



**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO**

TESIS

LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y LA SEGURIDAD JURÍDICA EN VILLA
EL SALVADOR PERIODO 2020

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
ABOGADO**

AUTOR

ROY ANTONIO UCHASARA QUISPE
ORCID: 0000-0002-5101-2314

ASESOR

DR. LUIS ÁNGEL ESPINOZA PAJUELO
ORCID: 0000-0003-4835-0627

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

PROMOCIÓN Y DEFENSA DE LOS DERECHOS HUMANOS EN EL
ÁMBITO NACIONAL E INTERNACIONAL

LIMA, PERÚ, JULIO DE 2020

DEDICATORIA

Primero a Dios por brindarnos sabiduría, salud y la perseverancia para seguir en este camino con miras a cumplir nuestras metas. A mi familia, por su apoyo incondicional y constante a lo largo de nuestra carrera.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Autónoma del Perú, por brindarnos la calidad de docentes que nos permitió realizar el desarrollo de la presente investigación. A mi familia por brindarme apoyo emocional y económicamente. También agradezco a mis amigos los cuales me apoyaron en su debido momento.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTOS	3
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. Realidad problemática.....	13
1.2. Formulación del problema.....	15
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
1.4. Justificación e importancia de la investigación	16
1.5. Limitaciones de la investigación.....	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes de estudios.....	20
2.2. Bases teóricas y científicas	25
2.3. Definición conceptual de la terminología empleada.....	39
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	42
3.2. Población y muestra.....	42
3.3. Hipótesis.....	43
3.4. Variables - Operacionalización.....	44
3.5. Métodos y técnicas de investigación.....	45
3.6. Procesamiento de los datos.....	
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	
4.1. Análisis de fiabilidad de las variables.....	47
4.2. Resultados descriptivos de las dimensiones con la variable.....	48
4.3. Contrastación de hipótesis.....	58
CAPÍTULO V: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. Discusiones.....	62
5.2. Conclusiones.....	63
5.3. Recomendaciones.....	64

REFERENCIAS

ANEXOS

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables
Tabla 2	Resultado de, Cree Ud. que debería de existir periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos para optimizar la sinergia entre los jugadores
Tabla 3	Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos deberían ser reconocidos como deportistas profesionales
Tabla 4	Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados
Tabla 5	Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son discriminados en la sociedad
Tabla 6	Resultado de, Cree Ud. que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres o representante legal en los contratos
Tabla 7	Resultado de, Cree Ud. que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social
Tabla 8	Resultado de, Cree Ud. que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto
Tabla 9	Resultado de, Cree Ud. que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos
Tabla 10	Resultado de, Cree Ud. que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte
Tabla 11	Resultado de, Cree Ud. que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos
Tabla 12	Prueba de hipótesis general
Tabla 13	Prueba de hipótesis específica 1
Tabla 14	Prueba de hipótesis específica 2

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 Triangulación de teorías
- Figura 2 Resultado de, Cree Ud. que debería de existir periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos para optimizar la sinergia entre los jugadores
- Figura 3 Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos deberían ser reconocidos como deportistas profesionales
- Figura 4 Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados
- Figura 5 Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son discriminados en la sociedad
- Figura 6 Resultado de, Cree Ud. que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres o representante legal en los contratos
- Figura 7 Resultado de, Cree Ud. que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social
- Figura 8 Resultado de, Cree Ud. que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto
- Figura 9 Resultado de, Cree Ud. que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos
- Figura 10 Resultado de, Cree Ud. que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte
- Figura 11 Resultado de, Cree Ud. que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos

LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y LA SEGURIDAD JURÍDICA EN VILLA EL SALVADOR PERIODO 2020

UCHASARA QUISPE ROY ANTONIO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

El objetivo de estudio fue determinar si existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020. El tipo de investigación fue básico puro, de nivel explicativo. Tiene un enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 50 jugadores aficionados a los deportes electrónicos, el muestreo realizado es no probabilístico. El instrumento utilizado fue el cuestionario. Los resultados confirmaron que existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020. Finalmente se concluyó que al no existir alguna regulación sobre los deportes electrónicos perjudicaría a quienes los practican profesionalmente y por consiguiente se estaría vulnerando el derecho al deporte el cual está estipulado en la constitución política; por lo que, es necesario una propuesta normativa la cual pueda brindar seguridad jurídica a los deportistas electrónicos.

