señala el Ministerio de Deportes, si buscó legalizar todos los elementos más importantes vinculados a esta actividad con la finalidad de proteger a los jugadores profesionales para que cumpla con todos los valores y principios fundamentales de las olimpiadas (Tiell & Cebula, 2020).

Una muestra de ello es que *France esports*, que representa a una asociación sin fines de lucro creada el 26 de abril del 2016, se encarga de trabajar en coordinación con el Ministerio de Economía y Finanzas y no con el Ministerio de Deportes, de manera que esta representa

a los principales agentes profesionales de videojuegos de la industria francesa y que busca promover y supervisar la práctica de los esports con respeto entre los participantes. Esta también simboliza a una asociación que específicamente señala que no busca el reconocimiento de los esports como deporte, aunque sí deja en claro que intenta que el espíritu deportivo y de los valores olímpicos se vea reflejados siempre durante el desarrollo de las competiciones (France Esports, 2021).

Entonces, si bien este país participa dentro del movimiento que busca otorgar reconocimiento público a través de las instituciones a los esports, también queda claro que existe un nulo interés por parte del Ministerio de Deportes de Francia para realizar un proceso de constitución de los esports como deporte. No obstante, no se puede negar que la intención del gobierno francés siempre buscó priorizar al desarrollo y evolución de esta actividad económica por encima del interés de que esta ostente una legitimación similar al de los deportes tradicionales.

Sin embargo, tal como señalan Vansyngel et al. (2018) en su artículo presentado con un título traducido como “La institucionalización en los esports de Francia”, el principal problema de que Francia aboque todos sus esfuerzos por construir el modelo de los esports como actividad económica es que no puede disfrutar de los beneficios que su reconocimiento como deporte también le otorga, especialmente en materia de cuidado del cuerpo y la salud de los jugadores así como permitir que los esports se puedan desarrollar como actividades extracurriculares dentro de las escuelas algo que ocurre en Ginebra (Suiza) desde setiembre del 2018 (pp.128-129).

2.2. Proyectos normativos para el reconocimiento de los esports como deporte en la región

Ahora, corresponde analizar cuál fue la situación legal vinculada a los esports en los países de la región especialmente Brasil y Argentina, los cuales nos puede servir como ejemplos ante un posible reconocimiento de los esports como deporte a través de un instrumento legal y cuál fue el impacto que tuvo sobre la comunidad local de esports que nos permita analizar qué fue lo que pasó con los proyectos de ley que se presentaron.

2.2.1 El caso de Brasil

En Brasil, se han presentado hasta tres proyectos de ley que buscaban reconocer a los esports como deporte, conforme a la información pública sobre la actividad legislativa de Brasil, de manera que pasaremos a mencionar brevemente cuáles fueron los objetivos de dichos proyectos.

El primer proyecto de ley PL 3450/2015 fue presentado por el diputado federal João Holanda buscando modificar la Ley Federal N°9.615/1998 (también conocida como la Ley Pelé) específicamente su artículo 3, donde definía que debía entenderse por deporte, por lo que su objetivo era agregar como elemento adicional en la definición al “Deporte virtual, así entendido, juegos electrónicos jugados de forma individual o colectiva, contra la máquina o en red, así como la competencia entre profesionales y aficionados del género” (Coutinho, 2020).

El segundo proyecto de ley PL 7747/2017 se presentó como propuesta de la diputada federal Mariana Carvalho y también buscaba modificar el artículo 3 de la Ley Pelé agregando como definición una redacción muy similar a la mencionada en el párrafo anterior, por lo que en la práctica no había mucha diferencia entre ambos, lo que llevó a que finalmente se declare que este proyecto sea un adjunto al proyecto anterior con la finalidad que sea discutido por la Junta Directiva.

Sin embargo, el proyecto que recibió mayor impacto sobre la comunidad y los medios de comunicación por el contenido del documento fue el elaborado por el entonces senador del estado de Maranhão y miembro del Partido de la Socialdemocracia Roberto Rocha.

Entonces, el “*Projeto do Senado N°383, de 2017*” presentado el 9 de octubre del 2017 tenía como principal objetivo reconocer a los esports como una modalidad deportiva, en tanto su artículo 1 párrafo único tenía el siguiente texto: “Se entiende por deporte las actividades que, utilizando artefactos electrónicos, caracteriza la competencia de dos o más participantes, en el sistema ascendente y descendente mixto de competición, utilizando round-robin, sistemas de torneos, sistemas eliminatorios u otra tecnología similar y con el mismo propósito” (traducción nuestra del portugués).

En su versión original, entre sus artículos 2 y 3 buscaba definir a quienes debía entenderse como deportistas practicantes de esports, y consolidar esta actividad como uno de sus valores culturales, fortaleciendo las capacidades intelectuales de las personas que lo practican, luchando contra la discriminación en cualquiera de sus formas.

También, sus artículos 4 y 5 se centran en la importancia de promover los esports a través de las Confederaciones y Federaciones como parte de sus actividades, así como la creación de un día nacional de los esports.

El primer informe jurídico presentado por el senador Davi Alcolumbre en abril del año 2018 en audiencia pública tuvo un buen nivel de aceptación porque entendieron que su regulación podría tener un impacto positivo sobre la economía del país para que ponga los ojos del

mundo sobre el desarrollo de los esports en Brasil, por otro lado, también existió otro informe jurídico de José Medeiros donde consideró que era importante realizar algunas modificaciones al texto normativo para que este no vulnerara lo estipulado por su Constitución en materia deportiva (Barbarà, 2019).

Entonces, este proyecto de ley tuvo una enmienda en abril del 2018 aprobada por la Comisión de Ciencia, Tecnología, Innovación, Comunicación e Informática donde con el objetivo de mejorar y precisar el proyecto del senador Davi Alcolumbre se realizaron algunas modificaciones a los artículos antes mencionados.

Entre estas modificaciones se encontraba la precisión de qué debía considerarse como esports con una definición más puntual, pero el cambio más importante fue la modificación del artículo 4 donde se dejó de mencionar a las Confederaciones y Federaciones para darle más importancia y autonomía a las entidades de administración deportiva entre las cuales pueden estar las estatales pero también se incluyen a los propios *publishers* lo que les permite tener la libertad de poder definir sus reglas internas sobre las competiciones que realicen y que los clubes no se vean obligados a formar parte de una Federación Deportiva (Coutinho, 2020).

Por otro lado, existía un gran interés por parte del Senado sobre este tema en específico, el cual se puede apreciar en un video publicado en YouTube por la senadora Leila Barrios (2019) donde expresó su postura a favor del reconocimiento de los esports como un deporte debido representando estos atributos como perseverancia, concentración, exigencia, espíritu de equipo y donde, además, consideraba a los jugadores profesionales de esports como atletas deportivos.

Por ello, en el año 2019 se realizaron 2 audiencias públicas para defender el proyecto de ley dirigidas por la senadora y ex deportista Leila Barrios, la primera se dio el 7 de noviembre y la segunda el 21 de noviembre que tuvo la participación de muchas personas pertenecientes al sector de los esports que mostraron su rechazo a la regulación de estos como deporte y el control que ejercería sobre ellos el Estado tanto en la audiencia como a través de una carta, y de médicos y otros senadores que mostraron su rechazo por la violencia y adicción en los esports, lo cual generó que el proyecto requiera un nuevo debate que, hasta la fecha de publicación de este trabajo, nunca se llevó a cabo (Gazeta Esportiva, 2019).

De acuerdo con lo señalado por el propietario de *Talent Experts* (una reconocida agencia de marketing de Brasil) Moacyr Alves, "no hay necesidad de regulación porque los juegos son

propiedad intelectual privada y las empresas que viven de los deportes electrónicos están bien organizadas" (ESPN, 2019).

Ahora bien, la reacción directa de la comunidad de esports de Brasil fue manifestada a través de un comunicado dirigido el 20 de noviembre del 2019 hacia la senadora Leila Barros un día antes de la realización de la segunda audiencia de discusión sobre este proyecto de ley. Dentro de la carta, el ecosistema brasileño de esports dejaba claro que no reconocían como legítima a ninguna entidad que se denominara como Federación o Asociación de esports Brasileño y que además no había ninguna necesidad de establecer reglas uniformes para todos cuando cada juego y entidad dueña de los derechos de los esports tienen sus propias reglas que, en la práctica, han funcionado muy bien, y que por el contrario una ley de este tipo podría afectar el crecimiento local de la industria que termine por alejar a la inversión extranjera.

Asimismo, en el portal de noticias ESPN (2019), el abogado brasileño especialista en derecho deportivo Nicholas Bocchi explica que la finalidad para regular los esports sería determinar cuál sería la legislación aplicable en un caso referente a este sector, como puede ser derecho deportivo o derecho laboral, o una legislación específica de esports, y que por tanto, de darse este último supuesto, ya no existiría inseguridad jurídica para el sector al momento en que un juez decida aplicar alguna legislación en esports.

En conclusión, a pesar de que Brasil es uno de los países emergentes con mayor crecimiento en el consumo de los esports en Latinoamérica, la regulación de esta actividad se vio mermada por la falta de acuerdos sobre los temas mencionados en el párrafo anterior, sin que por ello se niegue la posibilidad de que en un futuro se continúe el debate en el senado brasileño.

2.2.2 El caso de Argentina

Otro país que presentó propuestas para la regulación de los esports como deporte en la región es el caso de Argentina, de manera que podemos apreciar que en el 2018 y 2020 se presentaron dos proyectos de ley que tuvieron un impacto social similar al caso brasileño, por lo que corresponde mencionarlos brevemente de manera que podamos explicar qué fue lo que sucedió.

El primer proyecto de Ley N°1997-D-2018 titulado "*Regulación de los Deportes Electrónicos en la República Argentina*" fue presentado el 13 abril del 2018 por iniciativa de la Asociación Argentina de Deportes Electrónicos (AADE) e impulsado por cinco diputados, la cual tuvo como principal objetivo reconocer a los esports como categoría deportiva tal como se puede

apreciar en su artículo 1: “La presente ley tiene por objeto reconocer los videojuegos -en adelante Deportes Electrónicos como categoría deportiva, vinculándolo al Sistema Nacional del Deporte (Ley Nacional de Deportes N°20.655) y regular su práctica a nivel nacional (...)” (Cámara de Diputados de la Nación Argentina, 2018).

Sin embargo, tomando en cuenta las implicancias de aplicarle el modelo de los esports a una industria que aún se encontraba en desarrollo en Argentina, se generó una fuerte discusión por las excepciones presentados en el artículo 3 de este proyecto de ley que niega la calificación de deportes electrónicos a los videojuegos que presenten contenido violento o que tengan contenido visual agresivo, por lo que únicamente se consideran como esports a los que se trate de estrategia en tiempo real, sean juegos de cartas o representan a un deporte tradicional. La clara exclusión de los videojuegos violentos se reforzó en el artículo 4 al señalar que los “videojuegos de disparos en primera persona” no serán considerados como esports, lo que implicaba que videojuegos muy populares como Counter-Strike o Valorant quedarían fuera de la protección legal a los esports.

Es importante agregar que conforme señala Hernán Rubiola, que era el asesor legal de la AADE, cuando la Asociación presentó el borrador del proyecto de ley que buscaba regular a los esports en Argentina lo hizo de una forma muy genérica para que no restrinja el desarrollo de la industria, pero fueron los cinco diputados que presentaron el proyecto quienes finalmente agregaron las excepciones legales que hemos mencionado en el párrafo anterior, aparentemente en coherencia con lo señalado previamente por el Comité Olímpico internacional respecto a la violencia en los videojuegos, de manera que la modificación realizada por los diputados y en consecuencia el proyecto final presentado fue el que recibió duras críticas por parte de la comunidad de esports de Argentina (Barbarà, 2018).

Equipos profesionales como Wygers Argentina, Evzy o DEVA mostraron este rechazo en redes sociales como Twitter bajo el hashtag “#NOALPROYECTODELEYESPORTSAADE” debido a que no había representación de la comunidad de esports en dicho proyecto y el presunto beneficio personal que perseguía dicha norma, el no nombrar como deportistas sino como “atletas electrónicos” a los jugadores de esports profesionales o el hecho de considerar como *numerus clausus* una determinada cantidad de juegos electrónicos, excluyendo a varios que sí son considerados como tales y dejando de lado totalmente a nuevos juegos que en un futuro también sean considerados como esports.

Por lo cual, ante la fuerte crítica mediática que recibió este proyecto, sumado a la forma como este proyecto generaba más prohibiciones a ciertos videojuegos de la clasificación como esports más que beneficiar el desarrollo de la industria local y dado que no contó con la

participación de la comunidad de esports para su redacción, finalmente el mismo fue rechazado por los diputados argentinos.

No obstante, el 11 de septiembre del 2020 mediante Expediente Diputados 4753-D-2020 se presentó ante el Congreso de la Nación el proyecto de Ley denominado como “Programa de reactivación de la economía real y el consumo” firmado por el diputado Sergio Tomas Massa, tuvo como principal objetivo, tal como lo indica el nombre de su Tramitación parlamentaria N°124, ser la “*Ley de reconocimiento de esports como categoría deportiva*”, el cual buscaba como eje central del proyecto declarar de “Interés Nacional la promoción, difusión y promoción de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva” (Massa, 2020).

De manera que dentro de su capítulo 1 que llevaba como nombre “Reconocimiento de los deportes electrónicos como categoría deportiva del Sistema Nacional del Deporte” se definió de manera muy amplia qué debía entenderse por deportes electrónicos y que el Estado deba promover su libre acceso a nivel nacional y, también buscaba crear, entre sus artículos 4 y 5, una “Consejo Federal de Apoyo a los deportes electrónicos” que sea una entidad público-privada con la participación de los Ministerios de Turismo y Deporte así como el del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Por otro lado, en palabras del propio autor que propuso esa ley, Gerónimo Benavides, conocido en el mundo digital como “Momo”, la Ley también buscaba centrar sus esfuerzos en otorgar beneficios tributarios respecto al impuesto a las ganancias o el impuesto general a las ventas y con ello evitar la “fuga de talentos” de jugadores profesionales de esports argentinos, motivándolos a quedarse en el país y que puedan percibir las ganancias en moneda internacional en las entidades bancarias del país (Schulkin, 2020). En la actualidad, este proyecto no se siguió discutiendo en la Cámara de Diputados de Argentina, por lo que dicho proyecto fue archivado.

Entonces, desde el punto de vista económico, pese al rechazo de estos proyectos de ley, de acuerdo con la revista Forbes (2021) Argentina es el tercer país a nivel de audiencia en los países de habla hispana y en el 2020, se esperaba que esta industria en el país termine facturando cerca de US\$ 1.100 millones.

Por lo que concordamos con lo señalado por Mariano Bourgeois (2021) quien entiende que en Argentina los esports actualmente se encuentran en una etapa de autorregulación, de manera que la normativa del deporte no es aplicable a los esports, sin que ello interrumpa el crecimiento de esta industria en el país en referencia. Por lo que, todas las situaciones jurídicas que rodean a la industria encuentran soluciones a través de la distinta normativa que

se le aplica de manera supletoria en materia de legislación civil, comercial, propiedad intelectual, entre otras (p.11).

En conclusión, tanto en el caso de Argentina como de Brasil, al momento de redacción de la presente tesis, todavía se encuentra en debate el reconocimiento de los esports como deporte, con lo cual todavía se mantiene vigente esta polémica en la región.

2.3 La posición del Comité Olímpico Internacional sobre los esports como deporte y su inclusión en el circuito olímpico para los Juegos Asiáticos Hangzhou 2022

En el capítulo anterior hablamos de la posición del Comité Olímpico Internacional respecto a la institucionalización de los esports y la importancia de que exista una entidad que se encargue de velar por el cumplimiento de los valores olímpicos y normativa interna que defiende las olimpiadas dentro de una actividad deportiva.

Asimismo, mencionamos que el COI en su comunicado sobre la Sexta Cumbre Olímpica realizada en Suiza del 2017 ya había informado que el contenido de los esports para considerarse como deporte no podía estar en contra de valores olímpicos reconocidos como integridad, no discriminación, solidaridad, universalidad, entre otros.

En este apartado queremos enfocarnos en un punto crucial que involucra al reconocimiento de los esports como deporte dentro de la regulación nacional de los países pues, tal como ya revisamos previamente, existen distintas clasificaciones de videojuegos, pero hay una en especial que es la que genera el rechazo de ciertos sectores para su reconocimiento como deporte, nos referimos a la que se encuentra vinculada directamente con el contenido violento o agresivo.

En una conversación que tuvo Thomas Bach (presidente del Comité Olímpico Internacional) con la *Associated Press* durante la realización de los Juegos Asiáticos del 2018, señaló que existe una barrera importante que impide considerar a las competencias de videojuegos como parte de las olimpiadas y es que textualmente señaló que “No podemos considerar dentro del Programa de los Juegos Olímpicos a juegos que promueven la violencia y la discriminación (...) Los videojuegos de matanza, desde nuestro punto de vista, presentan una contradicción a los valores olímpicos y por lo tanto no puede ser aceptado” (traducción nuestra del inglés) (Wade, 2018).

Para Bach existe también una clara diferencia entre un deporte tradicional de combate y los esports que se entienden como de “combate”, y es que los primeros contienen reglas dentro

de esos deportes donde se busca generar una “expresión civilizada” algo que no ocurre con los videojuegos de combate porque en la mayoría de ellos se tiene que matar al enemigo, por lo que la violencia es muy clara dentro de estos esports y su inclusión dentro del Programa Olímpico, sobre todo para estos tipos de videojuegos, resultan muy poco probable que se realice en el futuro cercano.

Caso distinto a lo mencionado, son los videojuegos que buscan emular a los deportes tradicionales como es la práctica de fútbol, básquet, tenis, entre otros a través de consolas de videojuegos o computadoras, algo que se encuentra en plena concordancia con lo acordado durante la Octava y Novena Cumbre Olímpica donde ya se realizó una diferencia entre deporte virtual y una competencia de videojuegos, lo cual le permite al Comité Olímpico, por ahora, centrar sus esfuerzos sobre el fomento de los deportes tradicionales tanto en su vertiente presencial como virtual.

Actualmente podemos apreciar que el COI está considerando cada vez más a los esports como deporte, debido a que, por la tardanza en la realización de los juegos olímpicos de Tokio 2020, esta institución llegó a organizar, junto a *publishers* y Federaciones Internacionales de esports, los primeros Juegos Olímpicos Virtuales (también conocido por sus siglas en inglés “OVS”) los cuales iniciaron el 13 de mayo del 2021 y concluyeron el 23 de junio del mismo año, desarrollándose exclusivamente en plataformas virtuales. El mismo COI señala que la finalidad de este evento es “maximizar la participación en línea y priorizar la inclusión para movilizar a los *gamers*, esports y entusiastas de los deportes virtuales de todo el mundo” (OLYMPICS, 2021).

En ese sentido, el COI está realizando cada vez más acciones para alcanzar al reconocimiento de los esports como deporte, empezando por incluir este tema del reconocimiento en su agenda de debates, pasando por la aceptación del reconocimiento como deportes a esports que hacen referencia a deportes tradicionales como básquet, baseball, fútbol, y finalizar con la organización, en la que colaboró con varios representantes de la comunidad de esports, de la primera Serie Olímpica Virtual creada por el mismo COI.

De manera que, esta labor ha generado una alta expectativa en la comunidad internacional de esports para que más adelante el COI pueda reconocer como deporte a los demás esports que no fueron incluidos en estas olimpiadas virtuales.

Por otro lado, no podemos dejar de mencionar un hecho fundamental que puede cambiar a corto plazo la consideración de los esports como parte del Programa Olímpico y nos estamos

refiriendo a la inclusión de los esports como parte de los XIX Juegos Asiáticos que se van a desarrollar en Hangzhou en el año 2022.

Por acuerdo de la Asamblea General del Consejo Olímpico de Asia desarrollada en Muscat Omán el 16 de diciembre del 2020 se acordó añadir a los esports como parte del programa deportivo de los Juegos Asiáticos Hangzhou 2022, en tanto ya se había utilizado a los esports como deporte demostrativo dentro de los XVIII Juegos Asiáticos Yakarta-Palembang 2018.

Siguiendo esa línea, el 8 de septiembre del 2021, el Consejo Olímpico de Asia anunció a los esports como un deporte que formará parte del medallero oficial para la edición XIX de los Juegos Asiáticos en mención. Dentro de estos Juegos Asiáticos se van a realizar 8 eventos medalleros correspondiente a los esports, lo que refleja la gran popularidad y el fuerte crecimiento que han tenido muchos de ellos dentro del continente asiático. Entre los esports elegido que se jugarán se encuentran títulos populares como Dota 2, League of Legends, PUBG, FIFA, entre otros.

La Federación Asiática de Deportes Electrónicos (o “AESF” por sus siglas en inglés) será la encargada de velar por la calidad en la competición y supervisará la operatividad y gestión en el desarrollo de este evento.

El hecho de agregar a los esports junto al *breakdancing* en los XIX Juegos Asiáticos busca cumplir con el mismo objetivo del Comité Olímpico Internacional que intenta acercar el deporte y los valores del olimpismo en los jóvenes. Por ello, el presidente del Consejo Olímpico de Asia Kenneth Fok (2020) cerró este suceso histórico señalando que: “Involucrar a los esports en los próximos Juegos Asiáticos elevan a los esports al siguiente nivel alineándose con los valores olímpicos de determinación, inspiración, excelencia y solidaridad” (traducción nuestra del inglés).

Finalmente, la inclusión de manera oficial de los esports como una de las modalidades deportivas que competirán por medallas oficiales no solo convierte a los Juegos Asiáticos en la primera competencia oficial del denominado “circuito olímpico” donde se está otorgando reconocimiento a los esports como deporte, sino que constituye un hito importante para el movimiento de los esports pues le abre nuevas oportunidades y pondrá presión sobre las demás competiciones regionales como los Juegos Panamericanos donde, dependiendo del éxito que obtengan, puede obligar a que en el futuro se incluyan dentro de los programas deportivos de todas las competiciones que conforman el circuito olímpico.

Capítulo 3: Análisis de la regulación de los esports como deporte en el ordenamiento jurídico peruano

3.1 Contexto actual de los esports en el Perú

Para el presente apartado, debemos empezar recordando lo señalado en el primer capítulo sobre los esports donde ya habíamos mencionado que de acuerdo con el Global Esports Market Report 2019 de la consultora Newzoo, el Perú se encuentra en la posición 49 en el mundo respecto a la cantidad de jugadores de videojuegos activos con un aproximado de 8 millones de jugadores registrados.

De esta forma, revisando algunos datos contenidos en el estudio realizado por GFK (2019), respecto a la frecuencia de juego, podemos observar que el 69% de peruanos entre 18 y 64 años han participado en algún videojuego en el mes de septiembre del 2018 (p.9). Por otro lado, OLX Perú reveló que las visitas online con intención de compra de videojuegos por parte de los peruanos superan los 20 millones (Mercado Negro, 2019).

