



Lima, 26 de octubre de 2021

Estimado Congresista:
Congreso de la República del Perú

Asunto: Solicito se posicione en contra del Proyecto de Ley N° 00168/2021-CR, que propone regular las apuestas deportivas a distancia que se realizan mediante internet u otro medio de comunicación, previniendo por medio de estas actividades económicas se produzcan actos ilícitos contra sus usuarios y a su vez se cree un impuesto especial para estas actividades

Reciba un cordial saludo del Instituto para la Sociedad de la Información y la Cuarta Revolución Industrial, un centro de investigación perteneciente a la Universidad La Salle – Arequipa, dedicada a generar información relevante que alimente las discusiones públicas sobre la relación entre las tecnologías digitales y su impacto en la sociedad.

Como parte de nuestro trabajo, hacemos seguimiento a todas las iniciativas de políticas públicas digitales en el país, con el fin de proveer información que pueda servir para tomar mejores decisiones, siempre en favor de la sociedad peruana.

En esta oportunidad queremos hacer entrega a su despacho de algunos comentarios respecto del **Proyecto de Ley N° 00168/2021-CR** (en adelante el “Proyecto de Ley”); presentado por la congresista **Diana Carolina Gonzales Delgado** de la Bancada **Avanza País** y que ha entrado a trámite en la **Comisión de Economía, Banca, Finanzas e Inteligencia Financiera** del Congreso. Esto con el fin de que, llegado el momento, **considere votar en contra** por los siguientes argumentos:

1. Falta de claridad en la propuesta

Tal como señala a través de sus diferentes disposiciones, el Proyecto de Ley tiene como objetivo principal regular las apuestas deportivas virtuales, con el fin de prevenir defraudaciones contra los usuarios y además establecer un impuesto sobre dichas actividades. Para ello, dispone que sea obligatorio para las empresas solicitar una autorización al Ministerio de Comercio Exterior y Turismo para ejercer esta actividad, ingresar un depósito en garantía y cumplir otras obligaciones de similar naturaleza.

Al respecto, si bien estamos de acuerdo con el fondo de la iniciativa, la forma en que está ha sido redactada nos lleva a presentar reparos pues existe una falta de claridad generalizada



que impide evaluar correctamente su viabilidad y conveniencia. Para empezar, si bien en su artículo 3 provee una lista de definiciones, no está claro el grupo objetivo de la regulación propuesta. ¿Se trata solo de las personas jurídicas domiciliadas en el país? ¿Se incluye también a las empresas que ejercen esta actividad desde el extranjero? Además, la definición de “Titular” que corresponde a las mismas es muy ambigua y podría incluir a plataformas intermediarias (redes sociales, medios de pago, etc).

En la Exposición de Motivos se señala que el Proyecto de Ley está inspirado en el caso de Colombia y Coljuegos. Además, se mencionan como antecedentes otras iniciativas presentadas en períodos congresales previos como son los Proyectos de Ley N° 07391/2020-CR; 07237/2020-CR; y 03415/2018-CR, todos ellos referidos a la regulación de las apuestas y los juegos de azar por Internet. Esto podría hacer pensar que los proponentes buscan incluir dentro del ámbito de aplicación tanto a empresas locales como extranjeras, pero como decimos al inicio, esto no está claro.

En el caso de que los proponentes hayan considerado como sujetos obligados exclusivamente a las empresas con presencia local en el país, sugerimos que la propuesta sea más específica en ese sentido. Si, por el contrario, buscan incluir también a las empresas no domiciliadas (que son la mayoría), es preciso que se tenga en cuenta algunos factores que podrían repercutir en una competencia injusta entre ambas o incluso en el deterioro de este mercado si no se toman buenas decisiones de política pública.

2. Posibles consecuencias perjudiciales de una regulación como la colombiana

Es un hecho innegable que a partir de la regulación implementada en Colombia desde 2016, el erario público de este país se ha visto beneficiado a partir de la captación de fondos producto de los impuestos aplicados a la industria de juegos de azar por Internet.¹ No obstante, un detalle que no se suele mencionar acerca de esta regulación, es que su “éxito” depende en gran medida de una labor continua de filtrado masivo de contenidos en Internet que hasta la fecha suma 5466 sitios web bloqueados a nivel nacional.²

La situación anterior responde al hecho de que, tras la regulación de este sector en Colombia, se ilegalizó automáticamente cualquier plataforma que no se registrara ante Coljuegos y aceptara pagar los impuestos señalados por el Estado Colombiano. Como es normal, la mayoría de empresas que operan a nivel global en dicho rubro no acataron la

¹ Coljuegos otorga la 17° licencia de juego y apuestas online. Blog Yogonet, 2019. Enlace: <https://www.yogonet.com/latinoamerica/noticias/2019/02/26/78670-coljuegos-otorga-la-17-licencia-de-juego-y-apuestas-online>

² Colombia bloquea 5.466 sitios web ilegales. Blog Juegos y Negocios, 2021. Enlace: <https://juegosynegocios.com/2021/08/colombia-bloquea-5-466-sitios-web-ilegales/>



medida y por lo tanto fueron declaradas ilegales y sus sitios web son inaccesibles desde este país. No deja de ser revelador que a 5 años de su implementación, solo existan 17 sitios con licencia activa.

Si bien el Proyecto de Ley no dice nada acerca del régimen de infracciones y sanciones, si la aplicación incluye a empresas no domiciliadas, lo anterior parece un escenario posible y que consideramos indeseable por varios motivos. Para empezar, restringe severamente la competencia y deja fuera precisamente a las empresas que ya están licenciadas en otros países y tienen buena reputación entre los usuarios. También genera un efecto perjudicial en la estabilidad de Internet pues hacer viable la iniciativa requerirá imponer filtros masivos que, mal ejecutados, repercutirán en la calidad de este servicio. Finalmente, un régimen de este tipo desincentiva inversiones futuras basadas en el potencial del mercado nacional, que queda cautivo en beneficio de las pocas empresas interesadas en cumplir con la normativa.

Por todos los motivos anteriormente señalados, sugerimos **considerar votar en contra** de esta iniciativa actualmente en estudio dentro de su Comisión. Así mismo, en el caso de requerir mayor información o si desea tener una reunión con miembros del staff de nuestra organización para discutir la pertinencia de esta u otras iniciativas relacionadas con las tecnologías digitales, puede ponerse en contacto a través del correo y teléfonos indicados en la firma.

Carlos Guerrero A.
Director Adjunto