Palabras clave: deportes electrónicos, seguridad jurídica, derecho al deporte, Instituto Peruano del Deporte.

**ELECTRONIC SPORTS AND LEGAL SECURITY IN VILLA EL SALVADOR
PERIOD 2020**

UCHASARA QUISPE ROY ANTONIO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The objective of the study was to determine whether there is a relationship between e-sports and legal certainty in Villa El Salvador period 2020. The type of research was pure basic, explanatory level. It has a quantitative approach. The sample consisted of 50 players who were fond of e-sports, the sampling performed is non-probabilistic. The instrument used was the questionnaire. The results confirmed that there is a link between e-sports and legal security in Villa El Salvador period 2020. Finally, it was concluded that in the absence of any regulation on e-sports would harm those who practice them professionally and therefore the right to sport which is stipulated in the political constitution would be violated; therefore, a normative proposal is necessary which can provide legal certainty for electronic athletes.

Keywords: electronic sports, legal certainty, right to sport, Peruvian Sports Institute.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación es presentado a la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Autónoma del Perú, para obtener el título de abogado, en la presente tesis desarrolla un tema de suma importancia y relevancia en la sociedad actual a nivel nacional e internacional, nos referimos a los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020.

Actualmente la tecnología avanza a niveles inimaginables, pero cuando estos avances tecnológicos influyen en la sociedad muchos ámbitos de este suelen ser afectados y en este caso nos referimos los deportes, los deportes electrónicos actualmente a nivel mundial están teniendo una buena acogida, porque sus ingresos y popularidad son similares a los deportes tradicionales; por lo que, en casi todo el continente Europeo, Asiático y Norte americano, se están tomando las medidas sociales y jurídicas para evitar cualquier tipo de aprovechamiento por terceros hacia los jugadores que se dedican profesionalmente a los deportes electrónicos.

En Perú la mayoría de los jóvenes jugadores semiprofesionales y profesionales que se dedican a los deportes electrónicos mayormente no conocen sus derechos, porque el propio Estado no ha tomado las medidas jurídicas necesarias para ampliar la ley del deporte o en su defecto generar una ley en la cual estos jóvenes puedan ser legalmente deportistas y no simbólicamente como ahora son reconocidos en nuestra nación por las empresas y los aficionados a los deportes electrónicos.

El distrito de Villa El Salvador los jugadores aficionados los cuales mayormente buscan alcanzar el nivel de profesionalización como muchos jugadores profesionales de deportes electrónicos de nuestro país; sin embargo, estos jugadores profesionales no son legalmente deportistas y mucho menos tienen una norma con la puedan obtener una seguridad jurídica; por lo que, normalmente los jugadores que buscan

dedicarse profesionalmente a los deportes electrónicos suelen ser mal remunerados y normalmente cuando prestan sus servicios, estos suelen ser sin contrato quedando desprotegidos jurídicamente.

Es preciso indicar que en el capítulo I se detalla el planteamiento del problema, la realidad problemática, los objetivos, la justificación, las limitaciones y delimitaciones.

En el capítulo II marco teórico se encuentra conformado por los antecedentes internacionales y nacionales, las teorías generales y las definiciones conceptuales entorno a los deportes electrónicos y la seguridad jurídica.

En el capítulo III marco metodológico se desarrolló el tipo y diseño de investigación, población y muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, así como las hipótesis en las que se basa esta investigación.

En el capítulo IV análisis e interpretación de los resultados se analizó la información obtenida de los cuestionarios aplicados a la muestra, resultados y discusión de la hipótesis general y específicas, aceptando o rechazando las hipótesis planteadas.