En esa misma línea, dos equipos peruanos participarán en el evento más grande de esports a nivel mundial, nos referimos a *The International* de Dota 2, el cual, en su décima edición a desarrollarse en octubre del año 2021, tiene un pozo de premios de un poco más de US\$ 40 millones. Los equipos clasificados son “Beastcoast” y “Thunder Predator” quienes se disputarán, hasta el momento, el premio más grande en la historia de los esports (Líbero, 2021).

Esta no es la primera vez que un equipo peruano participa en eventos de esta magnitud pues, en el año 2017 el equipo “Infamous Gaming” representó al Perú en el mismo evento llevándose US\$ 123,440 y para el año 2019, el mismo equipo volvió a clasificar para la edición de ese año, pero en esa oportunidad se llevaron un premio de US\$ 858,252 en tanto el pozo de premios en dicho momento era un poco más de US\$ 26 millones (El Comercio, 2019).

En otros esports sucede de manera similar, tal es el caso del esport “Counter-Strike” en el que el equipo peruano “Niknexus” clasificó al evento internacional “Aorus League 2019” desarrollado en Brasil por un pozo de premios de US\$ 5 mil (RPP, 2019). El año siguiente, el equipo peruano de Counter-Strike “Supremacy Gaming” clasificó a uno de los eventos más grandes del mundo en el rubro la *Word Electronic Sports Games* cuyo evento final, post clasificatorias regionales se desarrolló en China (Deport, 2019).

Respecto del esport *League of Legends* el año 2020 se incluyeron 8 equipos profesionales de Perú en la Claro Guardians League realizada por el mismo *publisher* Riot Games, evento

que fue realizado en territorio nacional. De igual forma, para el año 2021, el equipo peruano Infinity Esports se declaró campeón de la Liga Latinoamericana de League of Legends edición 2021 (La República, 2021).

En el caso del sport Pro Evolution Soccer (también conocido como PES), en el año 2020 se realizó la segunda edición de la Superliga peruana de Esports, evento realizado online y que contó con la representación de clubes oficiales como Alianza Lima, Universitario de Deportes, San Martín, entre otros equipos que formaron su propio equipo de PES (Deport, 2020).

Por otro lado, dentro de la Federación Deportiva Universitaria del Perú que fue fundada el año 1924 y que cuenta con respaldo del IPD y representa a Perú ante la International University Sports Federation (FISU), tiene como misión escoger a los atletas que representarán al país ante eventos deportivos internacionales, además cuenta actualmente con 6 ligas universitarias de esports entre los que se encuentran videojuegos como FIFA, Dota 2, League of Legends, Valorant, entre otros. Por otro lado, hay que resaltar que cada una de estas ligas cuenta con Bases para el desarrollo de la Liga, donde se detallan requisitos de los deportistas (por ejemplo, límite de edad), requisitos de la inscripción al evento, modalidad de la competencia, infracciones y sanciones, entre otros. Cabe destacar el respaldo que la Federación Deportiva Universitaria del Perú otorga a los esports, pues los están considerando y éstos están teniendo el mismo trato que un deporte tradicional como el básquet o el fútbol, al tener cada uno, de manera independiente, una propia liga (FEDUP, 2021).

No podemos dejar de mencionar, que los equipos profesionales de fútbol también están participando en competencias de esports como fue el caso de la Claro Gaming X JUEGAPES donde participaron diversos clubes como Universitario de Deportes, Sporting Cristal, Cienciano o Sport Boys, siendo finalmente los clubes Alianza Lima, Universidad San Martín de Porres, Los Caimanes y Carlos Stein quienes llegaron a las finales en las modalidades de 5 vs 5, y 11 vs 11 respectivamente en un torneo que fue realizado de manera virtual en su totalidad (Aweita, 2021).

Otro elemento clave, tal como lo señalamos en el capítulo relativo a los esports, actualmente se están desarrollando diversas ligas profesionales de esports en el Perú como es el caso de la Movistar Liga Pro Gaming o la Claro Stars League quienes año a año van ampliando su número de audiencia.

Sobre el fomento de la realización de torneos profesionales de esports, podemos resaltar el acuerdo que llegó Valve con la Movistar Liga Pro Gaming para realizar al menos dos torneos

de Dota 2. El acuerdo se dio porque para octubre del 2020 el Perú contaba con 2 millones de cuentas registradas y con la finalidad de mantener activa a la región durante la pandemia del COVID-19 consideró oportuno entregar un premio de US\$ 25 mil para la temporada 6 de la LPG los cuales se dividen en US\$ 23.5 mil para la División 1 y US\$ 1.5 mil para la División 2, donde además Valve apoyará con otros US\$ 20 mil para la realización de un torneo posterior a realizarse en el 2021 (Zavala, 2020), de manera que podemos apreciar que el Perú ha sido el único país en la región que recibió un apoyo directo de Valve para la realización de eventos en la región sudamericana.

Finalmente, conforme a la información brindada por Kanta IBope Media, el enfrentamiento entre los equipos de esports Thunder Predator contra Egoboyes del 29 de agosto del 2020 contó con una audiencia superior al primer enfrentamiento de Alianza Lima contra Sporting Cristal por la Liga 1 Movistar 2020 (Gestión, 2021).

3.2 Participación de las entidades públicas peruanas en los esports

A diferencia de lo que ocurre con los deportes tradicionales, donde existe una evidente intervención del Estado especialmente en el caso del fútbol, en materia de esports, no existe tal “intervención” sobre este sector, dado que no se ha emitido hasta el momento algún dispositivo normativo que regule o siquiera haga mención expresa a los esports.

Sin embargo, de acuerdo con la información de Miguel Morachimo para Hiperderecho (2020) lo que sí encontramos es la existencia de nueve ordenanzas municipales correspondientes a las Municipalidades de Lince, Independencia, Pueblo Libre, Surquillo, El Agustino, Ventanilla, Punta Hermosa, Pucusana y Cieneguilla, que buscaban restringir el acceso a cierto tipo de videojuegos.

Debido a que el contenido de cada ordenanza resulta muy similar, mencionaremos a modo de ejemplo, tres de ellas, precisando que las disposiciones normativas a analizar en realidad están regulando a los “videojuegos”, el cual es un término más amplio que nuestro tema de investigación que son los esports ya que este es considerado como una subcategoría de aquel.

Asimismo, cabe señalar que el objetivo principal que tienen en común estas ordenanzas es impedir el acceso de contenido pornográfico y contenido de violencia extrema a los menores de edad, pero que aprovechan en incluir una prohibición del acceso de los videojuegos violentos en su regulación.

En ese orden de ideas, la primera ordenanza: Ordenanza N°153-MDI, buscó restringir el acceso de los menores de edad a los videojuegos violentos fue emitido por la Municipalidad de Independencia en diciembre del año 2007. Esta normativa tiene como finalidad impedir que se alquile estos videojuegos violentos a los menores de edad.

Es importante resaltar que a pesar de que la ordenanza define el concepto de videojuegos, no hace un análisis directo sobre qué es exactamente lo que comprende la clasificación de “videojuegos violentos” pues únicamente se enfoca en mencionar que quienes administren las cabinas de internet deberán instalar un programa que informe al consumidor sobre la clasificación del videojuego y el contenido de este.

Sin embargo, en el supuesto que el programa antes mencionado informe al menor de edad de que se trata de un videojuego violento, en la práctica, el menor podría simplemente ignorar dicho aviso y acceder al contenido del videojuego por lo que el objetivo de esta norma deviene en ineficaz para los fines que persigue.

La segunda ordenanza por tratar: Ordenanza N°245-MDL-2009, que fue emitida por la Municipalidad de Lince en agosto del 2009, siendo uno de sus objetivos la prohibición del alquiler de videojuegos de contenido violento a menores de edad. No obstante, en el apartado de “Definiciones”, al momento de elaborar el significado de “videojuego violento”, en realidad utilizaron la definición de lo que es un videojuego como concepto general, algo se puede observar por la siguiente redacción:

“j) Videojuegos Violentos: Nombre genérico con el que se conoce a ciertos programas de carácter lúdico que se desarrolla mediante la interacción de uno o más jugadores con imágenes videos electrónicas producidas por un programa informático que se ejecuta en un ordenador personal o en uno diseñado específicamente para ejecutar dichas imágenes (videoconsolas)”.

En ese sentido, de conformidad con la definición (evidentemente errónea) que está utilizando la Municipalidad de Lince para los videojuegos violentos, cualquier tipo de videojuego utilizado en una cabina de internet sea violento o no, se encontraría en esta definición, un error que nace por el hecho de copiar la definición elaborada por otras Municipalidades donde únicamente definían a los videojuegos, y ellos al agregar “violento” se olvidaron que la definición debía ser tener otros elementos que la caracterizan como tal.

Peor aún, pese a que el tercer párrafo del artículo 1 de la Ordenanza prohíbe expresamente el alquiler de videojuegos violentos, en su artículo 7 donde se hace una descripción de las sanciones por vulnerar las disposiciones mencionadas en sus artículos anteriores,

únicamente se hace referencia a la sanción impuesta por permitir el acceso a las páginas pornográficas a los menores de edad, sin hacer mención alguna respecto a los videojuegos violentos, de manera que nuevamente esta normativa deviene en ineficaz, sobre el tema materia de discusión, al no tipificar como infracción el acceso a este tipo de videojuegos pese a que lo prohibió en su artículo 1.

Finalmente, la última ordenanza que tocaremos: Ordenanza N°309-2019-MDC, la cual fue emitida por la Municipalidad de Cieneguilla y es la que causó mayor repercusión en los medios de comunicación (pues recibió cobertura de medios como El Comercio, La República, Líbero, entre otros) ello porque volvió a abrir el debate sobre si los videojuegos violentos tienen algún impacto sobre los menores de edad y además porque, a diferencia de las ordenanzas emitidas por otras Municipalidades previamente a esta, en este caso sí se realizó un listado sobre qué videojuegos son los que estarían prohibidos para los menores de edad.

En ese sentido, es importante aclarar que, dentro de las definiciones, en esta oportunidad sí se elaboró un concepto de lo que debe entenderse por videojuegos violentos al señalar que: “Se considera juegos violentos aquellos que atenten contra la integridad moral y psicológica de las personas y tienen respaldo y sustento de acuerdo con los informes del Organismo Mundial de Salud (OMS), las cuales pasamos a detallar”.

Luego de desarrollar esta definición, la Municipalidad elaboró un listado de los títulos que comprende la categoría de videojuegos violentos dentro de los cuales encontramos a: Carmageddon, Dead Space, Doom, Gears of War II, God of War I, II, III, Grand Theft Auto V (GTA), Hatred, Hotline Miami, Madworld, Manhunt, Mortal Kombat, Ninja Gaiden, Silent Hill 2, Soldier of Fortune, Splatterhouse, Thrill Kill, Shadow of Rome, Fallout.

Al igual que las ordenanzas anteriores, se estableció una prohibición para el alquiler de videojuegos violentos a menores de edad tanto en las computadoras o consolas pues pueden afectar su integridad moral o personal y familiar. La vulneración de esta disposición recibía una sanción como una infracción muy grave aplicándose una multa del 100% de una UIT, de manera que la Municipalidad le otorga la misma importancia a la restricción del acceso a la pornografía para menores como a la restricción del acceso a los videojuegos de contenido violento en tanto se les aplica el mismo tipo de multa.

Sobre la lista mencionada en la ordenanza, observamos que se han incluido títulos que, según clasificaciones internacionales, tienen la calificación generalmente para mayores de edad, sin embargo, los videojuegos con contenido violento se puede encontrar en títulos calificados para adolescentes como puede ser en esports del tipo de Fortnite,

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Apex Legends, entre otros que han ido ganando popularidad en los últimos años pero que no están clasificados para mayores de 18 años.

A pesar de ello, la lista pierde trascendencia porque incluye videojuegos que dejaron de tener vigencia entre los consumidores y que, por el contrario, existen otros videojuegos que incluyen contenido violento como los mencionados anteriormente, o videojuegos con mayor cantidad de jugadores activos como Counter-Strike o Valorant que no están prohibidos por esta ordenanza a pesar de que al momento de publicarse esta norma ya gozaban de gran popularidad.

En ese sentido, establecer una lista con títulos específicos de videojuegos resulta poco útil para los objetivos que busca cumplir esta ordenanza debido a que es innecesario poner este listado pues no parece que la intención de la Municipalidad sea restringir el acceso de los videojuegos violentos a los menores de edad únicamente sobre los títulos que menciona, pero que al tener esta ordenanza una lista enunciativa pierde el impacto que intentaron generar pues, de haber incluido títulos más populares que los que enunciaron, hubiesen tenido mayor repercusión sobre el acceso a los mismos por parte de menores de edad en las cabinas públicas del internet.

De igual forma, desde hace varios años y últimamente en mayor medida gracias a la pandemia del COVID-19, varios de estos videojuegos pueden ser jugados desde la comodidad de sus casas a través de sus computadoras, consolas o a través de sus celulares (estas últimas son las de mayor tendencia y se encuentran los videojuegos como PUBG, Fornite, Free Fire, entre otros en versión *mobile*) lo cual hace cada vez más difícil su supervisión, fiscalización o sanción por parte de los entes estatales.

Lo antes descrito, refleja el poco conocimiento y/o interés que tienen los actores estatales respecto del sector de los videojuegos, al emitir normas que carecen de gran o total eficacia para su cumplimiento o sanción.

Por otro lado, dejando de lado la regulación prohibitiva, fiscalizadora y sancionadora hacia los videojuegos violentos descrita en las líneas anteriores. La Municipalidad de Lima (2020), optó por promover a los esports a los niños y adolescentes del país al presentar, en septiembre del año pasado, la primera Escuela Municipal de Esports con clases sin costo dirigido a menores de 10 a 17 años para que se formen como jugadores profesionales. Cabe señalar que la inscripción, el desarrollo de los cursos y la entrega de materiales fueron realizados de manera virtual.

Resulta curioso que en la nota sobre esta noticia presentada en su portal web institucional hayan considerado a los esports como deporte al señalar lo siguiente: “De esta manera, la Municipalidad de Lima busca seguir innovando para construir una mejor ciudad a través del deporte” (Municipalidad de Lima, 2020) cuando de la revisión que realizamos respecto a qué actividades son consideradas deporte en nuestro país, los esports, hasta el momento, no son parte de este grupo y precisamente esa es la cuestión que se intenta dilucidar en la presente tesis.

También, mediante Acuerdo de Concejo Municipal N°90 del 26 de febrero del 2021, la Municipalidad Metropolitana de Lima declaró de interés municipal la promoción de los deportes electrónicos con la finalidad de incentivar la competición entre niños y adolescentes de manera consciente y responsable, debido a que los esports era una de las actividades más realizadas en los hogares limeños teniendo en consideración a las limitaciones propias de la pandemia del COVID-19 para la realización de deportes presenciales.

Por otro lado, la única actividad relevante que ha realizado el Estado, fuera del ámbito Municipal, sobre aspectos que involucran a los videojuegos, es la jornada que hizo el Ministerio de Cultura el 24 de octubre del 2019 sobre el estado actual, desarrollo y cuáles serían los retos y oportunidades que presenta esta industria de los videojuegos en el Perú presentando el nivel del consumo actual de videojuegos y cuáles pueden ser los beneficios tributarios que se les puede aplicar para fomentar el desarrollo de esta actividad.

Este conversatorio buscó presentar las posturas de diversas personas vinculadas al fomento del desarrollo tecnológico en nuestro país y en específico al desarrollo de videojuegos para que se puedan continuar realizando las investigaciones pertinentes que pueda propiciar la creación de políticas culturales directas sobre el sector que termine por beneficiar al ecosistema cultural de los esports. (Ministerio de Cultura, 2019)

Además, la Universidad Nacional Mayor de San Marcos a través de su Oficina General de Bienestar Universitario, lanzó una convocatoria para el ciclo verano 2021-0 con diversos talleres destinados para edades entre los 6 y 23 años donde incluyó en su oferta educativa al curso de Dota con 6 horarios divididos por grupos de edades, lo que generó mucha atención en los medios de prensa pues fue cubierto por El Comercio, La República y Diario Correo, así como también tuvo una repercusión inmediata de reacciones en las redes sociales.

Finalmente, lo antes mencionado llevó a que el profesor a cargo del curso Carlos Borja no solo confirmara que los 6 horarios llenaron sus cupos muy rápidamente, sino que dejó una reflexión para los lectores de El Comercio: “Algunos consideran a los juegos electrónicos un

vicio, pero Dota 2 no es un juego electrónico más, sino que ya es considerado un deporte electrónico. Hay toda una industria [detrás de este juego], con entrenadores, psicólogos, analistas, casters; ya es algo más formal” (Melgarejo, 2021).

3.3 ¿A través de qué mecanismos legales se podría regular a los esports como deporte en el Perú? Una revisión desde las diversas vías de reconocimiento en el derecho extranjero

Este apartado es trascendental pues ante la falta de claridad sobre cuáles podrían ser los mecanismos disponibles que cuenta el Perú para reconocer a los esports como deporte, necesitamos analizar primero cuáles fueron las vías utilizadas en otros países para regular dicha actividad dentro del sistema deportivo, de manera que, esto nos permitirá interpretar y adaptar dichas alternativas a las opciones legales con las que cuenta el ordenamiento jurídico peruano.

Actualmente, existe mucha confusión entre quienes investigan esta materia pues suelen considerar que por la sola existencia de una normativa de esports o la existencia de un pronunciamiento de alguna entidad estatal vinculada al deporte que hable sobre los esports, inmediatamente presuponen de manera errónea que un país tiene un tratamiento legal deportivo para los esports, cuando, en realidad, el reconocimiento debe darse necesariamente de manera explícita por parte de alguno de los órganos pertinentes de un determinado Estado.

A manera de ejemplo, se encuentran los casos de Francia o Corea del Sur, quienes, si bien tienen una normativa específica sobre los esports, no realizaron hasta la fecha, un reconocimiento oficial de los esports como deporte, por lo tanto, no se les aplica la normativa deportiva a los esports directamente.

Por otro lado, existen muchos casos de confusión entre los especialistas o por parte de quienes difunden noticias de interés a través de medios de comunicación especializados pues confunden que por un simple pronunciamiento privado o a título personal de un funcionario vinculado al sector deportivo, de manera automática significa que los esports pasaron a considerarse como deporte en dicho país.

Un ejemplo claro es el de Italia pues mediante una carta privada enviada por parte del presidente del Comité Olímpico Nacional Italiano Giovanni Malagò el 22 de mayo del 2020 se mencionó que debían realizarse todos los esfuerzos para considerar a los esports como deporte pero es un reconocimiento que hasta la fecha no se ha concretado, algo que generó mucha confusión debido a que los portales de noticias italianos y vinculados a esports ya daban por hecho que se había otorgado este reconocimiento.

En esa misma línea, otros países reconocieron a través de distintos mecanismos a los esports como modalidad deportiva, siendo el caso más emblemático el de Rusia, que reconoció a los esports como deporte en julio del 2001 a través de una orden emitida por el “Comité de Estado para Deportes” (el cual posteriormente adoptaría el nombre de Ministerio de Deportes) y que también reconocería como institución oficial a la *Russian e-Sports Federation* (RESF) creada un año antes. De manera que inmediatamente se agregaría a los esports en el registro de deportes de Rusia, suceso que lo convertiría en el primer país en el mundo en reconocer a los esports como un deporte oficial (Elistratov, 2016).

Es importante agregar que el caso de Rusia es muy particular porque 5 años después de la declaración realizada, específicamente en el año 2006, se excluyó de la lista de deportes a los esports por no cumplir “ciertos requisitos” que en realidad reflejaban el poco esfuerzo que Rusia puso sobre los esports a diferencia de lo que estaba ocurriendo en China y Corea del Sur.

No obstante, el 29 de abril del 2016 mediante la Orden del Ministerio de Deportes de la Federación de Rusia N°470 se le otorgó nuevamente el reconocimiento a los esports como deporte, de manera que a partir del 10 de junio del 2016 todas las competiciones deportivas serán promovidas y supervisadas por el Ministerio de Deportes de Rusia dándole un nivel de profesionalismo reconocido por el Estado a los jugadores de esports.

Por otro lado, algunos otros países también optaron por reconocer a los esports como deporte para luego enfocar nuestros esfuerzos sobre cómo sería en el caso peruano.

Como primer caso tenemos al país de Sri Lanka, en el cual, el Ministerio de Deporte de dicho país a través de una declaración presentada por el ministro de Telecomunicaciones y Deporte el 26 de septiembre del 2019, hizo el reconocimiento de los esports como deporte oficial en dicho país.

De acuerdo con la revista virtual “esports insider”, esto se dio gracias a que durante 10 años la Asociación de Esports de Sri Lank (SLESA) promovió la legitimación de que se consideren a los esports como deporte en aquel país. Es importante mencionar, que el hecho que en los Juegos Asiáticos del año 2018 se consideraran a los esports como un deporte de exhibición ayudó a que el Comité Olímpico de Sri Lanka ayude a validar finalmente este reconocimiento (Ainsworth, 2019).

De igual forma ocurrió en Ucrania, el cual, a través de la Comisión de Reconocimiento del Ministerio de Juventud y Deporte, se hizo el reconocimiento de los esports como un deporte oficial el 07 de septiembre del 2020. También, debemos resaltar que esta gestión se generó

gracias a la solicitud de dos asociaciones de esports de dicho país: la Federación Ucraniana de Esports y la Asociación Ucraniana de Deportes Electrónicos (Weplay Holding, 2021).

El caso de México, que mencionamos brevemente en el capítulo 1, también es importante en tanto es el primer país de la región que reconoció a los esports como un deporte el 21 de febrero del 2019, hecho que se dio mediante la inscripción en el Registro Único del Deporte y del Sistema Nacional de Cultura Física y Deporte (SINADE) de la Federación Mexicana de esports (FEMES) por parte de la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte, de manera que solo fue necesaria dicha inscripción para otorgarle reconocimiento oficial como deporte a los esports (López, 2019).

Luego de analizar las vías de reconocimiento de los esports como deporte en el derecho extranjero, corresponde enfocarnos propiamente en el Perú y desarrollar que la inclusión de esta actividad en el sistema deportivo se podría generarse a través de distintos mecanismos.

Una primera forma podría ser a través de la emisión de una norma con rango de ley emitida por el Congreso de la República. Sin embargo, hay que tener en consideración que este reconocimiento, si bien no es el más común a nivel mundial pues la mayoría de los reconocimientos no han sido realizados a través del Parlamento, debemos considerar los intentos de los países vecinos de Brasil y Argentina quienes están intentando obtener este reconocimiento a través de esta vía.

Por otro lado, el caso más común que sería a través del Poder Ejecutivo, como podría ser a través de la figura del Decreto Supremo, donde podemos encontrar que un caso adecuado sería a través de una Política sectorial, de conformidad con el artículo 4 de la Ley Orgánica del Poder Ejecutivo (Ley N°29158) que representa a una política que afecta a una actividad económica determinada pública o privada, y que sería muy útil para la adecuación y desarrollo de los esports como deporte en el Perú al centrarse no solo en el reconocimiento de los esports como deporte en el territorio sino que también necesitará desarrollar un programa de fomento y apoyo de esta actividad en todas las regiones que realmente beneficien a las organizaciones que residen en el Perú así como a los jugadores de esports profesionales que lo practiquen, de manera que esta Política, tenga una vinculación directa a con los lineamientos propios establecidos en la Política Nacional del Deporte y los objetivos de esta.

Otra forma de reconocimiento de los esports como deporte, también por parte del Poder Ejecutivo, se podría dar a través de la emisión de una Resolución Ministerial firmada por el Ministro de Educación, en tanto el artículo 6 del Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación, reconoce la autoridad del dicho Ministro para regular políticas

nacionales y sectoriales vinculadas al deporte, de manera que, aunque no es lo usual, nada en este reglamento impide que se pueda otorgar un reconocimiento de esta naturaleza para una actividad.

No obstante, debemos dejar en claro que formalmente la vía más adecuada para reconocer a los esports como deporte nace del propio Instituto Peruano del Deporte (IPD) a través de la emisión de una Resolución Directoral por parte de la Dirección Nacional del Deporte Afiliado (DINADAF), pues desde el momento que se apruebe la inscripción realizada en el Registro Nacional del Deporte (RENADE) de una determinada Asociación de esports como Federación, siguiendo los procedimientos y requisitos establecidos ya antes mencionados en el Capítulo 1, automáticamente se generaría un ingreso de esta actividad económica dentro del Sistema Deportivo Nacional (SISDEN), por lo que desde ese momento los esports pasarían a ser considerados como deporte pasando a obtener los beneficios del sistema deportivo tanto a las organizaciones como a los deportistas independientes que no están sujetos a un contrato por parte de un equipo profesional.

Hay que resaltar de esta manera que conforme lo señala el Tribunal Constitucional en el EXP N°02498-2008-PA/TC, también explicado a profundidad en el capítulo 1, quién tiene la competencia exclusiva para reconocer a una Federación Deportiva Nacional es el mismo IPD, sin embargo, debe tener cuidado que la nueva disciplina deportiva que se está reconociendo no afecte el interés de otra Federación que ya se encuentre inscrita.

Efectivamente, esta última aclaración, si bien no incide propiamente en el reconocimiento de una Federación de esports en el Perú, sí podría generar algún conflicto con otras de las Federaciones ya inscritas que tomen en consideración lo señalado durante la Novena Cumbre Olímpica del 2020, donde se dejó claro que las Federaciones Deportivas Internacionales debían fomentar la práctica de su deporte también de manera virtual como es a través de los esports (como es el caso del fútbol, básquet, tenis, fútbol americano, entre otros).

Sin embargo, es evidente que la forma natural de reconocimiento de los esports como deporte en el Perú se daría a través del reconocimiento por parte del Comité Olímpico Internacional, y en concordancia con la sentencia del TC mencionada en los párrafos anteriores, no es necesario que de manera automática esta disciplina forme parte del Programa Olímpico sino que basta que el propio COI lo considere como un deporte olímpico para que ya se entienda como un deporte pasible de reconocimiento Federativo en el Perú.

De manera que, si una actividad llega a ser reconocida como deporte por parte el Comité Olímpico Internacional, por concordancia también será reconocida por el Comité Olímpico

Peruano, de manera que, cuando llegue el turno del IPD, será más sencillo pues en el mundo todos los países empezaran a reconocer propiamente esta actividad como deporte y consecuentemente se creará una Federación Nacional, la cual, en el presente caso vendría a ser la Federación Nacional de Esports.

Un ejemplo claro de lo mencionado en los párrafos anteriores, es el de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Patinaje (FDNPP) la cual fue reconocida por Resolución N°114-2016-IPD-P/CD del 19 de octubre del 2016, y que luego de constituirse como asociación civil mediante escritura pública y de entregar la constancia de la Confederación Panamericana de Patinaje, de la Confederación Sudamericana de Patín y la Federación Internacional de Patinaje, entonces mediante Resolución N°1213-DINADIF-RND-2017 del 27 de octubre del 2017 se formalizó por completo la inscripción de dicha Federación en el RENADE.

En ese sentido, podemos observar que solamente 2 meses después de la Sesión 129 del COI en Río de Janeiro donde se acordó agregar al patinaje como parte del Programa Olímpico de Tokio a inicios de agosto del 2016 (Olympics, 2016), ya en el Perú se había reconocido a la Federación de Patinaje y se estaban agilizando todos los trámites correspondientes para su correcta inscripción en el RENADE, en tanto esta sería la Federación encargada de preparar y enviar a nuestros atletas calificados a Tokio 2020, logrando que el representante peruano Ángel Caro, obtenga finalmente el quinto lugar en la competición en la modalidad *street* obteniendo diploma olímpico; de manera que en caso el COI finalmente otorgue el reconocimiento a los esports como deporte olímpico, entonces el camino a seguir sería muy similar al mencionado.

3.4 Ventajas y desventajas de reconocer a los esports como deporte en el Perú

Este apartado cumple un papel muy importante en la presente tesis pues busca realizar un estudio extensivo sobre cuáles serían los beneficios que otorga la normativa deportiva vigente en el Perú sobre los esports y a la vez analizar los inconvenientes que le generarían a la industria local de los esports tener un reconocimiento como modalidad deportiva.

Además, debemos tener presente lo señalado por el abogado Alex Barbarà Artigas (2018) pues la necesidad de promulgar una normativa específica para los esports va a depender exclusivamente de la realidad propia de cada país, de manera que si consideramos que la normativa deportiva se encuentra bien desarrollada en el Perú los esports fácilmente podrían incluirse en esta, pero si por el contrario, existe poca normativa deportiva o esta resulta ineficiente será necesario establecer una regulación independiente que proponga soluciones eficaces a los problemas puntuales que enfrenta esta industria.

3.4.1 Ventajas del reconocimiento de los esports como un deporte

Los Beneficios que otorga la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte (Ley N°28036):

En el caso de reconocerse a los esports como deporte, los jugadores profesionales automáticamente tendrían la condición de deportistas (a menos que se señale expresamente lo contrario), con lo cual pasarían a recibir una serie de beneficios que se encuentran regulados en la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte a partir del artículo 62 al artículo 73, entre los cuales figuran, contar con un seguro de atención médica y asistencia psicológica, ambos de manera integral y gratuita.

Cabe resaltar que las personas que ingresen en el Programa de Apoyo al Deportista sean deportistas calificados o deportistas de alto nivel no solamente contarán con un seguro médico, sino que también tendrán un seguro de vida que los protegerá contra accidentes, siendo un elemento muy importante y trascendental en la vida de quienes ponen constantemente en riesgo su integridad física y mental.

Esta Ley reconoce, además, en su artículo 65, un derecho de tener una licencia con goce de haber para todos los trabajadores del sector público y privado, así como de quienes sean miembros de las Fuerzas Armadas y de la Policía Nacional, que se encuentren seleccionados para que representen al Perú en competencias oficiales internacionales ya sean convocados por su Federación Nacional o por el propio Comité Olímpico Peruano.

El artículo 66 otorga el beneficio de recibir derecho de licencias para que puedan participar en eventos estudiantiles a nivel nacional o internacional que sean acreditados por sus Federaciones respectivas o por el Consejo de Deporte Escolar.

El artículo 67 de esta norma se encarga de mencionar los derechos de los estudiantes para todos los niveles educativos que se encuentren seleccionados para representar al Perú en competencias deportivas, donde podrán postergar evaluaciones si se cruzan con sus competencias, así como que se les otorgue todas las facilidades para que puedan entrenar y se les otorgue apoyo en tutorías. Por su parte, el artículo 68 hace referencia a que los estudiantes tengan algunos beneficios al momento de matricularse y poder escoger su horario de estudio para que no perjudiquen sus entrenamientos.

El artículo 70 de la norma en mención otorga el beneficio de que los deportistas de alto nivel, ya sea que se encuentren retirados o activos, se les pueda otorgar las distinciones consignadas en la "Orden de Laureles Deportivos" y a los premios.

Por otro lado, los deportistas obtienen los beneficios de contar con Centros de Alto Rendimiento (CAR), los cuales, de acuerdo con lo señalado por el IPD, son lugares

especialmente diseñados para el ejercicio óptimo de actividades deportivas y cuya finalidad es el desarrollo integral, tanto a nivel deportivo como en los estudios.

Los CAR se encuentran divididos por niveles, en el nivel 1 está el CAR Videna, que es el principal CAR de todos y se encuentra en Lima, es multidisciplinario y tiene una capacidad de albergar a 120 deportistas. En el nivel 2, se encuentran los CAR regionales ubicados en Arequipa, Cusco, Junín y Loreto.

Estos CAR ofrecen un servicio integral a los deportistas, entre los cuales se incluyen alojamiento, alimentación, preparación física, ayuda profesional psicológica, entre otros beneficios. A modo de ejemplo, en la actual época de pandemia de lucha contra el COVID-19, muchos deportistas se albergaron en estos centros especializados de deporte.

En ese sentido, en caso de que los esports se convirtiesen en un deporte reconocido en el Perú, el Estado deberá proponer la creación o adquisición de centros especializados en esports, teniendo en consideración que esta infraestructura no es tan compleja como la de otros deportes tradicionales como el ciclismo, natación o atletismo.

No obstante, estos no deberían ser similares a una simple cabina de internet, sino que deben ser reales centros especializados que ayuden en la mejora constante de los jugadores contando con equipamiento de primer nivel como lo ofrecido por el IPD a través de su Programa de Centros de Alto Rendimiento. Un modelo que se puede tomar es el de la Elite Gaming Center de España, que es considerada como el Centro de Alto rendimiento en esports más importante en Europa (Elite Gaming Center, 2021).

De manera que, la creación de estos Centros apoyaría en gran medida, la captación de potenciales jugadores profesionales especialmente a jugadores de provincia, quienes a pesar de contar con dificultades económicas, o de acceso al internet (por la mala calidad del internet), e incluso recibiendo el rechazo de sus padres y su entorno social, dedican gran parte de su vida a mejorar y tratar de convertirse en jugadores profesionales, lo cual supone muchas veces dejar sus provincias y migrar a la capital para que algún equipo de esports lo reclute.

Otorgamiento de Becas para los deportistas

Otro beneficio en el reconocimiento de los esports como deporte es que los deportistas podrían recibir los beneficios de becas que se reconocen tanto en la Ley Universitaria como en la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte como parte de la actividad de fomento del Estado, pues al entender a los esports como una modalidad deportiva se encontraría dentro de la regulación que la propia norma establece como obligación a las universidades e institutos superiores.

En ese sentido, podemos apreciar que el artículo 22 de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte menciona lo siguiente:

“Las universidades, institutos superiores y escuelas de las Fuerzas Armadas y de la Policía Nacional del Perú, como parte de su función social, están obligados a otorgar becas integrales y medias becas a los deportistas calificados y calificados de alto nivel, en no menos del uno por ciento (1%) en cada caso, calculado sobre el número total de vacantes que ofrezcan en cada proceso de admisión, debiendo implementar mecanismos para garantizar que las becas o medias becas no se circunscriban en el tiempo a las mismas carreras de estudio. Estas becas están supeditadas a sus calificaciones académicas”

La misma Ley, en su artículo 69, habla sobre el otorgamiento de becas y el sistema de ingreso en los Centros de Educación Superior y en su redacción indica que será el Instituto Peruano del Deporte (IPD) el encargado de gestionar el ingreso a estos Centros educativos siempre que exista de por medio algún tipo de evaluación, pero también hace énfasis en que se deben otorgar becas totales o parciales que ayuden al desarrollo de los deportistas calificados de alto nivel y a quienes sean considerados como “talentos deportivos”.

Entonces, estas disposiciones establecen la obligación a las universidades e institutos superiores de otorgar becas a quienes califiquen como deportistas calificados y calificados de alto nivel, algo que también se encuentra recogido en la Ley Universitaria (Ley N°30220) en el artículo 127 señala que las universidades privadas deben otorgar becas parciales, o de ser el caso totales basado en factores como la condición socioeconómica del estudiante, el rendimiento académico y su desenvolvimiento en las actividades deportivas. De igual forma se menciona el apoyo en las actividades diarias requeridas por el estudiante, como el apoyo en la comida, reducción de precios en pasajes, entre otros.

Por otro lado, el artículo 131 de la propia Ley Universitaria hace referencia a que las universidades se encuentran obligadas a formar equipos de disciplinas deportivas, no obstante, y sabiendo que los esports no son considerados como deportes olímpicos, no hay ninguna restricción presente en la normativa que impida que las universidades o institutos puedan formar a un equipo de esports y que estos se puedan incluir en el Programa Deportivo de Alta Competencia pues serán los estatutos de cada universidad los que determinen y expliquen qué beneficios tendrán los alumnos que participen en este programa PRODAC entre los que se deben encontrar becas y tutorías, de manera que las universidades se encuentran obligadas a incluir al menos 3 disciplinas deportivas en este programa bajo sanción por parte de SUNEDU.

Además, existe una Ley que regula los Programas Deportivos de Alta Competencia en las universidades (Ley N°30476) la cual en su artículo 4 establece las becas de los Programas Deportivos de Alta Competencia que se deben realizar en las universidades privadas mencionando la existencia de 3 tipos de becas donde cada una presenta distintas formas de financiamiento y un mínimo de estudiantes por modalidad.

En primer lugar, tenemos la beca parcial que ayuda en el financiamiento del 50% del costo de matrícula y pago de pensión y requiere que como mínimo se incluyan 50 estudiantes por cada disciplina deportiva que tengan este tipo de beca.

También, está la beca total que cubre todos los costos de matrícula y pensión del alumno siendo obligación de la universidad que por lo menos 50 estudiantes por cada disciplina deportiva se encuentren con esta modalidad de beca.

Como última estipulación de la norma, tenemos la beca total especial que no solo incluye el costo de matrícula y pensión, sino que también cubre algunos gastos de alimentación, médicos, habitación y los relacionados propiamente a los elementos que requieren para estudiar sus cursos, necesitando al menos 10 estudiantes por cada disciplina deportiva a los que se les beneficie con esta beca.

Es importante aclarar que lo mencionado se aplica únicamente a las universidades privadas que tengan más de 10 mil estudiantes, de manera que si otras universidades tienen menos alumnos se aplica una reducción proporcional de becas por cada mil alumnos.

Asimismo, las universidades privadas también presentan distintos tipos de becas que benefician a los estudiantes que sean deportistas tanto al ingresar a la universidad como durante su estancia académica, por lo que la Ley obliga en ciertos aspectos, pero nada impide que las universidades decidan otorgar otro tipo de becas a los deportistas.

Por otro lado, las becas especiales de los Programas Deportivos de Alta Competencia (PRODAC) en las universidades públicas ofrecen cobertura sobre los gastos en comida, gastos en estadía, materiales de investigación y desarrollo universitario, entre otros. De la misma manera, se incluyen servicios de asesoramiento profesional al estudiante.

Para mayor ilustración, en las siguientes líneas, a manera de ejemplo, vamos a explicar brevemente cómo se da el sistema de becas a estudiantes universitarios en materia de esports en otros países como Estados Unidos, donde se demuestra que muchas universidades importantes de este país están interesadas en reclutar jugadores de esports.

Para el año 2021, en Estados Unidos existen más de 140 universidades y *Colleges* que cuentan con equipos de esports, sin embargo, existen varias universidades que otorgan distintas becas a sus estudiantes (generalmente parciales) que les ayuda a cubrir los gastos

de educación, entre ellas tenemos a la Arcadia University que se encuentra en el Estado de Pennsylvania y que otorga US\$ 25 mil cada año a sus estudiantes lo que equivale más de la mitad de lo que cuesta normalmente la educación anual en dicha universidad, además esta universidad cuenta con diversos equipos de esports (de la Navarre, 2020).

También, se encuentra la Ohio State University que otorga becas que van desde los 3 mil hasta los US\$ 12 mil en becas universitarias, los equipos profesionales de esports que representan a la universidad en los eventos reciben muchos beneficios extras como producción, programación, gestión, entre otros, en temas exclusivos de esports. Agregando a todo ello que cuentan con buena infraestructura y tecnología para potenciar el desarrollo de esta actividad dentro del campus (de la Navarre, 2020).

A pesar de que muchas otras universidades como la Universidad de California en Irvine, la Boise State University o la Universidad de Southern California otorgan buenas becas a sus estudiantes, queremos hacer énfasis en la Robert Morris University que, además de ser la primera universidad en entregar becas para los esports en el año 2014, entrega *scholarships* por US\$ 19 mil para los estudiantes que formen parte de sus equipos de esports, así como también organiza competiciones con premios de cerca de US\$ 100 mil (Liu, 2020).

Estas becas representan una ayuda muy importante para los estudiantes que si bien tienen muchas habilidades para los esports también quieren tener la oportunidad de llevar una carrera, y para ello la universidad le entrega las herramientas necesarias que les permite compaginar ambos aspectos de sus vidas. Además, estas acciones demuestran que las instituciones educativas saben adecuarse a los cambios sociales y las nuevas tecnologías, y ven como una oportunidad sumar los esfuerzos de entregar becas tanto a los esports como a otros deportes tradicionales.

Las subvenciones del Estado a las Federaciones Deportivas Nacionales:

Otro de los beneficios otorgados al deporte que fue reconocido normativamente por la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte es el tema de las subvenciones sobre las Federaciones Deportivas, el cual es uno de los beneficios propios de ser parte del sistema deportivo en el Perú en tanto el IPD se encargará de distribuir los recursos que le sean otorgados de manera específica sobre las Federaciones Deportivas que cumplan con los requisitos necesarios para recibir la subvención dependiendo de ciertos indicadores como la planificación y el calendario propio de actividades para el año que se solicita el apoyo, de manera que, como ya mencionamos, será la Dirección Nacional de Deporte de Afiliado del IPD (DINADAF) la encargada de analizar el cumplimiento de los requisitos.

Hay que recordar que el monto otorgado por el Estado hacia la Federación no solo estará destinado a los gastos propios de administración y organización del Deporte por parte de la

Federación, sino que ahora por el artículo 71-A de la mencionada ley, se encuentran obligados a destinar por lo menos el 40% de esa subvención otorgada para apoyar a los deportistas afiliados a su Federación, de manera que este apoyo es muy importante para los deportistas.

En ese sentido, sobre las subvenciones podemos mencionar que efectivamente representan un apoyo necesario del Estado sobre el deporte, especialmente sobre aquellos deportes que no reciben un apoyo económico similar al fútbol por parte del sector privado, en tanto esta inyección económica ayuda mucho en la preparación de los deportistas que nos van a representar a nivel internacional. Sin embargo, resulta evidente que el dinero recibido nunca termine por solventar todos los gastos realizados para la participación de los deportistas en todos los eventos internacionales por lo que se ven obligados a tener que decidir en cuáles podrán participar, algo que muchas veces lleva al deportista a utilizar sus propios recursos para competir en la mayor cantidad de competiciones que lo ayuden a mejorar su nivel.

Finalmente, hay un punto importante que reconocer, y es que si bien existe un apoyo privado sobre la actividad de los esports actualmente, son pocos los equipos profesionales peruanos que tienen una cantidad importante de patrocinadores y que les permite solventar sus gastos para participar en las competiciones internacionales, sin embargo, el apoyo que recaiga sobre la posible Federación Deportiva de Esports lo que podría representar es una ayuda en la competencia a los nuevos talentos y personas más jóvenes con potencial para representarnos en el Perú en el futuro.

Los beneficios obtenidos por la consideración como “deportista calificado de alto nivel”:

Una de las principales ventajas que otorga el reconocimiento de los esports como deporte, es que los jugadores de esports puedan llegar a ser considerados dentro de la categoría de “Deportista calificado de alto nivel” tal como se encuentra estipulado por la Ley del Deportista de Alto Nivel (Ley N°30094).

Si bien ya hemos tocado este punto durante la redacción del capítulo 1, resulta conveniente mencionar textualmente lo que señala el artículo 2 numeral d) de la mencionada norma, la cual entiende como deportista calificado de alto nivel: “al que representa al país en eventos internacionales oficiales y obtiene resultados conforme a lo establecido por la Ley 28036, Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, y normas complementarias”.

También, tenemos que acudir al artículo 63 de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte donde se señala que serán considerados como deportistas calificados de alto nivel a quienes cumplan con los requisitos establecidos por el Instituto Peruano del Deporte el cual deberá

estar en directa coordinación con las Federaciones Deportivas Nacionales y el Comité Olímpico Peruano.

Habiendo revisado estos puntos, el principal beneficio que otorga la Ley del Deportista de Alto Nivel para los atletas es el vinculado al artículo 3 referente a la contratación laboral donde se menciona que será el Estado, propiamente a través del MINEDU y del IPD, quien les dará la oportunidad a los deportistas de poder suscribir un contrato laboral como una forma de reconocimiento a su labor y dedicación representando a su país en competiciones internacionales.

El artículo 3 establece que el contrato laboral especial deberá ser acorde a los alcances del Decreto Legislativo 728 y que se encontrará regulado por lo que establezca propiamente el Poder Ejecutivo. Queda claro que el principal objetivo es que los deportistas tengan la oportunidad de recibir una pensión que les ayude a sobrevivir cuando se retiren del deporte profesional.

Por otro lado, el artículo 4 establece que el IPD cumplirá una labor de coordinación con el Ministerio de Trabajo para que estos deportistas cuando se retiren puedan trabajar dentro de la Administración Pública, pero también el IPD se encargará de suscribir convenios con entidades privadas para que tengan alguna consideración especial al momento de seleccionar personal y que cumpla con la condición de haber sido deportista calificado de alto nivel.

Sobre este primer beneficio, debemos señalar 2 cosas, la primera es que sin duda representa un gran beneficio para los deportistas que logran conseguir éxitos en su vida deportiva y logros para el Perú donde el Estado los premiará con una consideración especial que permite mejorar las condiciones de vida a futuro pues ahora podrán contar con una pensión que los ayude.

Esta fue precisamente la intención con la que se elaboró la Ley 30994, al tener como objetivo asegurarles a los deportistas un retiro digno, algo que también fue expresado por la congresista promotora de la norma Leyla Chihuán: "la idea es formalizar a los deportistas. Que se pueda dedicar al deporte, ganar un sueldo y aportar a su fondo de pensiones como cualquier profesional" (Cruz, 2019).

Lo segundo que debemos señalar es que lamentablemente esta ley aún no se aplica en nuestro país debido a que, conforme a su disposición complementaria final, exige la elaboración de un reglamento que 2 años después todavía no se ha realizado, sin embargo, a pesar de que esta ley aun no es efectiva, en caso se otorgue finalmente el reglamento que necesita consideramos pertinente mencionarla los beneficios que esta generaría sobre los jugadores de esports.

Ahora bien, otro de los beneficios que encontramos de la consideración como “Deportista Calificado de alto nivel”, pero que en este caso sí se aplica, se aprecia en la reglamentación del Decreto Supremo N°089-2003-PCM donde se señala como los atletas que son considerados “deportista calificado de alto nivel” tienen una bonificación en el acceso a las plazas disponibles para acceder a trabajar en la Administración Pública.