En el capítulo V discusiones, conclusiones y recomendaciones se desarrolló las discusiones tomando en cuenta todos los resultados obtenidos y con estos se llegó a las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2. Realidad problemática

En la actualidad la tecnología ha simplificado a la vida cotidiana del hombre en el ámbito del hogar, las comunicaciones e incluso el trabajo, el cual ahora está denominado como teletrabajo; asimismo, este trajo consigo incertidumbres jurídicas las cuales ya fueron absueltas con el transcurrir de los años, pero la tecnología es dinámica como el derecho y por consiguiente otros ámbitos se verán afectados y en este caso en específico son los deportes.

Durante los inicios de los deportes electrónicos los jugadores que se dedicaban profesionalmente a los videojuegos no solían tener derechos como un trabajador normal que presta sus servicios, porque estos servicios no eran comunes, además de que mayormente estos jugadores eran menores de edad y estos casos eran comunes en Norte América y en Europa.

Sin embargo, en Francia con la República Digital 2016-1321 de 7 de octubre del 2016 en el artículo 102, en el que está estipulado los derechos y deberes de los jugadores profesionales de deportes electrónicos, por ejemplo, cuando las empresas contraten a un jugador profesional, tendrán que solicitar al gobierno francés una licencia.

Asimismo, en el año 2017, Francia con su decreto ley N°2017-871 “l'organisation des compétitions de jeux vidéo” que traducido al español significaría la organización de competencias de videojuegos, esta ley tiene como finalidad formalizar debidamente las competencias de los deportes electrónicos; asimismo, el Estado forma parte de estas competencias poniendo límites lógicos para que no existan aprovechamientos de terceros, por ejemplo, que los menores de edad solo puedan participar en las competencias de los videojuegos con el consentimiento de los padres por escrito.

Actualmente en España, los jugadores que se dedican a los videojuegos de manera profesional no son considerados como deportistas y esto trae como consecuencia, una relación laboral ineficaz, contratos asimétricos, uso indebido de la imagen, entre otros. De momento los deportes electrónicos en España se rigen bajo las normas de carácter mercantil, pero esta medida no es viable, porque las actividades que se realizan son a nivel profesional.

En Latinoamérica los jóvenes que se dedican a los videojuegos de manera profesional suelen ser discriminados y menospreciados por la sociedad, ya que se suele tener una mala percepción de estos, asimismo, incluso cuando suelen ser contratados no reciben un debido trato por la prestación de sus servicios, además de allanarse a un contrato asimétrico en favor del dueño del equipo.

En Argentina actualmente existe un proyecto de ley 1997-D-2018, esta ley reglamenta los deportes electrónicos. Sin embargo, la ley antes referida no es legítima por la comunidad que va dirigida, porque esta ley es discriminatoria en sus artículos tres y cuatro, porque solo reconoce a los juegos que no fomenten la violencia, además de no considerar a los juegos del género shooter como deporte electrónico.

En Perú existen equipos internacionalmente reconocidos en el juego de Dota 2, equipos como Unknown quedando entre los 11 primeros equipos en la Major Championships en el 2015 y el equipo Infamous quedando entre los 8 mejores equipos del evento más grande organizado por la empresa Valve que es el International del año 2019. Actualmente los dos equipos antes referidos y los ex integrantes del equipo Infamous ahora conocidos como Beastcoast representaron a Perú en el país de China – Chengdu.

Pero los peruanos no solo destacan en el Dota 2, porque actualmente participan en la mayoría de deportes electrónicos como League of Legends, Counter

Strike, Hearthstone, Tekken 7 y entre otros juegos competitivos. Sin embargo, muchos jóvenes peruanos que suelen dedicarse a los videojuegos empezando por jugadores amateurs (aficionado) la mayoría suelen ser reprochados o discriminados por la sociedad, porque actualmente no son reconocidos como deportistas.

Entonces al no ser reconocidos legalmente como jugadores profesionales de deportes electrónicos y sin ninguna regulación a este tipo de actividades, esto genera una inseguridad jurídica y como consecuencia trae la creación de equipos clandestinos, los cuales suelen contratar menores de edad y realizar contratos asimétricos en favor del dueño del equipo; además de que la sociedad peruana suele estigmatizar de manera negativa a los que se dedican a los deportes electrónicos, como personas sin futuros y con una actividad poco saludable.

Asimismo, al no recibir esta categoría de deportista muchos jugadores peruanos no pueden acceder a ciertos beneficios que la mayoría de jugadores extranjeros gozan, por ejemplo, países como Alemania o EE. UU existe una visa especial para deportistas de deportes electrónicos, es necesario que el jugador solicitante sea reconocido como deportista por parte del Estado.

1.2. Formulación del problema

Problema general

¿Existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020?

Problemas específicos

¿Existe relación entre profesionalización de los deportes electrónicos y la Estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020?

¿Existe relación entre la relación la relación contractual y la regulación de los deportes electrónicos en Villa El Salvador periodo 2020?

1.3. Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar si existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020.

Objetivos específicos

Determinar si existe relación entre profesionalización de los deportes electrónicos y la estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020.

Determinar si existe relación entre la relación contractual y la regulación de los deportes electrónicos en Villa El Salvador periodo 2020.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad aportar a la regularización y profesionalización de los deportes electrónicos en el derecho del deporte peruano mediante normas extranjeras enfocadas en la materia de los deportes electrónicos adecuándolas a nuestra realidad nacional.

Justificación teórica

El presente trabajo de investigación se desarrolló con la finalidad de contribuir conocimientos a la sociedad jurídica de la rama deportiva. Esta investigación se justifica en la teoría constitucional, la necesidad y de las causas supralegales de justificación; además de, normas de países en los cuales los deportes electrónicos son legalmente un deporte, porque con el pasar de los años la sociedad va cursando por diversos cambios como actualmente se está dando en los deportes electrónicos.

Justificación práctica

El presente trabajo de investigación trata de qué manera los deportes electrónicos deben ser legalmente un deporte; asimismo, quienes los practican de manera profesional gocen de tutela jurisdiccional efectiva, para ello se compiló y

analizo diferentes tesis y trabajos de información a nivel público y privado de distintos países, por lo que aportara al campo del derecho del deporte peruano un concepto nuevo del deporte.

Justificación metodológica

El presente trabajo de investigación se justifica desde la perspectiva metodológica, porque se empleó el método deductivo dado que toda investigación parte observando la realidad existencial y recopilando información mediante el cuestionario. Se tiene como objetivo en conseguir leyes generales referidas al problema.

Justificación legal

El presente trabajo de investigación se sustenta bajo el decreto de Francia N°2017-871 "l'organisation des compétitions de jeux vidéo y el artículo 102 de la Loi n°2016-1321 pour une République numérique.

1.5. Limitaciones de la investigación

El presente trabajo de investigación el único límite que se produjo es la falta de información sobre los deportes electrónicos, porque es escasa a nivel jurídico ya sea por tesis o artículos de investigación de fuentes confiables; por lo que, se ha optado por recurrir a fuentes de información ajenas al derecho.

Limitación temporal

El presente trabajo investigación está programado para ser culminado dentro del periodo semestral académico; sin embargo, se ha presentado un hecho de fuerza mayor que es el virus del covid-19, el cual limita la obtención de información a través de las encuestas, porque actualmente el Perú se encuentra en un estado de emergencia; no obstante, una vez finalizada la cuarentena se podrá circular libremente por las calles, pero de manera gradual.

Limitación económica

Dada las circunstancias actuales a nivel mundial por la pandemia covid-19 los recursos económicos son mínimos para la profundización y recopilación de información son escasas para el autor.