Como podemos apreciar, dentro de los artículos 1, 2 y 3 de este Decreto Supremo se establece esta obligación de respetar los niveles de bonificación sobre todas las entidades que forman parte de la Administración Pública, así como también recae esta obligación en determinadas empresas privadas y centros educativos como las universidades que tengan Convenios con el IPD por lo que deberán respetar los distintos niveles y bonificaciones que otorga el artículo 7 de este reglamento.

Entonces, cuando los deportistas que postulan a una plaza en la Administración Pública tengan esta condición acreditada con un certificado expedido por el propio IPD, tendrán una bonificación en la nota que obtengan dependiendo del nivel que en el que se encuentran, tomando en consideración que existen bonificaciones de 5 niveles sobre el 20%, 16%, 12%, 8% y 4%, lo cual tiene correlación con su participación en las competencias oficiales internacionales o nacionales.

Como ejemplo de esta obligación, podemos citar a las “Bases de los Procesos de Selección de Personal de los Procesos de Selección de Personal para la Contratación Administrativa de Servicios de la SUNAT” vigente al 2021 donde existe una bonificación sobre los postulantes durante la evaluación curricular de los mismos niveles de porcentaje que establece este Decreto Supremo y que efectivamente es un beneficio para todos los deportistas que por su esfuerzo puedan acceder a esta categoría.

También, corresponde aclarar que los niveles de bonificación que establece el artículo 7 de este Decreto Supremo nos serán útiles para entender cuáles son estos eventos oficiales y la obtención de resultados para que pueda considerarse a un atleta como deportista calificado de alto nivel.

De una revisión del artículo 7 de la normativa en mención podemos apreciar que los eventos deportivos que se toman como oficiales recae en la participación en Juegos Olímpicos y Campeonatos Mundiales (dentro de los 5 primeros lugares o récords entran el Nivel 1), los Juegos Panamericanos y Campeonatos Federados Panamericanos (3 primeros lugares o récords sudamericanos entran en el Nivel 2), los Juegos Deportivos Sudamericanos o Campeonatos Federados Sudamericanos (primer y segundo lugar otorga el nivel 3, y el tercer lugar otorga el nivel 4), los Juegos Deportivos Bolivarianos (el primer y segundo lugar otorga

el nivel 4 y el tercer lugar otorga el nivel 5), los porcentajes de los niveles como ya lo dijimos son de 20%, 16%, 12%, 8% y 4% respectivamente.

Entonces, el hecho de revisar qué eventos son considerados como oficiales nos ayuda a determinar si es que actualmente los jugadores de esports podrían entrar a participar en alguna de las competencias antes mencionadas. Como podemos apreciar, a la fecha de redacción de la presente tesis, los esports no son una modalidad deportiva en ninguna de las competencias antes mencionadas como los Juegos Bolivarianos, los Juegos Sudamericanos o los Juegos Panamericanos por el momento.

Para esto debemos tener en consideración algunas declaraciones como la de Neven Ilic, presidente de la Organización Deportiva Panamericana, mencionó en una entrevista para la Agencia Efe en el 2020 que pese a que los Juegos Panamericanos aún no se encuentran preparados para incluir a los esports como una modalidad deportiva tienen previsto empezar a abrirles la puerta con demostraciones y que tengan la oportunidad de ser incluidos en los Juegos Panamericanos Junior, por lo que se encuentran en constante comunicación con la International esports Federation (IeSF) en tanto es una actividad que está evolucionando de manera muy rápida y su inclusión es muy probable es un futuro cercano (Efe, 2020).

Sin embargo, otro aspecto más controversial sería la consideración como Campeonato Mundial, como sabemos los campeonatos mundiales son organizados por las Federaciones Internacionales sobre sus respectivas modalidades deportivas, y cada Federación generalmente tiene al año o cada cierto periodo de tiempo un solo Campeonato Mundial con un solo ganador o también con distintos ganadores dependiendo de las diversas modalidades o categorías dentro de ella como se puede apreciar en las diversas modalidades deportivas o por peso que hay en las competencias.

En el caso de los esports, si existe un Campeonato Mundial que es el organizado por la IESF y que se encuentra en su edición número 12 llevando el nombre de "12th IESF Esports World Championship" haciendo competencia sobre 3 modalidades de esports Dota 2, Tekken 7 y PES 21 donde participaron diversas "Federaciones Nacionales de esports" entre ellas participó el Perú enviando representantes por parte de la Peruvian Esports Association (PESA) que es la Asociación adscrita a la IESF (pero que no tiene la calidad de Federación Deportiva Nacional en el Perú) y el equipo representante que estaba conformado por el equipo Thunder Predator quien logró la clasificación regional ganándole a los demás países que competían por Sudamérica.

Como podemos apreciar en caso de reconocerse a los esports como deporte, la competición antes mencionada, entraría dentro de la clasificación de Campeonato Mundial en tanto sería el evento más importante organizado por la Federación Internacional, no obstante, sí

debemos dejar en claro que este evento no tiene la misma trascendencia frente a otras competiciones de esports en el mundo pues, como ya lo mencionamos previamente, existen otros eventos que son más importantes al tener mayor difusión y con mayores premios económicos como son The International de Dota 2 o el League of Legends World Championship que son vistas por millones de personas alrededor del mundo y especialmente en el primero hemos tenido representantes peruanos en las últimas 4 competiciones, por lo que puede ser que en el futuro estas competiciones por tener un mayor nivel de dificultad en la clasificación también se encuentren dentro de la consideración de Competiciones Mundiales.

Promoción y carácter inclusivo de los esports a partir de su reconocimiento como deporte en el Perú

Tal como sucede con cualquier deporte tradicional, al momento en que se produzca el reconocimiento de los esports como deporte, el Estado deberá encargarse de promoverlo conforme a los artículos 13 y 14 de la Constitución Política del Perú y la Política Nacional del Deporte, señalando el artículo 2 de este último que su objetivo es determinar los lineamientos para la masificación y promoción del deporte, con lo cual al considerarse los esports como uno, será obligación del Estado su promoción, así como ofrecer la infraestructura necesaria para su desarrollo.

Otro aspecto para tomar en cuenta como ventaja en el reconocimiento de los esports como deporte es que, para el desenvolvimiento de éstos, no hay distinción entre hombres, mujeres, discapacitados o de personas que presenten cualquier otra condición física o biológica pues todos compiten dentro de una misma categoría, con lo cual cualquiera, incluso siendo menor de edad, podrá dedicarse a este “deporte” (en caso de reconocerse como tal por parte del Estado peruano). En ese sentido, esta actividad termina siendo altamente inclusiva y sobre todo no discriminatoria, cumpliendo con uno de los principios de la *World Olympians Association*, la cual pregona el ejercicio del deporte excluyendo cualquier tipo de acto discriminatorio.

En conclusión, las ventajas del reconocimiento de los esports como deporte exigen un compromiso económico y de promoción del Estado peruano en el desarrollo de los esports a nivel nacional y por otro lado, también hay un beneficio directo sobre las personas que deseen practicar esta actividad (o deporte en caso de reconocerse como tal) sin algún tipo de discriminación, independientemente de su sexo, condición física, biológica o cualquier otro tipo de dificultad similar, de manera profesional, con una remuneración y demás derechos laborales dignos que reciban con el apoyo del Estado peruano.

Otras ventajas reconocidas por la doctrina:

A través de diversos especialistas jurídicos hemos podido apreciar que existen otros argumentos que promueven la inclusión de los esports como parte de la normativa deportiva, por lo que corresponde mencionar brevemente las posturas de estos autores.

En primer lugar, Alberto Palomar y Ramón Terol (2018) realizaron un análisis profundo sobre las ventajas del modelo de regulación derivado del deporte, consideran que la única ventaja práctica de aplicarle el modelo deportivo a los esports se encuentra en el hecho que España definitivamente posee un modelo conformado y consolidado de diversas normativas que protegen el correcto desarrollo de la actividad deportiva, donde lo único que tendrían que hacer los esports es incorporarse automáticamente a dicho modelo que ya cuenta con todas las reglas de juego ya armadas.

Por su parte, Adrián Todoli Signes (2019) menciona que la aplicación de un modelo deportivo para los esports les otorgaría grandes beneficios a los deportistas profesionales, pero principalmente a los jugadores amateurs, esto debido a que durante el camino que recorran en su búsqueda por convertirse en profesionales, ya pueden empezar a competir en torneos pequeños donde el *publisher*, que muchas veces tiene el control de los torneos importantes, no permite que los equipos pequeños entren a las ligas y ahí es donde puede llevar a desincentivar el desarrollo de la actividad.

Todoli también comenta respecto al modelo deportivo, que generaría que la Federación Deportiva Nacional cumpla uno de sus principales papeles que es otorgarle una voz a los equipos, jugadores y árbitros, en tanto al no existir esta entidad, muchos de los equipos pueden hacer a su criterio lo que crean conveniente y con esto se intenta que los equipos grandes no se aprovechen de las personas nuevas que buscan incursionar en este sector, teniendo en consideración especialmente a los jugadores amateurs.

Finalmente, Jacqueline Martinelli (2019) considera que ante la poca claridad que existe actualmente sobre qué debe regularse y qué cosas no dentro de los esports, entiende que la mejor manera de tener una aproximación legal inicial sobre esta nueva industria es a través del modelo deportivo o un modelo similar al adoptado específicamente por la FIFA donde se le aplica también la normativa suiza, de tal manera que resulta útil usar ambas leyes como parámetros para saber cómo permitirle un funcionamiento adecuado a las Federaciones en los países receptores para que la regulación de los esports no genere un impacto tan repentino sobre la industria y no afecte su actual evolución y desarrollo.

3.4.2 Desventajas del reconocimiento de los esports como un deporte

Dentro de las primeras desventajas en el supuesto del reconocimiento de los esports como deporte en el Perú, identificamos a la dificultad de cumplir con los requisitos exigidos por la Institución Nacional del Deporte para el Reconocimiento de una Federación Deportiva Nacional, específicamente en la Directiva 05-2013-IPD/DINADAF.

Las complicaciones no se presentan en los requisitos sustanciales pues solamente exigen, por un lado, la presentación de un Estatuto de la respectiva FDN tal como lo exige la normativa del Código Civil al respecto y, por otro lado, la Copia Literal de la FDN debidamente inscrita en los Registros Públicos y que contenga cada uno de los Organismos de Base de la Federación a reconocerse.

Entonces, el primer conflicto lo encontramos en el primer requisito adicional que se solicita respecto a la acreditación de los órganos de base para demostrar con documentos que han realizado actividad deportiva por parte de sus órganos de base, al menos 2 años antes a la solicitud de constitución como Federación Deportiva Nacional.

Antes de pasar a analizar la dificultad, debemos tener en consideración que de acuerdo con la información del IPD sobre las Federaciones Deportivas Nacionales, se entiende a los órganos de base como: “las Ligas Departamentales o Regionales o Distritales o Provinciales o los Clubes”.

Entonces, la Asociación que solicite inscribirse como Federación Nacional de esports tendrá que haber realizado no solamente campeonatos, eventos, competiciones de diversas modalidades de esports, sino que deberá encargarse que estas se realicen en las distintas regiones, de manera que la Liga Nacional integre equipos de las distintas regiones o distritos además de los ya realizados propiamente en Lima, de manera que este esfuerzo deberá realizarse durante 2 años antes a la solicitud de constitución de la Federación, lo cual implica también el apoyo de la empresa privada para que el deporte de base se puede realizar en condiciones adecuadas como con los implementos tecnológicos adecuados y con un internet estable y apropiado para la preparación de los jugadores en los esports.

Otro de los requisitos que generarían dificultad para el reconocimiento de los esports como deporte es acreditar que se está cumpliendo con los requisitos que establece la Directiva N°003-2013-IPD/DINADAF. Como podemos observar, esta Directiva, además de señalar el procedimiento para la inscripción de la Junta Directiva, vuelve a mencionar los requisitos establecidos en el artículo 46 de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, el cual fue modificado en el 2018 y exige que para la conformación de una nueva Junta Directiva, en el caso de presidente o vicepresidente, se necesita demostrar que deben haber sido dirigentes

deportivos durante 4 años en la Federación correspondiente o haber tenido la condición de deportista calificado de alto nivel.

En este punto surgen dos problemas, el primero se encuentra en quienes presidirán la Junta Directiva de la nueva Federación Nacional de esports, pues al no haber tenido previamente la condición de deporte, entonces no podrán tener deportistas calificados de alto nivel de la propia actividad, de manera que solamente podría calificar en esta posición otro deportista que puede nunca haber tenido un vínculo directo con los esports. Por otro lado, respecto de la condición de dirigente deportivo durante 4 años en la Federación correspondiente también representa un obstáculo porque siempre existirá la dificultad para determinar quiénes serían las personas que, dentro del rubro de los esports, cumplan con estos requisitos especialmente en nuestro país donde generalmente es una sola persona la encargada de manejar gerencialmente toda la administración de un equipo de esports.

Otra dificultad, aunque en menor grado, sería la de contar con un grado o título a nivel universitario o técnico, dado que no todos los representantes actuales de los equipos de esports en el Perú necesariamente cuenten con una profesión sea universitaria o técnica lo cual dificultará su acceso para su posterior ingreso a una futura, por así decirlo, Federación Nacional de Esports.

En suma, podemos tomar en cuenta los 2 puntos de los requisitos de la Federación antes mencionados, donde podemos apreciar que la dificultad de demostrar de base la actividad de base por dos años y el requisito para ser presidente y vicepresidente de una Junta Directiva tienen un componente en común y es que inmediatamente surge la interrogante de ¿Qué ligas o competiciones que se hayan o estén desarrollando son consideradas como adecuadas para cumplir con estos requerimientos?, lo cual sin duda terminará siendo un obstáculo para la inscripción de la Federación por parte del IPD pues podrán considerar que las actividades realizadas no sean suficientes o que ninguna persona cumpla con la calificación necesaria para poder inscribir a la Junta Directiva.

Además, otro problema en el proceso de reconocimiento de los esports como deporte es que hoy en día todavía existe mucha discusión sobre su calificación como deporte, por lo que el desarrollo de la disciplina deportiva deberá basarse especialmente en lo realizado especialmente durante los XIX Juegos Asiáticos Hangzhou del 2022 donde los esports serán parte por primera vez del circuito olímpico, así como también se necesitará agregar el breve desarrollo de la industria local de los esports y las actividades realizadas dentro del país por parte de las empresas privadas.

Ya hemos mencionado previamente que la gran mayoría de torneos mundiales son realizados de manera privada por parte de los *publishers*, que son los titulares de los esports, en tanto

no existe una entidad federativa internacional que se encargue de organizar todos los eventos, algo que será muy diferente a lo tradicional en otros deportes en donde hay una cabeza directa (Federación) encargada de supervisar y controlar la realización de las competiciones a nivel mundial.

Finalmente, el último requisito que conlleva dificultades para el reconocimiento vendría a ser el realizar un Reglamento de la disciplina deportiva que esté dividida por categorías y edades, ello en la medida en que para el tema de las categorías será difícil encontrar un consenso al momento de determinar en cuales se va a participar pues en el mundo no hay competencias de esports desarrolladas por categorías sino propiamente por los títulos de esports promovidos en el torneo (por ejemplo Torneo de Dota 2, de League of Legends, de Fortnite, entre otros) y, por otro lado, respecto a las edades, en las competencias actuales de esports, el criterio de la edad, es una categorización que no es tomada en cuenta en las competiciones dada su irrelevancia, pues lo que importa en los esports es su habilidad personal y/o su habilidad para jugar en equipo independientemente de la edad que el jugador profesional posea.

Ahora, queremos recordar lo mencionado por el Tribunal Constitucional en el EXP N°02498-2008-PA/TC sobre el caso de la “Federación Deportiva Peruana de Deportes Aeróbicos” donde reforzó la noción que quien tiene la competencia exclusiva para reconocer a una Federación Deportiva Nacional es solamente el IPD y además para reconocer a una Federación, esta entidad debe cerciorarse que no haya ninguna modalidad del deporte que dicha Federación intenta reconocer dentro de otra Federación que ya se encuentre inscrita previamente.

Sobre este punto podrían haber algunas dificultades pues, tal como ocurrió en el caso de la “Federación Deportiva Peruana de Deportes Aeróbicos”, su disciplina ya se encontraba cubierta por la Federación de Gimnasia y esto afectaba claramente el interés de la última Federación mencionada, por lo que el caso planteado tiene plena relación con lo que ocurre en la actualidad con los esports tomando en consideración las acciones realizadas por Federaciones Deportivas Nacionales y lo estipulado durante la Novena Cumbre Olímpica sobre el fomento de las Federaciones Internacionales de sus deportes virtuales.

Durante la pandemia del COVID-19 en el 2020 y con la suspensión de los deportes profesionales y, por ende, de las Ligas competitivas nacionales, muchas Federaciones Deportivas empezaron a realizar torneos virtuales donde fomentaban la cooperación entre deportistas profesionales de distintas nacionalidades como ocurrió durante el torneo organizado por la Federación Peruana de Fútbol con amistosos internacionales pactados contra las selecciones de Bolivia, Ecuador y Uruguay.

De manera que, si las Federaciones Deportivas Nacionales empiezan a organizar competencias de esports especialmente de sus deportes como podría ser de fútbol o básquetbol y, especialmente si la FIFA empieza a organizar torneos virtuales de fútbol tal vez en alianza con EA SPORTS, entonces la competencia pasaría a estar reconocida en las Federaciones Deportivas de Fútbol.

Por lo tanto, en caso se llegue a reconocer en el futuro a una Federación Deportiva de Esports en el Perú, esta dejaría de tener competencia sobre los deportes tradicionales, y eso, sin lugar a dudas, afectaría el desarrollo y preparación de los atletas pues en caso se empiecen a realizar competencias internacionales de esports dentro del circuito olímpico y una de las modalidades es de deportes tradicionales virtuales, entonces dicha competencia estaría a cargo de sus Federaciones Deportivas Nacionales y ya no de la Federación de Esports.

El Problema de la regulación de las ligas profesionales

Las ligas hacen referencia a un torneo donde participan los equipos que se encuentran en una misma Federación para un deporte en una determinada competición oficial, de manera que es la propia Federación la que se encarga de gestionar la competición y especialmente profesionalizarla.

Ahora bien, hay que tener en consideración que la normativa deportiva española al desarrollar la regulación de las Ligas profesionales lo realiza de manera muy restrictiva, y es precisamente por ello que Ramón Terol (2019) señala que la consideración de los esports como deporte representa una desventaja en España debido a que solamente puede existir un organizador del torneo como es el caso de la “Liga de Fútbol Profesional” para el fútbol y que a partir de ese momento el deporte se encontrará en directa supervisión y con cierto control por parte del Estado.

Por su parte en el Perú, tal como lo habíamos señalado en el capítulo 1, el tema de las ligas deportivas se encuentra regulado entre los artículos 41 y 43 de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, teniendo una regulación muy amplia y abstracta donde solamente se hace referencia a las funciones y al mínimo de clubes que deben participar a nivel distrital, regional y nacional sin tener mayores requerimientos sobre los elementos para que una liga tenga el carácter de profesional.

En ese sentido, la dificultad se encontraría en que al crearse una Federación de esports, la Liga profesional u oficial de esports pasaría a estar organizada y supervisada directa y exclusivamente por la Federación ocasionando que las empresas privadas y/o los organizadores de estos eventos deban solicitar permiso a la entidad que se encuentren a cargo de la Liga Nacional de Esports, provocando que estas empresas ya no decidan seguir

desarrollando eventos importantes para la industria local como es el caso de la Movistar Pro League o la Claro Gaming Star League.

Entonces, la inevitable existencia de un calendario oficial de competiciones y la necesidad que la liga profesional tenga la necesidad de inscribirse obligatoriamente en el RENADE podría llegar a generar trabas en el desarrollo privado de esta actividad y desincentivar el apoyo de inversión privada que tienen en el mismo, lo cual terminará teniendo un impacto negativo en todo los involucrados en esta actividad.

La no existencia de una modalidad deportiva que se encuentre oficialmente reconocida en el mundo de los esports.

Otra de las desventajas en el reconocimiento de los esports como deporte es el tema de las modalidades o categorías en los esports, es que si bien existe conceptualmente una clasificación como puede ser por géneros MOBA, FPS, ACTION; cuando se trata de realización de eventos de esports, la única distinción que realizan ya sea el *publisher* o los organizadores de un evento en particular como la ESL Pro League, es escoger cuáles serán los esports que se van a utilizar para una determinada temporada o evento en particular. A modo de ejemplo, la ESL Pro League para la edición del año 2022 puede escoger a tres esports entre los cuales se encuentren: Valorant, League of Legends, Apex Legends y Counter-Strike, y para la edición del año 2023 del mismo evento, se podría escoger otro paquete de esports como Dota 2, Fornite y Call of Duty: Warzone.

Además, sumado al hecho que no existe una sola modalidad deportiva sino que propiamente hay una gran diversidad de esports muy diferentes entre ellos que cuentan con la participación de diversos números de participantes como puede ser 1 vs 1, 2 vs 2 o 5 vs 5, todos estos elementos dificultan que se pueda crear una Federación Deportiva única que se encargue de organizar todo, lo cual en la práctica es algo sumamente complejo y muy distinto a lo que ocurre en el deporte tradicional, donde las categorías propias que pueden existir tienen la posibilidad de ser divididas por sexo, edad o peso pero siempre sobre el mismo deporte.

La forma de obtención del reconocimiento y el modo como se podrían diferenciar y gestionar las distintas modalidades que existe dentro de los esports (tal como mostramos brevemente en el capítulo 1 en la clasificación de videojuegos), resulta muy complicado pues aún no hay un acuerdo en la doctrina internacional sobre cuál debe ser el procedimiento adecuado y quienes tendrían la última palabra para aprobar las modalidades y la organización misma de la Federación encargada de los esports.

Por otro lado, es importante hacer referencia a otro problema que también se encuentra relacionado a las modalidades deportivas y es lo señalado por Rodríguez Ten (2018) respecto

a una dificultad propia de la naturaleza de los esports, donde en caso que en el futuro se empiecen a organizar a los esports como modalidades, todavía necesitaremos analizar si es que dentro de dichas categorías se pueden considerar a todas como deporte o únicamente a las que cuentan con movimientos físicos, por lo que si es que se crea una Federación de esports tendría que argumentar si es que esta deberá incluir a todos los esports donde se encuentran los que se juegan sentados o si es que deberá crearse una Federación aparte exclusiva para los esports que requieren acciones reales con movimientos, algo que es común en dispositivos Wii o con el uso de los controles PlayStation Move.

Finalmente, respecto a la problemática de los deportes tradicionales de ser considerados como modalidad deportiva, ya explicamos también que existe la dificultad de definir si es que estos deberán incorporarse a una Federación de esports o si deberán formar parte de la Federación del deporte representado dentro del videojuego como es el caso del fútbol, básquet o beisbol.

La poca institucionalización de los esports

El principal problema que existe en el reconocimiento de los esports como deporte, más allá del reconocimiento interno que le puedan dar los países y los beneficios del tratamiento deportivo como ya hemos señalado previamente, se encuentra directamente en la existencia de una Federación Internacional de Esports.