Limitación bibliográfica

En cuanto al material bibliográfico que se utilizó para el desarrollo del presente trabajo de investigación mayormente se encuentran en formato virtual, recopilaciones de tesis de diversas universidades y libros digitales, asimismo, se accedió a suscripciones temporales para acceder revistas y artículos virtuales.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudios

Antecedentes internacionales

Tras realizar una búsqueda exhaustiva de antecedentes internacionales se recolectó información de los repositorios y artículo de investigación españoles, argentinos y por último en los antecedentes nacionales al no encontrarse tesis o artículos de investigación referidos al tema con relevancia jurídica se optó por blogs peruanos, puesto que los deportes electrónicos son un tema nuevo a nivel jurídico en nuestro país.

Antón (2019) en su informe final referente a el espectáculo de las competiciones de los esports. Tuvo como objetivo demostrar las características de los deportes electrónicos como un deporte como la igualdad de competitividad, la estructura deportiva y la estructura mediática, los cuales deben estar relacionados; además, de analizar el impacto de los espectadores y jugadores en las competencias. Trabajó aplicando la obtención de datos estadísticos. Concluyó que con la consolidación del internet y la escena competitiva de los videojuegos en línea abre una nueva etapa de competencias profesionales tal y como lo hace un deporte tradicional.

Ante lo expuesto en el párrafo anterior, el autor postula una nueva definición y característica del deporte basada en los videojuegos, porque durante estos últimos años se ha podido observar que popularidad es similar a un deporte tradicional y todo gracias a la globalización que existe en el internet; sin embargo, no todos los videojuegos pueden ser considerados como deportes, porque es necesario que cumplan con tres rasgos básicos como, la igualdad de competitividad, la estructura deportiva y la estructura mediática.

Guijarro (2019) en su informe final referente a un análisis cuantitativo sobre el impacto de los esports. El objetivo de la investigación es mostrar una aproximación del impacto económico; además de proponer una consideración a los esports como un deporte; asimismo, exista una participación por parte del Estado para que este a su vez genere nuevos puestos de empleo. Trabajó aplicando la obtención de datos estadísticos los cuales fueron extraídos de Newzoo. Concluyó que los esports trae consigo un impacto económico el cual no debe ser desaprovechado por parte del Estado.

Si bien es cierto, los deportes electrónicos generan innumerables sumas de dinero, lo cual es no desaprovechado actualmente por Claro y Movistar, en concreto Movistar ya ha obtenido resultados óptimos en España con sus ligas en las cuales la intervención de abogados es indudablemente necesaria; por lo que, el Estado se ve beneficiado indirectamente de estas ligas o eventos, porque llaman la atención de personas del extranjero generando turismo y economía local.

Cudós (2017) realizó una investigación referente a nueva posibilidad económica de mercado en el país de Argentina con los esports. El objetivo de la investigación es proponer que el Estado considere a los esports como un deporte ya no existirán limitantes al realizar competencias formales los cuales beneficiarían al Estado argentino. Trabajó aplicando el método de recolección de datos mediante entrevistas. Concluyó que con la fomentación por parte del Estado impulsarían a empresas privadas en invertir con auspicios y patrocinios brindando así oportunidad a los jóvenes dedicados a este rubro que son los videojuegos.

De lo antes expuesto, el autor refiere que el Estado al fomentar los deportes electrónicos se beneficiaría con la intervención de empresas privadas; si bien es cierto, el Estado no tiene como finalidad lucrar, pero si tiene que satisfacer el bienestar

general; por lo que, es necesario aplicar ciertas medidas para optimizar la recolección de recursos y en este caso sería la fomentación de los deportes electrónicos, porque en la mayoría de sus eventos nunca faltan los patrocinadores y la publicidad.