Dentro de esta noción de “Federación Internacional de Esports” la primera dificultad es que no existe una sola Federación sino que hay varias, sobre este tema ya nos hemos explayado en el capítulo relativo a los esports y las federaciones, pero a diferencia de que lo ocurre con los demás deportes que participan en el circuito olímpico, todos estos deportes tradicionales se encuentran organizados por una única Federación Internacional que es la que agrupa a todas las Federaciones Nacionales que sean miembros, de manera que solo estas pueden participar dentro de las competiciones que la Federación Internacional organice.

Además, no solamente existe el problema de las diversas Federaciones Internacionales y lo complicado que va a resultar que efectivamente solo quede una, en tanto tienen un número importante de Asociaciones y Federaciones Nacionales adscritas dentro de ellas, sino que muchas de estas Asociaciones y Federaciones son entidades que ni siquiera son reconocidas por sus propios órganos deportivos nacionales y en la práctica no tienen ningún poder sobre la organización de los esports en sus respectivas jurisdicciones.

Finalmente, otra clara dificultad que encontramos es la potencial disputa entre los *publishers*, que son quienes poseen la titularidad absoluta frente a videojuegos que se convirtieron en esports, y la Federación Peruana de “Esports” pues mientras los primeros querrán ser

partícipes y beneficiarios de los mayores eventos de esports de los que ostentan titularidad, y por tanto, generan mayores ingresos de esa manera; por otro lado, la Federación Peruana de Esports velará por capacitar y velar por sus propios intereses en mejorar, de su lado, a los jugadores profesionales de esports, independientemente de si ello afecta o no los intereses del *publisher*, situación que es distinta en el caso de los deportes tradicionales pues éstos no están bajo la titularidad de nadie y por tanto, sus competiciones oficiales se encuentran controladas de manera integral, hablando de manera profesional, por su respectiva Federación.

El peligro de desincentivar el desarrollo de los esports en el Perú:

Respecto al crecimiento acelerado que tiene el desarrollo de los esports, manejado principalmente desde el ámbito privado, tal como señaló Global Entertainment & Media Outlook en la proyección del 2019 a 2023 de la auditora Price Waterhouse Cooper en la región los esports tendrán un crecimiento del 10% anual proyectando un ingreso aproximado de US\$ 3,590 millones para el 2023; y en el caso particular del Perú se estima un crecimiento promedio anual del 20% (Peru-Retail, 2020).

Ahora bien, desde el momento en que se regulen los esports como deporte, esto traerá consigo un peligro en el tema de la organización de eventos, competiciones o ligas que actualmente se vienen desarrollando por capital privado y en coordinación, algunas veces, con los propios *publishers*, pues desde el momento en que esta gestión pase a manos de entidades públicas, se ralentizará la creación de este tipo de actividades debido a la propia naturaleza burocrática de las actividades públicas, lo cual pondrá en peligro el acelerado crecimiento en la se encuentran los esports en el Perú.

Si bien es cierto que muchas de las obligaciones técnicas para seguridad de las edificaciones o las disposiciones relativas a la realización de espectáculos públicos se aplica tanto a presentaciones que sean o no de naturaleza deportiva como sería, por ejemplo, la evaluación de condiciones de seguridad en espectáculos públicos deportivos y no deportivos cuando se cumplen determinados presupuestos, lo que sí es cierto es que cuando una actividad pase a tener la calidad de espectáculo deportivo entonces se le van a aplicar de manera directa algunas disposiciones relativas a la Ley que previene y sanciona la violencia en los Espectáculos Deportivos (Ley N°30037). Esta norma nos muestra, entre otros elementos, dos aspectos muy importantes que sin duda afectaría el desarrollo actual de los esports en el Perú y las proyecciones vigentes que tiene el mercado actual como hemos mencionado en los párrafos anteriores.

El primer problema es el referente al otorgamiento de garantías para los espectáculos deportivos, si bien esta norma está pensada para el fútbol, no solo se debe solicitar con un

mínimo de 3 días hábiles a la realización del evento, sino que debe presentarse el “Informe de Inspección Técnica Básica para Espectáculos Públicos Deportivos” el cual es otorgado por Defensa Civil y un plan de seguridad y contingencia o propiamente los convenios que suscriban los clubes con la Policía Nacional, hay que recordar que estas garantías deberán ser solicitadas en las subprefecturas provinciales, y si es que el evento deportivo se realizará en Lima y Callao tendrá que gestionarse en la sede central de la Dirección General de Gobierno Interior (DGIN).

Por otro lado, también se le aplicarían propiamente las disposiciones que buscan prevenir y sancionar la violencia en los espectáculos deportivos profesionales, y es que nuevamente si bien esta norma está pensada en los casos de violencia ocurridos en el fútbol, la norma deja en claro que su aplicación es para todos los deportes profesionales, de manera que los artículos relativos a la venta de entradas, la necesidad de contar con postas médicas y ambulancias, la existencia de un límite de aforo del 90% de la capacidad del lugar donde se realiza el evento, la prohibición de ingreso de bebidas alcohólicas y que la Seguridad Deportiva del IPD puede cancelar el evento si se incumple con algunas de las disposiciones antes mencionadas, todo ello generando un grave perjuicio para el futuro desarrollo de los esports en el Perú.

Otro peligro en desincentivar el desarrollo de los esports es que no solo se solicitará autorización a los *publishers* para la realización de eventos de gran magnitud sino que además se requerirá la autorización de la “Federación Nacional de Esports”, esto generaría un desincentivo importante en la organización de los eventos pues, conociendo la lentitud del actuar de las instituciones públicas actuales en el país, para la sola autorización de la realización del evento en la que se deberá contar con la firma de todos los representantes pertinentes estatales, podría llegar a demorar mucho tiempo. Ahora bien, esta situación se agilizaría más si la gestión del evento se realiza con mayores libertades desde la parte privada evitando así demoras burocráticas innecesarias.

En esa misma línea, poniéndonos en el caso que finalmente se realice una normativa de esports donde se reconozca a esta actividad como deporte, es posible desarrollar, además del artículo relativo a esta nueva condición, otros artículos que sin importar el nivel regulación sobre las condiciones en las que debe desarrollarse especialmente las tecnológicas y las relativas a la contratación de jugadores, sin dudas va a terminar generando un efecto directo en la inversión privada sobre este sector pues cambiarían las reglas de juego y, como es propio del libre mercado, el privado podría optar por invertir en otros países que todavía otorgan mayores libertades pero llevándose a los jugadores peruanos como podría ser el caso de Brasil que actualmente brinda las mejores condiciones para los jugadores de esports.

Por lo que, si bien la regulación económica “resulta siendo un fruto necesario y natural del establecimiento de un modelo competitivo pues el mercado, por sí mismo, no siempre puede cumplir con los objetivos sociales y económicos pactados en la constitución” (Kresalja & Ochoa, 2019, p.96), esta no puede convertirse en una sobrerregulación o propiamente en una amenaza al libre desarrollo que están teniendo las actividades como ocurre con los esports.

Finalmente, queremos terminar haciendo referencia a la reflexión realizada por Rodríguez Ten (2018) quien respecto al reconocimiento de los esports como deporte reflexiona lo siguiente: “Realmente, ¿alguien piensa que un sector económicamente solvente y controlado por grandes empresas, que desarrolla competiciones a través de un tejido mixto independiente, está interesado en todo este elenco de obligaciones y limitaciones a su propiedad y capacidad de auto organización y toma de decisiones?” (p.139)

De manera que, tal como ha ocurrido en otros países, es muy probable que el sector que busca el crecimiento de esta industria no se vea beneficiado por todas las obligaciones que impone la ley en beneficio del desarrollo del deporte en cada país, por lo que, de acuerdo con lo señalado por Rodríguez Ten, terminaría siendo poco útil a los esports otorgarle el reconocimiento como deporte.

Otras desventajas reconocidas por la doctrina:

El autor Javier Rodríguez Ten (2018) entiende que reconocer a los esports como deporte no le otorga ningún beneficio tangible ni tampoco ayuda a solucionar los problemas que vive este sector en el ámbito local esto debido a que el intento como reconocerlo como deporte responde más a un factor emocional por parte de la comunidad que busca otorgarle mayor importancia y publicidad al desarrollo de esta actividad.

De manera que, plantearse una discusión de esta naturaleza no tiene ningún sustento social o jurídico, especialmente cuando se analizan todas las disposiciones que les sería aplicable en caso se concrete la incorporación de los esports dentro del modelo deportivo del país que opte por regularlo como tal, pues siempre muchas dificultades por las particularidades propias de esta actividad económica que hasta la fecha ha tenido mucho éxito sin tener la necesidad de involucrarla directamente dentro de la legislación deportiva.

Rodríguez Ten concluye que los esports no deben ser reconocidos como deporte porque básicamente quienes defienden esta posición lo hacen al comparar lo que ocurre con otros deportes ya existentes como el ajedrez y no miran las características propias de los esports que se encuentran más ligadas al concepto técnico-deportivo, que a entender de Rodríguez, lo que hacen es fomentar el sedentarismo, una menor interacción social e individualismo

además de otros aspectos vinculados al deporte como la independencia, la presencialidad y la vocación de permanencia.

Finalmente, otros autores como Jenny et al (2008) y Hemphill (2005) entienden que a pesar que la adhesión de los esports al derecho del deporte le puede otorgar previsibilidad en el desarrollo al ser ya un modelo ampliamente conocido, también es cierto que establecer el modelo sobre todo el territorio que obligue a adoptar un rápido consenso sobre qué esports cumplen con las condiciones para ser considerados como modalidades deportivas y que se profesionalice inmediatamente con el establecimiento de una liga nacional a cargo de una Federación Deportiva, genera que en muchos casos sea más conveniente analizar otras opciones para cubrir las necesidades reales que tiene el sector, las cuales no necesariamente se dan a través del deporte.

3.4.3 La poca normativa vigente del deporte en el Perú: ¿Beneficia o perjudica a los esports?

Corresponde realizar un repaso de la normativa vinculante al deporte que existe actualmente en el Perú que nos permita efectuar un análisis sobre si la poca normativa que existe en el Perú representa una ventaja o una desventaja para el reconocimiento de los esports como deporte.

En el Perú, el deporte se encuentra regulado en el artículo 14 de la Constitución Política del Perú de 1993, también en la normativa específica de la Ley de promoción y desarrollo del Deporte, la Política Nacional del Deporte, la Ley del Deportista de Alto Nivel, la Ley que regula los Programas Deportivos de Alta Competencia en las universidades, el artículo 127 y 131 de la Ley Universitaria, y por último recordar que el fútbol es el único deporte que recibe diversas normativas específicas como es el caso de la Ley que promueve la transformación y participación de los Clubes Deportivos de Fútbol Profesional en Sociedades Anónimas Abiertas y su reglamento, la Ley 26566 en la cual se dictan las normas relativas a la relación laboral de los futbolistas profesionales con los clubes deportivos y la Ley de Fortalecimiento de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Fútbol.

De manera que, respecto a la normativa antes mencionada y, muchas de ellas desarrolladas a lo largo de la tesis, queremos hacer énfasis en que la poca normativa del deporte en el Perú podría interpretarse como una ventaja o desventaja para el desarrollo de la actividad, pues tal como señala Ramón de Campoamor en su poema “Las dos linternas” de 1846 todo dependerá “según el color del cristal con que se mira”.

Queremos empezar mencionando que la poca regulación del deporte en nuestro país, podría representar una ventaja momentánea por el amplio margen de acción que todavía le otorga

a los integrantes del ecosistema de los esports en el Perú, y es que debemos recordar que la normativa vigente en nuestro país, si bien regula los aspectos esenciales del deporte, todavía lo hacen de manera muy abstracta y amplia que muchas veces ni llegan a materializarse por falta de regulación complementaria que estipule la manera adecuada de profesionalizar el deporte en el Perú.

Es evidente que mucha de la normativa del deporte en el Perú, incluyendo las modificaciones que se han dado, han utilizado el modelo español de regulación del deporte, sin embargo, la normativa sólo ha adoptado en muchas ocasiones la idea central, pero no los mecanismos completos de regulación y es que también es claro para los legisladores que todavía no tenemos una infraestructura adecuada para el deporte en nuestro territorio al mantener muchas deficiencias especialmente en el apoyo regional fuera de Lima sobre el deporte e incluso dentro de las demás Federaciones distintas al fútbol, por lo que una sobrerregulación en la materia podría perjudicar aún más el desarrollo del deporte. Por ello, se espera que el reconocimiento de derechos y obligaciones en la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte sea suficiente para que el Estado pueda planificar las Políticas adecuadas para otorgar el apoyo necesario a los deportistas que nos representan a nivel internacional, especialmente dentro del circuito olímpico.

Claramente se puede interpretar esto como una ventaja en tanto podemos tomar el caso del modelo deportivo español donde el deporte se encuentra regulado por demasiada normativa que busca mejorar al deporte pero que en el Perú podría terminar siendo una traba importante si nos enfocamos en nuevos deportes como es el caso de los esports, para ello mencionaremos algunos ejemplos que muestran las diferencias entre las normativas.

En primer lugar, existe una regulación sobre los deportistas en España que requiere la solicitud de una licencia deportiva para que estos puedan participar dentro de las competiciones deportivas oficiales, que es como un título que los habilita para realizar la actividad deportiva profesional y que es expedida por la propia Federación a cargo de su deporte, y aunque en la práctica se entiende como privada, de acuerdo a lo señalado por Palomar & Terol (2018) esta licencia tienen naturaleza de licencia administrativa derivada por la Ley del Deporte sobre las Federaciones (pp.119-120), mientras que en Perú, para el reconocimiento de un deportista calificado solo se necesita estar afiliado a una organización deportiva con vigencia deportiva expedida por la Federación Deportiva Nacional correspondiente y que se encuentre inscrito en el Registro de deportistas afiliados del RENADE.

Por otro lado, el tema de las Ligas profesionales, si bien fue tratado como inconveniente en el reconocimiento de los esports como deporte en el Perú previamente, también reconocimos

que todavía tenemos una regulación muy amplia en dicha materia, por lo que en caso llegue a reconocerse todavía no perjudicaría por completo el desarrollo de la actividad, algo que sí ocurriría si se reconociese a los esports con un modelo como el regulado en España.

Esto debido a que en la Ley del Deporte española se establecen una serie de requisitos más complejos para constituir una Liga profesional lo que ha llevado a que en la práctica solo dos deportes puedan contar con esta Liga como es el caso del fútbol y el básquet, de manera que, entre otras cosas se necesita que las Ligas profesionales sean Asociaciones deportivas creadas exclusivamente para la organización de las competiciones dentro de dicha Liga y que su Estatuto deberá ser aprobado por el Consejo Superior de Deportes quien será el encargado de determinar qué competiciones podrán tener la condición de profesionales, aunque sí se reconoce que tiene autonomía e independencia frente a la Federación.

Además, existe una obligación que impera sobre todos los clubes que participen dentro de una liga profesional y es que deberán adoptar la figura jurídica de “Sociedad Anónima deportiva”, lo que no hace más que reforzar que el sistema de federación está muy controlado y regulado por el Estado español, por lo que, si bien tienen naturaleza privada las Federaciones, estas en la práctica pueden recibir intervención administrativa.

En tal sentido, esta amplitud en la normativa peruana actual respecto de las ligas permite de momento, un desarrollo con mayor libertad para los privados, especialmente para los equipos o clubes de esports que participan actualmente en las ligas promovidas con apoyo privado, en tanto todavía no se requiere ninguna intervención del Estado o que deban cumplir una serie de requisitos para que efectivamente puedan participar dentro de las competiciones de carácter profesional.

Por otro lado, tenemos que señalar que en efecto la sobrerregulación del deporte en España hace el camino muy complicado para el reconocimiento de los esports como deporte, sin embargo, tener una regulación tan amplia con pocos reconocimientos de derechos y obligaciones y donde toda la atención y normativa específica se encuentra centrada únicamente en el fútbol profesional, haciendo un análisis en conjunto de toda la normativa también representa una gran desventaja para los esports, pues entrarían dentro de un modelo deportivo que si bien tiene beneficios todavía no favorece por igual a todos los deportes, donde muchos de los deportistas deben buscar obtener los recursos necesarios para participar en competiciones por su propia cuenta.

De manera que la poca regulación existente para deportes, va a obligar a que una actividad tan popular y con un importante apoyo privado tanto para los jugadores como en el desarrollo de las competiciones nacionales e internacionales se vea envuelto en una normativa deportiva que no está permitiendo evolucionar o avanzar al deporte peruano a nivel

internacional algo que se puede apreciar claramente a nivel de resultados en competiciones internacionales como los Juegos Olímpicos donde nuestra última medalla fue una de plata en Barcelona 1992.

Por lo tanto, la poca normativa del deporte va a obligar a que los esports necesiten recibir un tratamiento normativo similar al del fútbol con beneficios y derechos similares que ayuden directamente a profesionalizar esta nueva “actividad deportiva”, otorgando incentivos para los clubes profesionales de esports o que también se reconozcan derechos laborales para los jugadores de esports como un primer paso para apoyar y no perjudicar el desarrollo de los esports en el Perú.

3.5 ¿Debe reconocerse a los esports como deporte en el Perú?

Luego de haber analizado a profundidad la normativa del deporte en el Perú, así como las ventajas y desventajas del reconocimiento de los esports como deporte y tomando en cuenta el contexto actual del país, consideramos que no resulta necesario, de momento, regular a los esports como deporte por algunos puntos claves que ya desarrollamos propiamente en el apartado de desventajas en el acápite anterior.

Aplicarle la normativa deportiva a una actividad que se ha venido desarrollando libremente y de manera adecuada en el desarrollo de eventos y participación a nivel internacional con el apoyo de capital privado, reduciría mucho el nivel de actuación y también restringiría su accionar especialmente en materia de realización de eventos deportivos y en el fomento de ligas profesionales en diversos esports.

Por otro lado, la poca coordinación que existiría con la Federación Nacional de esports es algo muy importante que considerar porque, a diferencia de lo que ocurre con los deportes tradicionales, esta Federación, en la práctica no va a tener ningún tipo de control sobre los diversos títulos que representan a los esports en tanto no sólo no existe una Federación Internacional única que represente a todas las Federaciones Nacionales de esports en el mundo, sino que ninguna de estas Federaciones tiene control de sobre las competiciones internacionales de esports pues ya hemos mencionado en muchas ocasiones que la titularidad y el derecho de explotación de los videojuegos corresponde exclusivamente a los *publishers*, y los torneos más importantes de esports se realizan en colaboración de los publishers con otras empresas a diferencia de los torneos de deportes tradicionales los cuales son organizados directamente por sus Federaciones.

Todavía no hay claridad respecto a qué esports van a ser considerados como deporte incluso en los países que tienen normativa que los reconoce como tales, y no hay manera de establecer reglas generales aplicables a todos los esports debido a que cada *publisher*

mantienen sus propios criterios respecto a sus videojuegos y sobre la organización de sus eventos que en la actualidad se está desarrollando de manera satisfactoria, prueba de ello es el gran crecimiento que está teniendo la industria no solo en la región sino también dentro del Perú, cuya estadística fue señalada en los apartados anteriores, rescatando que por el momento ningún país en Sudamérica ha podido reconocerlo como deporte por oposición del ecosistema de esports y la actividad privada como hemos podido apreciar en Brasil y Argentina.

Todo ello nos lleva a entender que no resulta conveniente regular por ahora a los esports como deporte por la situación actual del deporte en el país. El clima de optimismo y esperanza por los resultados deportivos obtenidos en los Juegos Panamericanos Lima 2019 que nos dejó con 41 medallas en total, fue desnudado por la pandemia del COVID-19 que afectó, entre otras cosas, en gran medida al deporte nacional, el cual fue relegado a la última etapa de la reactivación económica perjudicando gravemente a los entrenamientos de los deportistas.

La gran infraestructura construida para estos Juegos, que en efecto fue una mejora muy importante para la realización de eventos deportivos, solamente benefició a Lima relegando el apoyo en las demás regiones y generando una brecha mucho mayor en la preparación de los deportistas a nivel nacional. Además, la poca preocupación del Estado en la preparación de los deportistas se vio reflejado en los resultados obtenidos durante los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 en tanto muchos de los atletas que representan al Perú no reciben el apoyo necesario por parte de sus Federaciones.

Hay que tener en consideración que finalmente la preparación de los deportistas para clasificar a competencias internacionales como los Juegos Olímpicos termina siendo solventada en gran medida por sus propios ingresos, de acuerdo a una investigación de Alfredo Victoria (2016) para El Comercio, un deportista de Taekwondo invierte cerca de US\$ 3000 mensuales en su preparación y el IPD solo entrega premios económicos si quedan dentro del podio, por lo que el apoyo de las empresas privadas sobre los deportistas es vital y queda clarísimo que si se quiere fomentar el desarrollo de los esports en nuestro país y apoyar a los jugadores en su participación en competencias internacionales solo se podrá hacer mediante un correcto incentivo a la inversión privada especialmente sobre las instituciones interesadas en apoyar al desarrollo de los equipos de esports en el medio peruano.

Ahora bien, con ello no pretendemos señalar que el hecho de reconocerse a los esports como deporte en el Perú, sea de facto, algo negativo, ello en la medida que de darse tal reconocimiento, principalmente los jugadores profesionales de esports gozarán de muchos beneficios como el otorgamiento de becas, tener la posibilidad de practicar en centros de alto

rendimiento, bonificaciones al postular a una plaza en la Administración Pública, entre otros previamente detallados en el apartado “Ventajas del reconocimiento de los esports como deporte en el Perú”, el problema con ello es que esos beneficios, si bien están reconocidos en la normativa referente al deporte, pocas veces termina por ayudar directamente a los deportistas, y éstos terminan siendo los más afectados dado que el Estado no les provee con el equipamiento necesario para el ejercicio de su deporte, o no cuentan con la infraestructura adecuada para el desarrollo del mismo o, como ya mencionamos en el párrafo anterior, no se les brinda el apoyo económico requerido para que participen en eventos nacionales o internacionales.

Conociendo esta realidad, los beneficios con los que deberían contar los involucrados en el ecosistema de los esports, salvo los ya mencionados, terminando estando reconocidas únicamente en el papel pero muy pocas veces se llegan a concretar por la falta de apoyo e interés real en la mejora del deporte en el país, pongamos como ejemplo a la ya mencionada “Ley del Deportista de Alto Nivel” norma aprobada en el mes de julio del 2019 la cual le brinda grandes beneficios para todos los deportistas que logran conseguir éxitos para nuestro país a nivel internacional premiándolos con la suscripción de un contrato laboral con el Estado, lo cual también les permitiría recibir una pensión que los ayude cuando decidan retirarse, pero que como ya mencionamos aún no se ha realizado la reglamentación para esta ley, de manera que esta norma, 2 años después de su publicación, todavía no despliega sus efectos.