Gotorra (2017) realizó un artículo científico referente a el patrocinio de las marcas en los esports. El objetivo de la investigación es plantear como es que las grandes marcas las cuales patrocinan equipos deportivos de futbol o de basquetbol y ahora están empezando a patrocinar a diversos equipos de deportes electrónicos. Trabajó aplicando la recopilación de datos estadísticos de Arena Medio, Newzoo y Unibet. Concluyó que las grandes marcas como Redbull, Gran Canaria, Emirates y entre otras patrocinan a seis equipos a la vez cosa que no ocurre en el futbol u otro deporte tradicional, lo cual genera un acto de ventaja por parte de las grandes marcas en los eSports.

Sin duda alguna, no solo basta con regular una norma dirigida a los deportes electrónicos, porque como bien se ha mencionado en los párrafos anteriores, los deportes electrónicos comparten una similitud casi idéntica con los deportes tradicionales y en esta investigación del autor Gotorra, se ha podido observar que no puede existir una monopolización en el patrocinio lo que actualmente se está dando en los deportes electrónicos donde una empresa patrocina entre cuatro o seis equipos de deportes electrónicos afectando al mercado.

Pérez (2017) realizó un artículo científico referente a los retos jurídicos que trae consigo los esports al intentar acoplarlos en una ley. El objetivo de la investigación es analizar las consecuencias jurídicas que traen lo esports en el ámbito socio - jurídico. Concluyó que los videos juegos forman parte para un gran sector de jóvenes y adultos como medio de ocio, pero al agregarle el factor económico y competitividad

normalizada, este adquiere relevancia jurídica para que no existan abusos por parte de terceros.

El autor en su artículo de investigación expone las adversidades que tienen los deportes electrónicos para ser considerados legalmente como deportes; asimismo, plantea como afectaría social y jurídicamente a la sociedad. Sin embargo, en otros países legalmente son un deporte, pero en España aún se sigue debatiendo en generar una norma específica para los deportes electrónicos, lo mismo ocurre en Argentina y en Perú se denota propuestas.

Antecedentes nacionales

Morales (2020) realizó un artículo científico referente a las consecuencias jurídicas de los esports en Perú, El objetivo de su investigación es plantear que existen incertidumbres jurídicas con los esports en Perú, porque estos no se encuentran debidamente regulados en nuestra legislación. Concluyó que es necesario que se regule, porque en nuestra sociedad ha generado un gran impacto entre los jóvenes, los cuales están expuestos a incertidumbres socio - jurídicas.

El autor del párrafo anterior explica cómo es que al no existir una norma la cual pueda regular esta presentación de servicios que ofrecen los jugadores de deportes electrónicos de nuestro país no están del todo protegidos, porque sus servicios no son como las de un trabajador normal; además de que están siendo señalados como personas del mal vivir por dedicarse de manera profesional a los videojuegos.

Mendoza (2019) realizó un artículo científico referente a los deportes electrónicos y el derecho. El objetivo de la investigación es plantear que en los esports existe una gran similitud con los deportes tradicionales, porque en ambos se realizan actividad física e intelectual; asimismo, existe participación organizada, se presenta de carácter competitivo y una etapa previa de entrenamiento. Concluyó que los

eSports es un negocio con un gran potencial en el mercado y no puede pasar desapercibido por los juristas.

De lo expuesto en el párrafo anterior, se puede deducir que no solo se involucran derechos fundamentales como el derecho al deporte, porque también existe de por medio el patrimonio y como los deportes electrónicos ha tenido una gran aceptación en nuestro país desde hace ya unos años, es realmente necesario un mínimo de interés por parte del Estado y de los juristas intervenir en este caso que son los deportes electrónicos.

Carrillo (2018) realizó un artículo científico referente al desafiante mundo de los esports en el ámbito del deporte tradicional. El objetivo de la investigación es de cómo se conceptualizar los eSports como un nuevo deporte. Concluyó que los eSports han tenido un gran avance puesto que, con el internet y los medios de comunicación internacionales como Facebook, Twitch y Youtube, los esports están empezando a desafiar a los deportes tradicionales como el fútbol y al estar casi a la par que un deporte tradicional merece ser regulado como un deporte.

Cabe resaltar, que los medios como Face, Tiwitch y Youtube, no solo son para el ocio, porque con estos medios también se puede lucrar con los seguidores que uno va obteniendo dependiendo el contenido del juego; no obstante, en nuestro país existen jugadores amateurs y profesionales los cuales lucran con estas plataformas virtuales y hace unos cuatro o cinco años no se sabía cómo es que ellos debían tributar por sus ingresos. Sin embargo, actualmente la Superintendencia Nacional de Aduanas y de Administración Tributaria (SUNAT) se encuentra regularizando estos ingresos.

Castro (2018) realizó un artículo científico referente a la consideración a los esports como un deporte. El objetivo de la investigación es debatir la actividad física

en los deportes electrónicos. Concluyó que existe una ligera incompatibilidad sobre el concepto de deporte estipulado en la Carta Europea del Deporte por la falta de actividad física; sin embargo, el impacto que ha generado los esports en la actualidad la institución antes referida los ha considerado como un deporte, pero no como un deporte olímpico.

A nivel internacional existen unos cuantos países en los cuales los jóvenes que se dedican profesionalmente a los deportes electrónicos son reconocidos como un jugador profesional de fútbol, porque las ganancias generadas por estos jugadores poco a poco se están equiparando a los jugadores de deportes tradicionales; además de que los eventos de deportes electrónicos están generando ingresos similares a los del fútbol, basquetbol, béisbol entre otros deportes tradicionales; asimismo, el ambiente de los deportes electrónicos es idéntico al de deportes tradicionales como, competitividad, apuestas, contratos, auspiciadores, canales de TV, premios, entre otros; por lo que es necesario la intervención del derecho en Perú.

2.2. Bases teóricas y científicas

Antecedentes del deporte

Antiguamente el hombre en la era primitiva para sobrevivir hacia practica de actividades físicas las cuales implicaban la pesca y la caza. La primera civilización en darle un carácter político por parte del gobierno fue la civilización griega considerando al deporte como una actividad fundamental para el desarrollo del alma y el intelecto, por lo que se practicaba el tiro con arco, gimnasia, equitación y diversos juegos con la pelota.

Las actividades deportivas tradicionales como el fútbol, levantamiento de peso y la gimnasia que actualmente se practican fueron incorporados a inicios del siglo XIX

los cuales son originarios de Grecia y sus técnicas fueron perfeccionadas por el Comité Olímpico Internacional y la FIFA.

A modo de conclusión, en nuestra realidad nacional, al parecer la única actividad deportiva considerada por nuestra sociedad es el fútbol, además, de tener mayor popularidad y lucro que otros deportes. Pero actualmente los esports mueven innumerables cantidades de dinero estando a la par con el deporte tradicional que es el fútbol y se estima que para los años 2020,2021,2022, se generara mayores ingresos.

Derecho del deporte

Primero hay que dejar en claro que derecho del deporte no es lo mismo que derecho deportivo, porque cuando nos referimos sobre derecho del deporte es en sentido restringido o estricto y no como el derecho deportivo que es de sentido amplio por la intervención de instituciones internacionales.

Entonces el derecho del deporte es a nivel nacional y se define como el conjunto de normas públicas y privadas en el cual vana intervenir distintas ramas del derecho como, por ejemplo, derecho administrativo, derecho laboral entre otras ramas del derecho, referentes a la actividad deportiva. El derecho del deporte peruano es el conjunto de normas de carácter público y privado a nivel nacional, en caso concreto este derecho está basado bajo normas nacionales.

Derecho deportivo

Como se ha indicado anteriormente el derecho del deporte es a nivel nacional, porque este está conformado por normas internas. Empero, el derecho deportivo está basado en distintas normas de instituciones internacionales como el FIFA, la Carta Olímpica, Federaciones, Comités, Tribunales de arbitraje deportivo, entre otras

asociaciones deportivas internacionales especializadas en materia deportiva, además, que el derecho deportivo goza de autonomía por ser la rama especializada.