Este hecho es el gran reflejo de la importancia que le da el Estado al deporte, lo cual no hace más que demostrar el descuido de las instituciones públicas quienes luego de la realización de los Juegos Panamericanos Lima 2019 se olvidaron del deporte nacional, pues muchas de las normas señaladas a lo largo de la tesis, si no se encuentran acompañadas de políticas públicas, nunca van a ayudar al desarrollo y preparación de los jugadores de una nueva actividad económica que es reconocida como modalidad deportiva en muchos países.

Por otro lado, queremos complementar lo expuesto mencionando la reflexión realizada por Javier Rodríguez Ten (2018) sobre lo que sucedería con el reconocimiento de los esports como deporte con la estructura que posee el modelo deportivo español actual:

“Hemos de hacer referencia a que el tránsito estructural de una realidad mercantil y privada al modelo español de deporte no resultaría sencilla, complicación a la que se añadiría la incidencia directa de la legislación deportiva y extradeportiva, que no se agota en la Ley 10/1990, de 15 de octubre, del Deporte, sus Reales Decretos de desarrollo y el Real Decreto 1006/1985, de 26 de junio, sobre la relación laboral especial del deportista profesional”. (pp.136-137)

Es claro que convertir una actividad que se ha desarrollado de una manera determinada durante muchos años y aplicarle las reglas de juego que poseen todas las actividades que son consideradas deporte, implica adaptar todo un modelo, que por el momento funciona bien, a las obligaciones establecidas por el país donde se practique a toda actividad de carácter deportivo.

En ese sentido, dada la situación actual del Perú en materia del deporte donde se generarían conflictos entre la posible Federación Nacional de esports y los *publishers* por la poca coordinación y el nulo control que tendrían los primeros sobre las competiciones oficiales, ello sumado a la dificultad de establecer qué videojuegos pueden ser clasificados como esports o el ya profundizado poco interés del Estado en la preparación y capacitación de los deportistas, además de otros argumentos que ya fueron presentados a lo largo de la tesis.

En conclusión, consideramos que no existe necesidad de reconocer a los esports como deporte pues no debemos caer en la tentación de crear una normativa que desincentive la inversión privada y con ello, un importante sector económico de la población peruana que desde ya se viene beneficiando con el desarrollo de esta actividad, solamente porque otros países alrededor del mundo están empezando a reconocer esta actividad como deporte.

3.6 En caso se opte por reconocer a los esports como deporte en el Perú ¿Deben realizarse cambios a la normativa vigente?

A pesar de nuestra postura señalada en el apartado anterior que de momento resulta innecesaria la regulación de los esports como deporte en el Perú, también cabe la posibilidad que en cualquier momento estos sean considerados como una modalidad deportiva ya sea por parte del legislador, por el Poder Ejecutivo o bien por el propio Comité Olímpico Internacional, trayendo como consecuencia que el Perú se vea obligado a tratar a los esports como deporte y por lo tanto aplicando de manera inmediata toda la normativa deportiva vigente en nuestro ordenamiento jurídico.

Es por ello que, poniéndonos en este escenario, pretendemos dilucidar si es que la normativa vigente en el Perú necesita o no realizar alguna modificación a partir de un futuro reconocimiento de los esports como deporte, pero dejando en claro lo mencionado previamente, que esta normativa deportiva no solo termina siendo insuficiente para abordar un tema tan complejo como los esports, sino que propiamente ella ha demostrado que no ha podido ayudar a ninguno de los deportes tradicionales que se encuentran a cargo del IPD y las Federaciones en la obtención de resultados dentro de las competiciones internacionales, y que para mejorar un deporte en particular se ha necesitado crear normativa específica como fue en el caso del fútbol.

En primer lugar, queremos hacer referencia a la Constitución Política del Perú, específicamente en el artículo 14, donde se hace mención del deporte y que debe ser la educación la encargada de promover al mismo. Además, tal como lo señalamos en el capítulo 1, al encontrarse el deporte dentro del apartado de educación, pierde trascendencia al estar circunscrito dentro de la formación educativa de una persona, sino que el deporte debe ser un elemento que por sí mismo merece una promoción independiente por parte del Estado dada su importancia socioeconómica y los beneficios que generalmente esta trae a la salud a las personas.

No obstante, en caso los esports sean reconocidos como deporte, por la manera general en la que se encuentra redactado el artículo 14 donde únicamente se hace referencia al término “deporte”, no es necesario realizar ninguna modificación pues los esports encajarían perfectamente en dicho artículo.

Ahora, pasemos a analizar la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, en donde queremos hacer énfasis en el artículo 2 el cual pasaremos a mencionar a continuación:

“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”.

En tanto la norma menciona que el deporte es una actividad física, consideramos pertinente volver a hacer la reflexión sobre qué debe considerarse como “actividad física”, y es que nuevamente, tal como ocurre en el caso del ajedrez y el tiro con arco los cuales son deportes reconocidos que incluso en el Perú tienen a sus Federaciones inscritas en el RENADE donde la presencia de actividad física es mínima o poco significativa, para los esports ocurre de la misma manera agregando que también existen otros deportes donde la actividad física es más demandante pero en la mayoría de estos si se necesita la aplicación de fuerza y coordinación motora mientras se ejecuta la actividad.

Además, habiendo ya reflexionado sobre el concepto de actividad física que también toma en consideración el gasto energético realizado durante el desarrollo de la actividad para la obtención de un resultado, podemos concluir que claramente los esports entran en dicha definición.

Entonces, no cabe otra interpretación al término actividad física porque de lo contrario se estaría dejando de lado otros deportes que ya se encuentran reconocidos incluso por el Comité Olímpico Internacional y nadie discute en la actualidad sus consideraciones como deporte. Además, hay que tener en consideración que la actividad física no es el único elemento que convierte una actividad en deporte, sino que al mismo tiempo debemos analizar

el carácter competitivo, la presencia de reglas e institucionalización en el deporte entre otros de menor relevancia, pero que, en la práctica, al ser una discusión más teórica, no es necesario que se encuentren contenidos en una norma legal.

Por lo tanto, consideramos que no se necesita realizar ninguna modificación a los artículos de la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte pues todas las referencias al deporte en general y a la actividad física podrían incluir sin problemas a los esports de ser considerados como deporte.

Respecto a la Política Nacional del Deporte, podemos apreciar que para el desarrollo de las políticas públicas se hace referencia de manera amplia al deporte e incluso en la breve definición mencionada en el 2.2 señala que: “El deporte, entendido en su máxima expresión como toda forma de actividad física que contribuye al logro de una buena condición física, salud mental e interacción social (...)”, por lo que la utilización del término “toda forma de actividad física” deja más en claro que deportes como el ajedrez o el tiro con arco y también los esports podrían incluirse sin problemas en el concepto, de manera que no sería necesaria ninguna modificación y la Política Nacional del Deporte se le aplicaría en contenido a los esports de igual manera.

Respecto de la Ley del Deportista de Alto Nivel, esta no tendría que ser modificada en el supuesto que se incluya a los esports como deporte en el Perú dado que, en líneas generales, señala los beneficios laborales de los deportistas de alto nivel como son la contratación laboral, fomento del deporte regional e impulso de la práctica del deporte.

En referencia a la ley que regula los Programas Deportivos de Alta Competencia en las universidades y, en específico, sobre los artículos 127 y 131 de la Ley Universitaria, no se necesitaría ninguna modificación pues los beneficios orgánicos que otorgan estas leyes son hacia disciplinas deportivas o el deporte en general, de manera que sus disposiciones también se le aplicarían a los esports, sin embargo, hay que tener en consideración que el artículo 131 de la Ley Universitaria por su parte sí señala que el IPD deberá priorizar a “las disciplinas olímpicas” en los denominados “Juegos Nacionales Universitarios”, no obstante esta aclaración, no se aplica para ninguno de los beneficios que la propia norma le otorga a los deportistas a través de las becas y tutorías, por lo que en caso los esports todavía no reciban la calificación de deporte olímpico no se verían impedidos de recibir ninguno de las ventajas mencionadas en las normas citadas.

Finalmente, si bien hemos revisado que no se necesita realizar cambios a la normativa deportiva vigente para incluir a los esports dentro de su regulación, es pertinente mencionar nuevamente que esta resulta insuficiente para afrontar la inclusión de una actividad tan popular y de tan rápido crecimiento como los esports, lo cual obligará a que, ni bien se de

este reconocimiento, se tenga que crear una regulación independiente y específica como ha ocurrido en el caso del fútbol profesional.

3.7 Incluso cuando no se reconozca a los esports como deporte ¿Resulta igual de necesaria su regulación en el Perú?

Consideramos importante que la presente tesis no puede dejar de abordar la posible consecuencia de no reconocer a los esports como deporte, y es que esto no significa que deba dejarse de regular por completo una industria tan importante, pues en la práctica existen ciertos elementos que efectivamente se pueden mejorar tomando en cuenta la experiencia extranjera desarrollada en países como Corea del Sur y Francia y al mismo tiempo, la situación actual de la industria de los esports en el Perú, con la finalidad de proteger a los nuevos jugadores y actores que busquen ingresar a este ecosistema e incentivar a que esta industria siga en crecimiento.

Además, por la forma en la que ha ido avanzando las comunicaciones del Comité Olímpico Internacional con las Federaciones Internacionales de esports y con la inclusión de nuevos deportes que atraen a las juventudes como es el *skateboarding* y el *breakdancing* dentro de los Programas Olímpicos, lo cual nos hace suponer que en un futuro no muy lejano, parece inminente que el COI termine por reconocer a los esports como deporte olímpico, con lo cual cada país va a tener que adaptar su organización interna para darle un tratamiento deportivo.

Lo mencionado en el párrafo anterior, implica que una regulación mínima sobre los esports podría ser muy útil para solucionar algunos problemas que efectivamente se dan dentro de la industria, de manera que, en caso el COI decida agregar a los esports dentro del Programa Olímpico, nuestro país se encuentre preparado para crear una Federación de Esports con los cimientos necesarios que nos permita profesionalizar la industria sin perjudicar el desarrollo nacional e internacional que viene teniendo.

A pesar de que no se reconozca a los esports como deporte, contar una mínima regulación en esports podría evitar que se pierdan oportunidades de inversión significativas que ayuden al desarrollo de la industria de esta actividad en el Perú, que pudiera terminar perjudicando no solo al Estado sino también a los involucrados en el ecosistema de esports peruano. Esto lo mencionamos en relación con lo ocurrido entre Valve Corporation el *publisher* de Dota 2, y los representantes de Suecia.

Pues bien, desde el año 2019, Valve empezó a realizar gestiones con representantes de Suecia para el desarrollo de su evento "The International 10" a principios de junio del 2021, evento que repartirá 40 millones de dólares americanos en premios. Sin embargo, la Confederación Sueca de Deportes votó por el no reconocimiento de los esports dentro de la

federación deportiva. Como respuesta a ello, solicitaron al ministro sueco considerar al evento The International como un evento deportivo élite, solicitud que también fue rechazada.

Esto trajo como consecuencia que ninguna persona relacionada a los esports, como los jugadores profesionales o el staff encargado de la organización del evento reciba facilidades en el otorgamiento de visas para entrar a dicho país. Como último esfuerzo, el 9 y 14 de junio solicitaron una última solicitud al gobierno sueco para arribar a una solución al respecto, pero Valve no obtuvo respuesta favorable.

Es por ese motivo que el 7 de julio de 2021 Valve anunció que el evento en mención va a cambiar de locación y se realizará en Rumania el 12 de octubre 2021 y agradeció la colaboración del Estado rumano y la ciudad de Bucarest por apoyar a la comunidad global de Dota 2 en la realización del evento de gran magnitud The International.

Tras las críticas no solo por parte de los jugadores de esports, sino de los propios políticos del país sueco, como la propia alcaldesa de Estocolmo por el rechazo a la realización de este evento, el gobierno de Suecia decidió modificar su normativa para permitir que los jugadores de esports cuenten con una visa, similar a las que tienen los deportistas tradicionales, para evitar que situaciones parecidas como del caso en discusión se repitan.

Conociendo los problemas actuales entre los gobiernos y los *publishers* y organizadores de torneos muy importantes, el legislador peruano necesita estar preparado para enfrentar desde el ámbito jurídico una solución o facilitar la inversión y organización de eventos en el Perú.

Para ello, podría tomar como referencia el plan estratégico elaborado por el Ministerio de la juventud y deportes de Malasia para fomentar el desarrollo de la industria local de esports con una propuesta de 5 años que garantiza una inversión de al menos US\$ 5 millones, pero lo más importante es que no se trata de una planificación superficial con algunos objetivos que cumplir, sino que aborda casi la totalidad de problemáticas vigentes y cómo debe afrontarse dichos problemas en el plazo de 5 años.

El plan de Malasia tiene 5 pilares esenciales: El desarrollo de los atletas de esports, la importancia que esté presente la ética en los esports, que los esports presenten un mejor acceso a la infraestructura, cómo construir un ecosistema de esports sostenible y, finalmente, cómo mejorar el desarrollo de programas públicas sobre la materia.

Hay que resaltar, que entre las propuestas de esta planificación, que a nuestro criterio resulta muy completa y debe ser usada como ejemplo en la futuras regulaciones utilizadas por países que buscan desarrollar a los esports como actividad en su territorio, se preocupa por establecer lineamientos básicos en los contratos de los jugadores profesionales, en el establecimiento de un sistema nacional de ranking para las ligas de esports, la elaboración

de estudios más profundos sobre la psicología - actividad física y los esports, la importancia de la integridad en las competiciones, incrementar la participación de las mujeres, enfocarse en el desarrollo de los talentos más jóvenes, enfatizar el desarrollo del turismo vinculado a los esports, otorgar incentivos tributarios en los eventos de esports e incrementar la participación de los privados tanto nacionales como internacionales en estas competiciones.

Además, queremos terminar mencionando nuevamente nuestra posición sobre la necesidad e importancia de tener una regulación mínima sobre esta industria de los esports que permita reconocerla como una actividad privada de alto impacto para nuestra sociedad, sin la necesidad de considerarla como deporte y que de esta manera, no solo se sigan protegiendo los derechos de los jugadores de esports, sino que también, al promover el desarrollo de la industria local, evitemos que ocurran los problemas de otros países que muy tarde se preocuparon de su importancia, pero que al mismo tiempo nos permita tomar la experiencia extranjera de regulación como Corea del Sur, China o Francia para no cometer los mismos errores en su regulación que resulten poco útiles o inviables de aplicar en nuestro país.

Por último, existen políticas económicas aplicadas en países como Malasia que sin duda resultan muy útiles de analizar pues presentan una perspectiva muy moderna sobre el enfoque que deben adoptar los países sin la necesidad de regular a los esports como deporte, y que nos ayudan a comprender que la regulación que finalmente se aplique el país necesita no solo del análisis de los errores y aciertos de los países mencionados, sino que también es necesaria la participación de la industria local de los esports que nos permita tomar en consideración sus opiniones y comentarios sobre qué aspectos pueden mejorarse de manera que la discusión se enriquezca con la participación de todos los actores involucrados.

CONCLUSIONES

1. El Perú cuenta con muy poca normativa vinculada al deporte, con pocas disposiciones que ayuden a concretizar sus efectos, e incluso tiene una norma como la Ley del Deportista de Alto Nivel que otorga beneficios al deportista peruano pero que no se aplica porque todavía no recibe la reglamentación requerida por el mismo texto legal, lo que demuestra el poco interés que tiene el Estado por el deporte.
2. Respecto de las Federaciones Deportivas Nacionales es importante recalcar, que en el Perú, se tratan de entidades privadas constituidas como asociaciones civiles sin fines de lucro que se rigen por lo establecido dentro de sus estatutos, aunque en la práctica existen normativas que afectan la autonomía de las Federaciones como las normas establecidas para la elección de las Juntas Directivas de las Federaciones establecidas en la Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte o propiamente con el intento de modificar la Ley de fortalecimiento de la Federación Peruana de Fútbol, algo que hubiese afectado la autonomía de la FPF y su conflicto con la normativa de la FIFA.
3. El Instituto Peruano del Deporte es quien tiene la competencia exclusiva para reconocer a las asociaciones deportivas de una determinada disciplina como Federaciones Deportivas Nacionales, formalizando esta inscripción en el Registro Nacional del Deporte a través de una Resolución de la Dirección Nacional de Deporte Afiliado.
4. En materia deportiva, siempre son importantes las decisiones adoptadas por el Comité Olímpico Internacional la cual, a pesar de ser una persona jurídica de derecho privado, con la sola aprobación de su Comisión Ejecutiva, puede reconocer a una actividad como deporte, obligando a los países a incluir este nuevo deporte dentro de su Sistema Deportivo Nacional si desean competir dentro del circuito olímpico. Además, es importante resaltar la importancia de algunas Federaciones Internacionales como la FIFA quien tiene el poder necesario para requerir el cambio de la normativa interna de un país con la finalidad de no perjudicar el desarrollo de las competiciones deportivas a su cargo como fue con el caso de la Ley de Fortalecimiento de la Federación Peruana de Fútbol.
5. Podemos conceptualizar a los esports como una competencia organizada de videojuegos de gran popularidad en el que compiten jugadores individuales o equipos de manera profesional con el objetivo de obtener una victoria o un resultado en competiciones presenciales o virtuales.

6. La actividad física no puede entenderse como un criterio esencial para determinar si los esports deben ser considerados o no como deporte pues actualmente han sido considerados como tales el ajedrez y el tiro con arco donde la poca exigencia del elemento físico no fue impedimento para que reciban un tratamiento deportivo.
7. Ahora bien, el elemento deportivo de institucionalización es el más complicado de cumplir pues, a diferencia de los deportes tradicionales, en los esports existen varias Federaciones Internacionales de Esports donde ninguna de estas actualmente, tienen el poder para emitir prerrogativas generales de obligatorio cumplimiento sobre todas las Federaciones Deportivas Nacionales que compitan en el circuito olímpico y tampoco tienen la exclusividad en el desarrollo de competiciones oficiales profesionales pues la titularidad de los esports pertenece a terceros. Por otro lado, en la práctica existen muchas asociaciones de esports dentro de un mismo país, lo cual genera dificultad para determinar cuál de ellas podría convertirse en Federación Nacional de esports, creando un fenómeno distinto al de los deportes tradicionales donde los equipos y jugadores profesionales de esports en la región, prefieren no formar parte de estas asociaciones al no otorgarles ningún beneficio significativo.
8. Existe muy poco análisis jurídico en la doctrina sobre el reconocimiento de los esports como deporte y de su estudio hemos apreciado que esta se encuentra dividida, donde los autores se centran especialmente en la pertinencia de reconocer a los esports dentro del modelo deportivo de sus respectivos países para determinar si al final esta regulación efectivamente va a ayudar o no al desarrollo concreto de esta actividad.
9. Dentro de los países estudiados por su gran impacto y regulación respecto de los esports, podemos señalar que mientras que China optó por reconocer a los esports como deporte con diversas normativas de carácter deportivo a tal punto de incluirla como una profesión oficial en su país, otros países como Corea del Sur y Francia tomaron la decisión de regular esta actividad con normas específicas independientes del modelo deportivo, tomando en cuenta las necesidades de la comunidad, buscando solucionar los problemas propios que enfrentaban para que estos ayuden al desarrollo de la industria local.
10. En la región, países como Brasil y Argentina, a través de diversos proyectos de ley pretendieron regular a los esports tratando de reconocerlos como deporte, sin embargo, todos los intentos resultaron fallidos debido a la falta de coordinación con la comunidad local de esports, al no tener claro cuáles son los videojuegos que califican como esports y por el poco estudio respecto a la necesidad de incluirlo dentro del modelo deportivo de sus respectivos países.

11. En el caso del Perú, a pesar de que los esports están teniendo un fuerte crecimiento y desarrollo e impacto a nivel local y regional, con amplia participación de equipos peruanos en eventos internacionales, de momento no cuenta con ningún tipo de regulación para esta industria. Sin embargo, a través de distintas Ordenanzas Municipales, se buscó sancionar el uso de videojuegos violentos, aunque de una revisión exhaustiva pudimos apreciar que todas ellas presentaban deficiencias debido a que no tenían claro qué debía entenderse por videojuego violento, sumado al poco conocimiento que tenían sobre la evolución constante en el sector y propiamente a la dificultad de fiscalizar el cumplimiento de estas disposiciones.
12. Tomando en cuenta la experiencia extranjera, en el Perú se podría dar el reconocimiento por muchas vías, a través del Poder Legislativo mediante una ley propiamente dicha. También, puede darse a través del Poder Ejecutivo mediante la promulgación de un Decreto Supremo o una Resolución Ministerial; e igualmente se puede otorgar a través de entidades deportivas competentes como es el caso del IPD mediante una Resolución que reconozca a la Federación Deportiva Nacional para posteriormente la Dirección Nacional de Deporte Afiliado la inscriba en el Registro Nacional de Deporte.
13. En caso se opte por reconocer a los esports como deporte, por cualquiera de las vías señaladas previamente, no resulta necesario realizar modificación alguna a la normativa deportiva vigente peruana.
14. A pesar que el reconocimiento de los esports como deporte en el Perú le otorgaría a sus jugadores profesionales beneficios como los establecidos en la Ley del Deportista de Alto Nivel, el otorgamiento de becas para los deportistas, la obtención de licencias laborales o facilidades académicas, o incluso con las subvenciones otorgadas a la posible Federación Nacional de esports, debemos reconocer que en la práctica estos beneficios no se cumplen a cabalidad, por lo que dicha inclusión en el modelo deportivo terminaría beneficiando muy poco a los jugadores profesionales, y por el contrario podría terminar perjudicando su participación dentro de esta industria.
15. Finalmente, consideramos que los esports no deben reconocerse como deporte en el Perú por las siguientes razones:
 - a) Existen muchas dificultades para reconocer a una Federación Deportiva debido a que no tendrá competencia exclusiva sobre todos los esports por el problema de la titularidad de los *publishers*, donde además no hay un consenso sobre las modalidades de esports.

- b) Habrá un conflicto generado en las ligas deportivas de esports pues ahora estarán a cargo de una Federación Deportiva Nacional, impidiendo que se puedan organizar diferentes competencias por privados afectando el crecimiento actual de las ligas profesionales de esports.
- c) Se tendría que aplicar a las competencias presenciales de esports todas las normas nacionales vinculadas a la realización de eventos deportivos para prevenir la violencia.
- d) La poca normativa deportiva vigente en el Perú sumada a la poca infraestructura a nivel nacional por el desinterés del Estado en el deporte terminaría afectando el constante desarrollo que están teniendo los esports actualmente con la participación de la actividad privada.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, J. (2019, abril 5). *Las subvenciones en el deporte peruano*. IUSPORT: EL OTRO LADO DEL DEPORTE. <https://iusport.com//art/83691/las-subvenciones-en-el-deporte-peruano>
- Abanto, J. (2021, enero 26). *La denominada Ley de Fortalecimiento de la Federación Peruana de Fútbol*. IUSPORT: EL OTRO LADO DEL DEPORTE. <https://iusport.com//art/56938/la-denominada-ley-de-fortalecimiento-de-la-federacion-peruana-de-futbol>
- About France, & Guinchard, A. (2021). *The French legal system in a nutshell*. <https://about-france.com/french-legal-system.htm>
- Academy U. S. Sports. (2018, julio 26). Understanding Esports from the Perspective of Team Dynamics. *The Sport Journal*. <https://thesportjournal.org/article/understanding-esports-from-the-perspective-of-team-dynamics/>
- Adams, K., Devia-Allen, G., & Moore, M. (2019). What is Esports? En *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon* (pp. 3-13). Lexington Books. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibpucp-ebooks/detail.action?docID=5884644>
- Ainsworth, J. (2019, octubre 8). Sri Lanka recognises esports as an official sport. *Esports Insider*. <https://www.esportsinsider.com/2019/10/sri-lanka-recognises-esports/>
- An, J. (2019). The Development of the South Korean eSports Empire. *The Melbourne Arts Journal*, 35-48.
- Andina. (2020, junio 23). *Presidente del IPD satisfecho por cumplimiento de los protocolos de deportistas*. Andina Agencia Peruana de Noticias. <https://andina.pe/agencia/noticia-presidente-del-ipd-satisfecho-cumplimiento-los-protocolos-deportistas-802767.aspx>
- Antevenio. (2019, marzo 29). Top patrocinios esports & gaming: Marcas que más invierten. *Antevenio*. <https://www.antevenio.com/blog/2019/03/top-patrocinios-esports-gaming/>

- APDEV. (2021). Historia de la APDEV. *APDEV*. <https://apdev.org.pe/>
- Arbos, M. T. (2017). *Actividad física y salud en estudiantes universitarios desde una perspectiva salutogénica* [Universitat de les Illes Balears]. <http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/148437>
- Arvanitis, R., Miège, P., & Zhao Wei. (2003). A Fresh Look at the Development of a Market Economy in China. *China Perspectives*, 2003(48), Article 4. <https://doi.org/10.4000/chinaperspectives.564>
- Bahk, E. (2021, agosto 25). Korea to lift game curfew for children. *The Korea Times*. <https://m.koreatimes.co.kr/pages/article.asp?newsIdx=314499>
- Baldo Kresalja, & Ochoa, C. (2019). *Derecho Constitucional Económico*. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170678/08%20Derecho%20constitucional%20econ%C3%B3mico%20con%20sello.pdf?sequence=1&fbclid=IwAR1YCNIOK28iiWoAFjqVauyZZEIWbx21CgEkR8tZ6QWdWAZX5fszmqT2M>
- Barbarà, A. (2018a). *Sin leyes no hay competición*. Uno Editorial.
- Barbarà, A. (2018b, enero 2). La regulación jurídica de los deportes electrónicos en Corea del Sur. *Alex Barbarà, consultor legal*. <https://www.alexbarbara.es/la-regulacion-juridica-de-los-deportes-electronicos-en-corea-del-sur/>
- Barbarà, A. (2018c, abril 26). Una propuesta de ley para los deportes electrónicos argentinos. *Alex Barbarà, consultor legal*. https://www.alexbarbara.es/ley_esports_argentina/
- Barbará, Alex. (2019a, enero 28). La propuesta de ley brasileña para los deportes electrónicos | Alex Barbarà. *Alex Barbarà, consultor legal*. <https://www.alexbarbara.es/propuesta-de-ley-esports-brasil/>
- Barbará, Alex. (2019b, febrero 14). Los esports en China, ¿una nueva profesión? | Alex

- Barbarà. *Alex Barbarà, consultor legal*. <https://www.alexbarbara.es/jugadores-deportes-electronicos-china-profesion/>
- Barragán, E. T., & Michel, Á. L. (2015). *Competitividad de la economía socialista de mercado chino*. 17.
- Bascón-Seda, A., & Ramírez-Macías, G. (2020). ¿Son los esports un deporte? El término «deporte» en jaque. *Movimento: Revista da Escola de Educação Física*, 26. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.97363>
- Bourgeois, M., & Rigo, T. (2021). *¿Son los e-sports un deporte? Implicancias de su regulación como actividad deportiva*.
- Bowman, N., & Cranner, G. (2019). Can Video Games Be a Sport? En *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon* (pp. 15-30). Lexington Books. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibpucp-ebooks/detail.action?docID=5884644>
- Britannica. (2021). *France—Economy*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/place/France>
- Byungho, Kim, K., Daniel. (2021, febrero 24). *Chinese government officially recognizes esports as a reputable profession*. InvenGlobal. <https://www.invenglobal.com/articles/13371/chinese-government-officially-recognizes-esports-as-a-reputable-profession>
- Canales, J. (2020). *Introducción al Derecho Deportivo*. Curso de Capacitación en Derecho Deportivo, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Canelo, P. (2017, diciembre 14). *Un proyecto de ley abre la polémica en el fútbol peruano*. El Comercio. <https://elcomercio.pe/deporte-total/seleccion/proyecto-ley-abre-polemica-futbol-peruano-noticia-481450-noticia/>
- Castillo, F., & Osterling, F. (2013). *Tratado de las obligaciones Cuarta Parte: Vol. Tomo XII* (Primera Edición). Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Centro Cultural de Coreano New York. (2021). *Korea Information—Economy*. Korean Cultural Center New York. <http://www.koreanculture.org/korea-information-economy>
- Centro de Estudios Internacionales Gilberto Bosques. (2020). *República Popular China Ficha Técnica*. https://centrogilbertobosques.senado.gob.mx/docs/F_China.pdf
- Chen, H. (2019a, febrero 6). *Chinese Government Identifies Esports as a Profession, PUBG Details Esports Plans for China – The Esports Observer* [Esports Observer]. <https://esportsobserver.com/china-recap-feb6-2019/>
- Chen, H. (2019b, abril 3). *Chinese Government Confirms Two Esports Professions, Panda TV Officially Shuts Down its Service – The Esports Observer* [Esports Observer]. <https://esportsobserver.com/china-recap-april3-2019/>
- Chikish, Y., Simó, M. C., & Villar, J. G. (2019). eSports: ¿una nueva era para el sector del deporte, y un nuevo impulso a la investigación sobre economía del deporte? *Papeles de economía española*, 159, 294-313.
- Christina Gough. (2020, noviembre 13). *Global eSports market revenue 2023*. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- Claro. (2021). *Claro Gaming Stars League | League of Legends | LVP*. Claro Gaming Stars League. <https://stars.lvp.global/pe/>
- Clement, J. (2021, febrero 1). *Number of Steam users 2020*. <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/>
- CNN, B. J. L. (s. f.). *South Korea pulls plug on late-night adolescent online gamers*. CNN. Recuperado 7 de junio de 2021, de <https://www.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming/index.html>
- Comité Olímpico Internacional. (2004). *Carta Olímpica del 2004*. Comité Olímpico Internacional. <https://stillmedab.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Olympic->

Studies-Centre/List-of-Resources/Official-Publications/Olympic-Charters/EN-2004-Olympic-Charter.pdf#_ga=2.251335750.159775360.1607816983-1497664042.1603151330

Comité Olímpico Internacional. (2007). *Carta Olímpica del 2007*. Comité Olímpico Internacional.

https://stillmedab.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Olympic-Studies-Centre/List-of-Resources/Official-Publications/Olympic-Charters/EN-2007-Olympic-Charter.pdf#_ga=2.246962372.159775360.1607816983-1497664042.1603151330

Comité Olímpico Internacional. (2015). *Carta Olímpica del 2015*. Comité Olímpico Internacional.

https://stillmedab.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Olympic-Studies-Centre/List-of-Resources/Official-Publications/Olympic-Charters/2015-Olympic-Charter.pdf#_ga=2.15889270.159775360.1607816983-1497664042.1603151330

Comité Olímpico Internacional. (2020a). *Carta Olímpica del 2020*. Comité Olímpico Internacional.

<https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/General/ES-Olympic-Charter.pdf>

Comité Olímpico Internacional. (2020b, noviembre 7). *Comunicado sobre la sexta Cumbre Olímpica*. International Olympic Committee.

<https://www.olympic.org/news/amp/communique-of-the-olympic-summit>

Comité Olímpico Internacional. (2020c, diciembre 12). *Declaration of the 9th Olympic Summit*. International Olympic Committee.

<https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-9th-olympic-summit>

- Comité Olímpico Peruano. (2019). *El COI emite declaración oficial tras la Octava Cumbre Olímpica realizada en Suiza*. Comité Olímpico Peruano. <http://www.coperu.org/noticias/eventos/el-coi-emite-declaracion-oficial-tras-la-octava-cumbre-olimpica-realizada-en-suiza.html>
- Comité Olímpico Peruano. (2020). *Precisiones del Comité Olímpico Peruano sobre el ciclo olímpico*. Comité Olímpico Peruano. <http://www.coperu.org/noticias/eventos/precisiones-del-comite-olimpico-peruano-sobre-el-ciclo-olimpico-.html>
- Congreso de la República. (2018, octubre 30). *Dejan sin efecto ley de fortalecimiento de la FPF*. Portal del Congreso. <http://www2.congreso.gob.pe/Sicr/Prensa/heraldo.nsf/CNtitulares2/d3b608b0c883b482052583360056efaf/?OpenDocument>
- Congreso de la República. (2019, octubre 30). *Ley de apoyo del deportista de alto nivel*. Noticias. <http://www.congreso.gob.pe/index.php?K=263&id=14142/noticias/LEY-DE-APOYO-AL-DEPORTISTA-DE-ALTO-NIVEL>
- Carta Europea del Deporte, (1992). <http://femp.femp.es/files/566-69-archivo/CARTA%20EUROPEA%20DEL%20DEPORTE.pdf>
- Consejo General de Abogacía Española. (2020). *Ficha País. Corea del Sur*. <https://www.abogacia.es/wp-content/uploads/2020/01/Ficha-pa%C3%ADs-Corea-del-Sur.pdf>
- Ley del Deporte, Pub. L. No. Ley 10/1990 (1990). <https://www.boe.es/buscar/pdf/1990/BOE-A-1990-25037-consolidado.pdf>
- Coutinho, B. (s. f.). *PL 383: Tudo sobre o projeto de lei que pretende regulamentar os esportes no Brasil*. Millenium BR. Recuperado 25 de mayo de 2021, de <https://br.millenium.gg/noticias/3120.html>

- Cruz, C. (2019, agosto 16). *Ley del Deportista de Alto Nivel: ¿Qué es y cómo beneficia a nuestros atletas?* El Comercio. <https://elcomercio.pe/panamericanos-lima-2019/ley-deportista-alto-nivel-beneficia-atletas-lima-2019-noticia-ecpm-666079-noticia/>
- Daniels, T. (2020, noviembre 2). Riot Games reveals LCK's 10 franchised teams. *Esports Insider*. <https://esportsinsider.com/2020/11/riot-games-reveals-lcks-10-franchised-teams/>
- de la Navarre, T. (2020, junio 9). *Top 25 eSports Scholarships: Ranking US University/College Programs*. LINEUPS. <https://www.lineups.com/esports/top-25-esports-scholarships/>
- Del Rosario, P. (2020). *Comité Olímpico Peruano*. Curso Actualización en Derecho Deportivo 2020, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Denyer, S., & Kim, M. J. (2019, agosto 23). In South Korea's hypercompetitive academia, esports gamers carve out larger niche. *Washington Post*. https://www.washingtonpost.com/world/asia_pacific/in-south-koreas-hypercompetitive-academia-esports-gamers-carve-out-larger-niche/2019/08/22/e92dedba-8e08-11e9-b6f4-033356502dce_story.html
- Diario Correo. (2017, diciembre 13). *FIFA advirtió posible suspensión a la FPF por proyecto de ley fujimorista*. Diario Correo; NOTICIAS CORREO. <https://diariocorreo.pe/deportes/fifa-advirtio-posible-suspension-fpf-proyecto-ley-fujimorista-paloma-noceda-791476/>
- Diario Depor. (2020a, enero 22). "CS: GO": *Equipo peruano Supremacy Gaming clasificó a la final regional de World Electronic Sports Games WESG*. Depor; NOTICIAS DEPOR. <https://depor.com/depor-play/esports/csgo-equipo-peruano-supremacy-gaming-clasifico-a-la-final-regional-de-world-electronic-sports-games-wesg-counter-strike-global-offensive-noticia/>
- Diario Depor. (2020b, abril 17). *PES 2020: La Super Liga Peruana de eSports está de regreso*.

- Depor; NOTICIAS DEPOR. <https://depor.com/depor-play/videojuegos/pes-2020-la-super-liga-peruana-de-esports-esta-de-regreso-viral-konami-videojuegos-universitario-de-deportes-ps4-alianza-lima-deportivo-municipal-noticia/>
- Diario La República. (2021a, marzo 3). *Claro Gaming, PESA y la Liga Peruana de PES presentan “Claro Gaming X JUEGAPES”*. La República. <https://aweita.larepublica.pe/videojuegos/2021/03/03/claro-gaming-pesa-liga-peruana-pes-presentan-claro-gaming-x-juegapes-konami-peru-4405>
- Diario La República. (2021b, abril 11). *League of Legends: Equipo de peruano se convierte en campeón de Latinoamérica*. <https://larepublica.pe/videojuegos/2021/04/11/league-of-legends-equipo-de-peruano-se-convierte-en-campeon-de-latinoamerica/>
- Diario Perú21. (2020, septiembre 28). *Industria de eSports registrará un crecimiento anual de 20% al 2023*. <https://peru21.pe/economia/industria-de-esports-registrara-un-crecimiento-anual-de-20-al-2023-nndc-noticia/>
- Dolf Segaar. (2019). *Is esports a sport?* <https://cms.law/en/deu/publication/is-esports-a-sport>
- Dor, S. (2018). Strategy in Games or Strategy Games: Dictionary and Encyclopaedic Definitions for Game Studies. *Game Studies*, 18(1). http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor
- Dresser, M. (1993, mayo 29). Leedmark is mum on report it’s for... *The Baltimore Sun*. <https://www.baltimoresun.com/news/bs-xpm-1993-05-29-1993149053-story.html>
- Efe. (2020, mayo 20). *Panam Sports puede “comenzar a abrir puertas” a los eSports, dice Neven Ilic*. Gestión. <https://gestion.pe/economia/empresas/panam-sports-puede-comenzar-a-abrir-puertas-a-los-esports-dice-neven-ilic-noticia/>
- El Comercio. (2019, julio 10). *DotA 2: Equipo peruano Infamous Gaming logra clasificación al «mundial» del videojuego*. El Comercio Perú. <https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/dota-2-equipo-peruano-infamous->

gaming-logra-clasificacion-mundial-videojuego-the-international-noticia-nndc-654404-noticia/

El Comercio. (2021, febrero 4). *Claro Gaming Stars League 2021 | Todo lo que debes saber sobre la liga peruana de Lol*. El Comercio Perú. <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/claro-gaming-stars-league-2021-todo-lo-que-debes-saber-sobre-la-liga-peruana-de-lol-equipos-fechas-horarios-formato-noticia/>

Elite Gaming Center. (2021). *Centros del Elite Gaming Center*. <https://elitegamingcenter.com/>

Epic Games. (2020). *Fortnite World Cup Details and 2019 Prize Pool Info*. Epic Games' Fortnite. <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/en-US/news/fortnite-world-cup-details>

Epic Games. (2021). *Biblioteca de Reglas de Torneos Online de Fortnite de 2021*. Fortnite de Epic Games. <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/es-ES/rules-library?lang=es-ES>

ESL. (2021). *One Passion. Many Worlds. - ESL Gaming GmbH*. <https://about.eslgaming.com/>

Espejo, P. (2020, octubre 6). *Federaciones peruanas: Este 2020 será un año de elecciones, pero que sean elecciones con propuestas*. El Comercio Perú. <https://elcomercio.pe/deporte-total/federaciones-peruanas-este-2020-sera-un-ano-de-elecciones-pero-que-sean-elecciones-con-propuestas-opinion-por-patrick-espejo-tokio-2020-ipd-noticia/>

ESPN. (2018, marzo 27). *EU LCS changes to include salary increase, franchising and rev share*. ESPN. https://www.espn.com/esports/story/_/id/22933422/european-league-championship-series-changes-include-salary-increase-franchising-rev-share

ESPN. (2019a, febrero 22). *Presentan Federación Mexicana de eSports con la ilusión de que sea deporte olímpico*. ESPN. https://espndeportes.espn.com/esports/nota/_/id/5307993/presentan-federacion-

mexicana-de-esports-con-la-ilusion-de-que-sea-deporte-olimpico

- ESPN. (2019b, noviembre 7). *Especialistas apontam que «Lei do Esport» traz mais prejuízos do que benefícios para o cenário brasileiro*. ESPN.com. https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/6290407/especialistas-apontam-que-lei-do-esport-traz-mais-prejuizos-do-que-beneficios-para-o-cenario-brasileiro
- ESRB. (2021). Ratings Guides, Categories, Content Descriptors. *ESRB Ratings*. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- Federación Peruana de Fútbol. (2018, enero 19). *FIFA felicita a la FPF por aprobación de Ley de Fortalecimiento* [Federación Peruana de Fútbol]. <https://fpf.org.pe/fifa-felicita-a-la-fpf-por-aprobacion-de-ley-de-fortalecimiento/>
- Fédération Internationale de Volleyball. (2016). *Reglas Oficiales de Voleibol 2017-2020*. https://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/documents/FIVB-Volleyball_Rules_2017-2020-SP-v01.pdf
- FEDUP. (s. f.). *FEDUP | Federación Deportiva Universitaria del Perú*. Recuperado 28 de junio de 2021, de <https://www.perufedup.com/>
- FIFA. (2016). *Estatutos de la FIFA* (Edición de abril de 2016). <https://img.fifa.com/image/upload/holroshjtvutd4dhxdmk.pdf>
- FIFA. (2020). *Manual Jurídico de la FIFA 2020* (2020.^a ed.).
- FPF. (2018, junio 8). *FPF ANUNCIA LA CREACIÓN DE UNA NUEVA LIGA DE FÚTBOL PROFESIONAL* [Federación Peruana de Fútbol]. <https://fpf.org.pe/fpf-anuncia-creacion-nueva-liga-futbol-profesional/>
- France Esports. (2021). *Présentation de l'Association France Esports*. France Esports. <https://www.france-esports.org/presentation/>
- Gaming Historian. (2016, septiembre 23). *The Story of the ESRB*. https://www.youtube.com/watch?v=Wv3HDVd22P8&t=514s&ab_channel=GamingH

istorian

- García-Naveira, A., Herrera, M., León, E., Mendoza, G., & Pedraza-Ramírez, I. (2019). Los esports a debate. *Informació Psicológica*, 118, 111-131.
- Garot, M.-J. (2009). El poder judicial en China: ¿independiente y eficaz? *InDret Revista para el análisis del Derecho*, 20.
- George, J., & Sherrick, B. (2019). Competition Formats in Esports. En *Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon* (pp. 45-56). Lexington Books.
<https://www.worldbank.org/en/country/china/overview>
- Gestión. (2018, enero 3). *Contraloría: Comité Olímpico Peruano no sustentó uso de S/ 20.8 millones recibidos por subvenciones*. Gestión. <https://gestion.pe/economia/contraloria-comite-olimpico-peruano-sustento-s-20-8-millones-recibidos-subvenciones-224113-noticia/>
- Gestión. (2021, febrero 13). *Esports en el Perú 2021: ¿es un negocio rentable invertir en los deportes electrónicos?* Gestión. <https://gestion.pe/tendencias/esports-en-el-peru-2021-es-un-negocio-rentable-invertir-en-los-deportes-electronicos-empresas-videojuegos-nda-nmlt-noticia/>
- GFK. (2019). *Gamers: Perfiles, cultura y prioridades en la compra*. https://iabperu.com/wp-content/uploads/2019/08/Promocio_n-Gamers.pdf
- Global Sports Innovation Center, & Global Esports Summit. (2020). *La industria de los Esport: Retos y oportunidades en los próximos años* (p. 14). Global Sports Innovation Center.
- Globaledege. (2021). *France: Introduction*. <https://globaledege.msu.edu/countries/france>
- Gobierno de Francia. (2015, septiembre 25). *Projet de loi pour une République numérique*. République Numérique. <https://www.republique-numerique.fr/projects/projet-de-loi-numerique/consultation/consultation/opinions/section-2-travaux-de-recherche-et-de-statistique/les-competitions-de-jeux-video-e-sport>

- González, J. (2003). *Actividad física, deporte y vida: Beneficios, perjuicios y sentido de la actividad física y del deporte*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=21042>
- González, S. (2017, julio 4). *Tres profesionales de Starcraft II detenidos por amañar partidos*. Diario As. https://as.com/meristation/2015/10/19/noticias/1445254200_149804.html
- Gotelli, R. (2020). *La Relación Laboral en el Deporte*. Curso de Capacitación en Derecho Deportivo, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Guiñón, Á. (2019, febrero 28). *Nike vestirá a la liga china de League of Legends*. Diario As. https://esports.as.com/league-of-legends/Nike-vestira-china-League-Legends-lpl-lol_0_1222677726.html
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). *What Is eSports and Why Do People Watch It?* (SSRN Scholarly Paper ID 2686182). Social Science Research Network. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2686182>
- Hoeverler, J. (2020). *About Esports Camps*. Esports Camps. <https://www.esportscamps.com/about>
- Hu, J. (2004, febrero 26). *电子竞技运动成为我国的第99个正式比赛项目*. *Sina Sports*. <http://sports.sina.com.cn/s/2004-02-26/0838178687s.shtml>
- Imscorporate. (2018, octubre 16). *Esports—Twitch es la principal plataforma de streaming de Esports*. IMS Corporate. <https://www.imscorporate.com/el-fenomeno-esports/>
- Reglamento del Registro Nacional del Deporte, Pub. L. No. Resolución N°486-2006-P/IPD. <http://www.ipd.gob.pe/images/documentos/normas/sector/Resolucin%20N%20486-2006-P-IPD.pdf>
- Inscripción de la Federación Deportiva Nacional Peruana de Patinaje, Pub. L. No. Resolución N°1213-DINADIF-RND-2017 (2017). <https://sistemas.ipd.gob.pe/secgral/Resoluciones/DINADAF-RND/2017/1213-2017-DINADAF-RND-IPD.pdf>

- Instituto Peruano del Deporte. (2021). *Programa Centros de Entrenamiento de Alto Rendimiento – CEAR / CAR*. <http://www.ipd.gob.pe/programa-centros-de-entrenamiento-de-alto-rendimiento-cear-car>
- International Esports Federation. (2021). *What We Do IESF* [International Esports Federation]. <https://ie-sf.org/about/what-we-do>
- IOC Media. (2016, agosto 3). *IOC approves five new sports for Olympic Games Tokyo 2020*. International Olympic Committee. <https://www.olympic.org/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020>
- IOC Media. (2018, julio 26). *Olympic Movement, esports and gaming communities meet at the Esports Forum*. https://www.youtube.com/watch?v=tvjhmpvqwx&feature=emb_title&ab_channel=IOCMedia
- IPD. (2017). *Proyecto de Política Nacional del Deporte*.
- IUSPORT. (2020, marzo 20). *El CSD comunica a las federaciones que las elecciones están suspendidas*. IUSPORT: EL OTRO LADO DEL DEPORTE. <https://iusport.com//art/103185/el-csd-comunica-a-las-federaciones-que-las-elecciones-estan-suspendidas>
- Jacobs, H. (2015, marzo 11). *Here's the insane training schedule of a 20-something professional gamer*. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/pro-gamers-explain-the-insane-training-regimen-they-use-to-stay-on-top-2015-5>
- Jenny, S., Manning, R., Keiper, M., & Olrich, T. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69, 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Juegos Olímpicos. (2020, noviembre 23). *The International Olympic Committee*. International Olympic Committee. <https://www.olympic.org/about-ioc-olympic-movement>

- Korean Law Information Center. (2021). *KOREAN LAW INFORMATION CENTER | ABOUT KOREAN LAW*. <https://www.law.go.kr/LSW/eng/engAbout.do?menuId=3>
- Lam, J. (2019, diciembre 10). *The Business Model and Strategy of Valve Corporation/Steam*. Medium. <https://medium.com/@j.lam/the-business-model-and-strategy-of-valve-corporation-steam-f7dd799988bb>
- Layne, T. (2014). Competition within Physical Education: Using Sport Education and Other Recommendations to Create a Productive, Competitive Environment. *Strategies*, 27, 3-7. <https://doi.org/10.1080/08924562.2014.960124>
- Video Game Rating Act of 1994, n.º Text for H.R.3785-103rd Congress (1993-1994): Video Game Rating Act of 1994, United States Congress (1994). <https://www.congress.gov/bill/103rd-congress/house-bill/3785/text>
- Leila Barros. (2019, julio 4). *Senadora Leila fala sobre jogos eletrônicos*. https://www.youtube.com/watch?v=pvZJYe8Cwh4&ab_channel=LeilaBarros
- Líbero. (2021^a, junio 12). *Dota 2: Dos equipos de Perú clasifican a mundial en Suecia*. <https://libero.pe/esports/2021/06/12/dota-2-thunder-predator-beastcoast-dos-equipos-peru-clasifican-the-international-10-esports-deportes-electronicos-bolivia-noticia-3699>
- Líbero. (2021b, febrero 3). *Torneo relámpago de League of Legends por PESA y Full Party: Morde Challenge 1v1*. Líbero. <https://libero.pe/esports/1606846-torneo-relampago-league-of-legends-pesa-full-party-morde-challenge-1v1>
- Lin, L. (2008). Historia del Derecho Chino y su Sistema Jurídico Contemporáneo. *Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM*, 27-50.
- Liu, K. (2020, junio 10). *Top 10 University eSports Programs & Facilities in the US*. LINEUPS. <https://www.lineups.com/esports/top-10-university-esports-facilities-and-programs-in-the-us/>

- Logitech. (2021). *Equipos de Esports y jugadores profesionales vencen con Logitech G*. Logitech. <https://www.logitechg.com/es-roam/esports.html>
- López, A. (2019, febrero 22). México reconoce los eSports como deporte oficial. *TecReview*. <https://tecreview.tec.mx/2019/02/22/uncategorized/mexico-reconoce-los-esports-deporte-oficial/>
- Los Angeles Times Staff. (1993, noviembre 17). End Violent Video Games, Lungren Asks Makers—Los Angeles Times. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1993-11-17-mn-57799-story.html>
- Lowenstein, D. (1997, setiembre). Our man in Washington. *Next Generation*, 3(33), 160.
- Martinelli, J. (s. f.). *The Challenges of Implementing a Governing Body for Regulating ESports*. 26, 27.
- Melgarejo, J. (2021, enero 23). *Profesor de DOTA 2 de la Universidad San Marcos: “Este no es un juego electrónico más”*. El Comercio. <https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/profesor-de-dota-2-de-la-universidad-san-marcos-este-no-es-un-juego-electronico-mas-videojuegos-pc-computadoras-steam-noticia/>
- Mendoza Choza, F. R. (2019, mayo 22). Los e-Sports y Derecho. *Enfoque Derecho*. <https://www.enfoquederecho.com/2019/05/22/los-e-sports-y-derecho/>
- Mercado Negro. (2018, septiembre 21). Movistar eSports, el primer canal streaming dedicado al mundo gamer en Perú. *Mercado Negro*. <https://www.mercadonegro.pe/marketing/movistar-esports-el-primer-canal-streaming-dedicado-al-mundo-gamer-en-peru/>
- Mercado Negro. (2019). Esta es la situación del mercado de videojuegos en Perú. *Mercado Negro*. <https://www.mercadonegro.pe/digital/tecnologia/esta-es-la-situacion-del-mercado-de-videojuegos-en-peru/>
- Mestre, A. M. (2010). El Derecho Estatal y la Lex Olympica: La doble vertiente de una

subordinación. *Citius, Altius, Fortius 3, Volumen 4 N°2*, 101-131.

Middleton, J. (2021). *Training Room | Importance of Exercise for Esports Athletes*. Acer Predator. <https://www.acer.com/ac/en/US/content/training-room-importance-of-exercise>

Miguel Morachimo. (2020, febrero 25). Hemos identificado hasta cinco municipalidades en Perú que han emitido ordenanzas muy parecidas prohibiendo el alquiler de “videojuegos violentos” en cabinas públicas de sus distritos. [Twitter]. [@miguelmorachimo](https://twitter.com/miguelmorachimo).

<https://twitter.com/miguelmorachimo/status/1232337938991722496>

Ministerio de Cultura. (2019, octubre 24). *Ministerio de Cultura realizará jornada de charlas sobre la industria de videojuegos en el Perú*. Gobierno del Perú. <https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/61271-ministerio-de-cultura-realizara-jornada-de-charlas-sobre-la-industria-de-videojuegos-en-el-peru>

Ministerio de Cultura Deporte, Deporte y Turismo de Corea. (2021). *Poderes ejecutivo, legislativo y judicial: Korea.net: The official website of the Republic of Korea*. <https://spanish.korea.net/Government/Constitution-and-Government/Executive-Legislature-Judiciary>

Ministerio de Educación. (2017). *Consejo de Ministros aprueba decreto supremo sobre la política nacional del deporte | MINEDU*. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42753>

Orden, por la que se regulan los procesos electorales en las federaciones deportivas españolas, Pub. L. No. Orden ECD/2764/2015 (2015). <https://www.boe.es/buscar/pdf/2015/BOE-A-2015-13919-consolidado.pdf>

Morales Cáceres, A. (2019, agosto 27). *Aspectos Legales de los e-Sports en el Perú*. Agnitio. <http://agnitio.pe/articulo/aspectos-legales-de-los-e-sports-en-el-peru/>

Morales, D. (2018, noviembre 5). *FIFA advierte que suspenderá a FPF si Congreso modifica «Ley Oviedo»*. LP Pasión por el Derecho. <https://lpderecho.pe/fifa-advierte-suspendera-fpf-congreso-modifica-ley-oviedo/>

Municipalidad de Lima. (2020, junio 19). *Municipalidad de Lima lanza primera escuela municipal de e-sports*. <https://www.munlima.gob.pe/noticias/item/40656-municipalidad-de-lima-lanza-la-primera-escuela-municipal-de-e-sports>

Ordenanza que regula el acceso a portales, portales web, blogs y/o similares, de contenido pornográfico, pornografía infantil, violencia extrema y/o similares y videojuegos violentos, en computadoras o en consola en cabinas públicas de internet en el distrito de Cieneguilla, Pub. L. No. Ordenanza Municipal N° 309-2019-MDC (2019). <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/ordenanza-que-regula-el-acceso-a-portales-portales-web-blo-ordenanza-n-309-2019-mdc-1853181-1/>

Ordenanza que regula el acceso de niños, niñas y adolescentes a portales, portales web, blags y/o similares de contenido de pornografía, pornografía infantil, violencia extrema y/o similares y videojuegos violentos en línea, o en consolas en establecimientos de alquiler y/o cabinas públicas de Internet el distrito de Independencia, Pub. L. No. Ordenanza Municipal N° 153-MDI (2007). https://www.muniindependencia.gob.pe/data_files/ord_153_2007.pdf

Ordenanza que regula el acceso a menores de edad a páginas web o a cualquier forma de medio magnético o archivo grabado de contenido pornográfico, violencia extrema o similares en cabinas públicas de internet y videojuegos en el Distrito de Lince., Pub. L. No. Ordenanza Municipal N° 245-MDL (2009). <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/911017/077767100125233262220200702-4721-k3do3o.pdf>

Nation Encyclopedia. (2021). *Corea del Sur Descripción general de la economía*,

Información sobre la descripción general de la economía en Corea del Sur.

<https://www.nationsencyclopedia.com/economies/Asia-and-the-Pacific/Korea-South-OVERVIEW-OF-ECONOMY.html>

Newzoo. (2018). *2018 Global Esports Market Report*. ESL.

https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/newzoo_2018_global_esports_market_report_excerpt.pdf

Newzoo. (2020). *Newzoo Global Esports Market Report 2020*. Newzoo.

<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>

Nico Besombes. (2019, septiembre 4). All existing Esports Associations initiatives, regardless of their recognition by governments [Twitter]. @NicoBesombes.

<https://twitter.com/NicoBesombes/status/1169144690916155393/photo/1>

Nike. (2019). *Nike Unveils Team Kits for League of Legends Pro League*. Nike News.

<https://news.nike.com/news/nike-league-of-legends-pro-league-team-kits-2019-20-official-images>

Olympic FAQ. (2020). *Sports, programme and results*. Olympic Games.

<https://www.olympic.org/faq/sports-programme-and-results>

Olympics. (2014, noviembre 18). *Olympic Agenda 2020: Strategic roadmap for the future of the Olympic Movement unveiled*. International Olympic Committee.

<https://www.olympic.org/news/olympic-agenda-2020-strategic-roadmap-for-the-future-of-the-olympic-movement-unveiled>

Olympics. (2021, julio 14). *IOC approves five new sports for Olympic Games Tokyo 2020*.

International Olympic Committee. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-approves-five-new-sports-for-olympic-games-tokyo-2020>

ONTIER. (2018). *Guía Legal sobre Esports* (Presente y futuro de la regulación de los esports)

- en España, p. 29). <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports-2018web.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Actividad física*. OMS; World Health Organization. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity?fbclid=IwAR11RP0gzlmodGP14oeXQ5zIDlz1PPxY16JLZ71QWcAZW5Ocrf4gHP EVCiU>
- Ovación. (2018, noviembre 9). *Baldovino: «Si se deroga Ley de Fortalecimiento, Oviedo no se va a ir»*. Ovación. <https://ovacion.pe/noticias/baldovino-si-se-deroga-ley-fortalecimiento-oviedo-no-se-va-ir>
- Pachot, K. (2016). El derecho constitucional al deporte en la doctrina y el derecho comparado. *Cuestiones constitucionales*, 35, 119-150.
- Palar, S. (2021, 04). *La Olympic Virtual Series*. Olympic Channel. /noticias-relacionadas/olympic-virtual-series-2021-things-to-know
- Palomar, A. (2021). *El Marco Jurídico Internacional y Nacional del Deporte* (10 edición). Fundación Universidad-Empresa de la Universitat de València.
- Loi pour une République numérique, Pub. L. No. 2016-1321 (2016). <https://wipolex.wipo.int/en/text/420578>
- Peacock, S. (2019, octubre 9). *Raleigh's Largest Esports Event Generates \$1.45 Million in Economic Impact and Drives Employment*. Visit Raleigh. <https://www.visitraleigh.com/media/press-release/post/raleighs-largest-esports-event-generates-145-million-in-economic-impact-and-drives-employment/>
- Pei, A. (2019, abril 14). *This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it's expected to get even bigger*. CNBC. <https://www.cnbc.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>
- Pérez-Rubio, C., González, J., & Fayos, E. J. G. de los. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 17(1), 41-

50.

Peruvian Esports Association. (2021). *El Presente y el futuro del deporte en el Perú*. PESA.

<https://www.pesa.pro>

Petermeier, D. (2020, junio). *Top 5: The most successful eSports teams in the world*. ISPO.

<https://www.ispo.com/en/trends/the-most-successful-esports-teams-in-the-world>

PKULAW. (2021). *Legal System of China*. Law In China.

<http://www.lawinfochina.com:83/Legal/index.asp>

PricewaterhouseCoopers. (2020). *Teams & Esport Athletes: The spearhead of the ecosystem*.

PwC. <https://www.pwc.de/en/technology-media-and-telecommunication/digital-trend-outlook-esport-2020/teams-esports-athletes.html>

Radici, F. (2021, febrero 2). *Esports: Qué pasa en la Argentina y qué estrellas se sumaron a esta tendencia*. Forbes Argentina.

<https://www.forbesargentina.com/innovacion/esports-pasa-argentina-estrellas-sumaron-esta-tendencia-n5029>

Radio Nacional. (2021, noviembre 4). *Presidente del IPD se presentó ante el grupo de trabajo juventud y deporte del Congreso*. Nacional.

<https://www.radionacional.com.pe/noticias/politica/presidente-del-ipd-se-presento-ante-el-grupo-de-trabajo-juventud-y-deporte-del-congreso>

Real Academia Española. (2020). «Deporte». En *Real Academia Española*.

<http://www.rae.es/observatorio-de-palabras/esports>

Real, G. (1989). *Principios y Fundamentos del Derecho Público del Deporte* [Tesis Doctoral].

Universidad de Alicante.

Real, G. (1991). *Derecho público del deporte*. Civitas.

Rhee, J. (2021). Evaluation of Amendments to the Act on Promotion of E-sports (Electronic Sports). *IeSF*.

- Riot Games. (2021). *Parches League of Legends*. Liquipedia.
<https://liquipedia.net/leagueoflegends/Portal:Patches>
- Rodríguez, I. (2006). Continuidad y cambio en la República Popular China a través de su texto constitucional. *Si Somos Americanos, Revista de Estudios Transfronterizos*, VIII, 159-175.
- Rodríguez Ten, J. (2018). *Los e-sports como ¿deporte?: Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos*. Reus.
- Roel, A. (2020). *Programa Ejecutivo de Esports*.
- RPP. (2019, marzo 4). *Equipo peruano de Counter Strike: Global Offensive clasifica a torneo internacional en Brasil*. <https://rpp.pe/videojuegos/esports/equipo-peruano-de-counter-strike-global-offensive-clasifica-a-torneo-internacional-en-brasil-noticia-1184055>
- Salles, R., & Durain, J. (2016). *Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (e-sport)*. Parlement français.
https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/directions_services/politique-et-enjeux/entrepreneuriat/rapport-pratique-jeu-video.pdf
- San Román, M. (2019, abril 2). *Sector Casinos y Tragamonedas aporta más de S/. 60 millones al desarrollo turístico, artesanía y deporte* [Portal de Turismo].
<https://portaldeturismo.pe/noticia/sector-casinos-y-tragamonedas-aporta-mas-de-s-60-millones-al-desarrollo-turistico-artesania-y-deporte/>
- Schulkin, J. (2020). *Cómo es el proyecto que busca que los esports sean reconocidos como deportes*. infobae. [/gaming/2020/08/12/como-es-el-proyecto-que-busca-que-los-esports-sean-reconocidos-como-deportes/](https://www.infobae.com/2020/08/12/como-es-el-proyecto-que-busca-que-los-esports-sean-reconocidos-como-deportes/)
- Shaw, M. (2021). *Guides: French Legal Research Guide: The Layout of the French Legal System*. <https://guides.ll.georgetown.edu/c.php?g=362135&p=2446075>

- Smith, N. (2018). 'It's not as awesome as people imagine': Esports players say 'dream job' is more than fun and games. *Washington Post*.
<https://www.washingtonpost.com/sports/2018/12/13/its-not-awesome-people-imagine-esports-players-say-dream-job-is-more-than-fun-games/>
- Soto Reyes, M. (2021). *Esports Industry in 2021: Key Market Stats & Growth Trends*.
<https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report>
- Stafford, J. (2018). *The Growth of Esports in China: Its influence on the career paths of young men in China's larger cities from 1998 to present*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18564.48000>
- Starn, O. (2020). *Sports and Society*. The Origins of Modern Sports, Duke University.
- Statista. (2020a). *eSports: Ingresos anuales a nivel mundial 2018-2023*.
<https://es.statista.com/estadisticas/711508/ingresos-anuales-del-mercado-de-esports-a-nivel-mundial/>
- Statista. (2020b). *eSports market—Statistics & Facts | Statista*.
<https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/>
- Statista. (2020c). *Topic: ESports market*. <https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/>
- Statista. (2021a). *ESports market in China*. <https://www.statista.com/study/88588/esports-market-in-china/>
- Statista. (2021b, marzo 5). *Top eSports players by earnings 2020*.
<https://www.statista.com/statistics/518010/leading-esports-players-worldwide-by-earnings/>
- Statista. (2021c, septiembre 1). *Global eSports market revenue 2024*.
<https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- Suits, B. (1988). Tricky Triad: Games, Play and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*,

15(1), 1-9.

Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. MIT Press.

Team Liquid. (2021). *About Us—Team Liquid—Professional Esports Organization*.
<https://www.teamliquid.com/about>

The Heritage Foundation. (2021). *France Economy: Facts, Population, GDP, Unemployment, Business, Trade*. [//www.heritage.org/index/country/france](http://www.heritage.org/index/country/france)

The International Football Association Board. (2020). *Reglas de Juego 20/21*. <https://static-3eb8.kxcdn.com/files/document-category/062020/vHOGDYnPWrgvpOj.pdf>

Tiell, B., & Cebula, K. (2020). *Governance in Sport: Analysis and Application*. Human Kinetics.

Todoli, A. (2019, abril 4). *Regulación de los eSports*.
https://www.youtube.com/watch?v=Lr97iPjG6PQ&t=1723s&ab_channel=Adri%C3%A1nTodoliSignes

Tomasi, E. (2019, noviembre 6). Esports as a tourism generator? It's more likely than you think! *VentureBeat*. <https://venturebeat.com/2019/11/06/esports-as-a-tourism-generator-its-more-likely-than-you-think/>

Tribunal Constitucional, sentencia recaída en el expediente EXP. N° 02498-2008-PA-TC (setiembre de 2008).

Valdivieso, J. A. A. (2017). Las federaciones deportivas nacionales en el Perú. *Iusport*.
<https://iusport.com//art/48161/las-federaciones-deportivas-nacionales-en-el-peru>

Valve Corporation. (2020). *Dota 2—The International 10 Battle Pass*. Dota2.com.
<https://www.dota2.com/international/battlepass>

Valve Corporation. (2021a). *Dota 2—The International*. Dota2.com.
<https://www.dota2.com/international/overview/>

- Valve Corporation. (2021b). *Parches Dota 2*. Liquipedia. <https://liquipedia.net/dota2/Portal:Patches>
- Vansyngel, S., Velpry, A., & Besombes, N. (2018, mayo 23). *French Esports Institutionalization*. https://www.researchgate.net/publication/327445629_French_Esports_Institutionalization
- Varsi, E. (2006, diciembre 19). La constitucionalización del deporte. *Diario Oficial El Peruano*, 1-7.
- Varsi, E. (2007). *Derecho Deportivo Peruano: Instituciones Especiales*. Universidad de Lima.
- Varsi, E. (2008). *Derecho deportivo en el Perú*. Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Vento, A. M. (2020). *La «ley» y el deporte de competencia*. 6.
- Victoria, A. (2016, agosto 18). *¿Es rentable para un peruano ser deportista olímpico?* El Comercio Perú. <https://elcomercio.pe/economia/negocios/rentable-peruano-deportista-olimpico-246899-noticia/>
- Wade, S. (2018, septiembre 1). *Bach: No Olympic future for esports until «violence» removed*. Associated Press News. <https://apnews.com/article/indonesia-winter-olympics-violence-games-2020-tokyo-olympics-3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>
- Wagner, M. (2006). *On the Scientific Relevance of eSports*. 437-442.
- Walmart. (2020, agosto 19). Clasificación de los videojuegos. *Vivir Mejor*. <https://vivirmejor.mx/tecnologia/clasificacion-de-los-videojuegos/>
- Wells, E. (2021). *Oxford LibGuides: France: legal resources: Legal system*. <https://ox.libguides.com/c.php?g=422714&p=2886560>
- Weplay Holding. (2021). *Esports became an official sport in Ukraine | WePlay Holding*. <https://weplayholding.com/blog/esports-became-an-official-sport-in-ukraine-what-does-it-mean/>

- WESA. (2016a). *Arbitration Court for ESports (ACES) How to conduct arbitral proceedings under the WESA Arbitration Rules*.
- WESA. (2016b). *Arbitration Rules – WESA*. <https://www.wesa.gg/rr/arbitration-rules/>
- WESCO. (2021). *Flujo de ingresos de 2019 del Continente Americano*. WESCO Global Esports. <https://wescoesport.com/portal/american-continent>
- Windholz, E. (2020). *GOVERNING ESPORTS: PUBLIC POLICY, REGULATION AND THE LAW (Sports Law eJournal)*. 2020.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 7(5), 349-374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>
- World Bank. (2021). *The World Bank in China* [Text/HTML]. World Bank. <https://www.worldbank.org/en/country/china/overview>
- Yábar Palacios, S. (2019, junio 12). Reflexiones sobre la actividad administrativa de fomento en el Perú | Taller de Investigación en Derecho Administrativo. *IUS 360*. <https://ius360.com/reflexiones-sobre-la-actividad-administrativa-de-fomento-en-el-peru-taller-de-investigacion-en-derecho-administrativo/>
- Ye, J. (2019, noviembre 12). *100 million watched China win second League of Legends championship*. South China Morning Post. <https://www.scmp.com/abacus/news-bites/article/3037266/100-million-watched-china-win-second-league-legends-championship>
- Yim, M. (2019, noviembre 18). People are investing millions into League of Legends franchises. Will the bet pay off? *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2019/11/18/people-are-investing-millions-into-league-legends-franchises-will-bet-pay-off/>
- Yoo, S. C. (2015, septiembre 28). Analysis of “Shutdown Law” Precedent – Case No.:

2011Hun-Ma659, 2011Hun-Ma683. *Lex Korea*. <http://lexkorea.org/?p=331>

Yoon, D.-K. (1998). *La tradición jurídica coreana y su influencia*.

https://www.iri.edu.ar/revistas/revista_dvd/revistas/R14/R14-ECOR.html

Yu, H. (2018). Game On: The Rise of the eSports Middle Kingdom. *Media Industries Journal*,

5(1). <https://doi.org/10.3998/mij.15031809.0005.106>

Zavala, D. (2020, octubre 8). *Valve chooses Movistar Liga Pro Gaming to produce two*

tournaments with USD 45,000 in prizes. Movistar LPG.

[https://www.movistarlpg.com/noticias/dota-2/valve-chooses-movistar-liga-pro-](https://www.movistarlpg.com/noticias/dota-2/valve-chooses-movistar-liga-pro-gaming-to-produce-two-tournaments-with-45-thousand-dollars-in-prizes)

[gaming-to-produce-two-tournaments-with-45-thousand-dollars-in-prizes](https://www.movistarlpg.com/noticias/dota-2/valve-chooses-movistar-liga-pro-gaming-to-produce-two-tournaments-with-45-thousand-dollars-in-prizes)