Se puede concluir que el derecho deportivo es amplio por todas estas normas internacionales privadas intervienen. Por ello, el derecho deportivo es el conjunto de normas de carácter público e internacional, el que regula la conducta del hombre sobre el deporte y su entorno.

Los esports o deportes electrónicos

Los videojuegos tuvieron su debut en entre los años 80 y 90 con la empresa Atari con el lanzamiento del juego Space Invaders en 1980 con la participación de 10.000 jugadores y la competencia era por medio de puntaje. El mismo año nace una organización denominada Twin Galaxies, el cual tenía como objetivo recolectar a nivel mundial todos los records de las máquinas de los juegos de Pac-man y Donkey Kong.

Después de la iniciativa que tuvo la organización antes mencionada empezaron a surgir concursos televisivos como Starcade. Lo que se puede destacar de sus inicios históricos de los videojuegos ya estaba dando ciertos indicios como un nuevo medio de competencia.

Pero solo con competitividad no basta para ser considerado como un deporte, no obstante, a finales de los 90 para ser preciso en 1997 la empresa Cyberathlete Professional League, empezó con la competencia profesional, y dichas competencias se organizaban en cibercafés o lanparties. Otro caso el cual no debe pasar desapercibido es el de Corea del Sur.

Los videojuegos eran llevados a otro nivel de competitividad, por lo que fue necesario la colusión de las empresas privadas de telecomunicaciones con la entidad del Estado coreano, el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de la República de

Corea, obteniendo como resultado la creación del Korean e-Sports Players Association.

Dando así una nueva perspectiva sobre los deportes electrónicos y como los intereses públicos y privados se ve reflejado en su economía en este ámbito deportivo y difundiendo un nuevo concepto de deporte a la sociedad. Asimismo, el Comité Olímpico Internacional solo lo considera como un deporte, pero no como un deporte olímpico.

La definición de deporte es bastante amplia en la que puede encajar cualquier tipo de disciplina deportiva donde siempre en cuando exista, una actividad física elaborada por una persona mediante un movimiento controlado a voluntad individual o en cooperación con otros, donde se pueda competir individual o contra otros y que existan normas que se respeten en todo momento.

Por otra parte, La Carta Europea del Deporte (1992) define que:

El deporte es considerado como cualquier forma de actividad física a través de una competición organizada o no, tiene como objeto la mejora de la condición física y psíquica, promoviendo el desarrollo de las relaciones sociales trayendo consigo competición a cualquier nivel. (p. 6).

De acuerdo con las dos definiciones anteriores, los esports o deporte electrónico cuentan con:

- i) una actividad física e intelectual,
- ii) una participación organizada,
- iii) entrenamiento dedicado a la superación,
- iv) competitividad, v) existencia de normas.

Entonces los esports tienen una definición como cualquier deporte tradicional, por ejemplo, el fútbol o el baloncesto. Es importante resaltar que se entiende por actividad física.

Por otra parte, la Organización Mundial de la Salud (2020) da a entender que: “La actividad física es cualquier tipo de movimiento producido por los músculos, asimismo, no hay que confundir actividad física con ejercicio, ya que este es un tipo de actividad física con el objetivo de mejorar la aptitud física” (p. 2).

Las categorías más importantes y populares a nivel internacional y nacional con una gran acogida por espectadores y jugadores son los moba's como: i) Dota y ii) League of legends; shooter's: i) Counter Strike y ii) Overwacht, además de otros juegos.

Sin embargo, no todos los juegos pueden ser considerados como un deporte electrónico, porque necesitan cumplir por lo menos con algunos requisitos mínimos para poder serlo tales como: i) free to play(relativo), ii) debe ser competitivo, iii) enfrentamiento individual o cooperativo, iv) existencia de una liga competitiva regulada.

Si bien es cierto, la sociedad va cursando por diversos cambios con el pasar de los años todo y eso es gracias a los avances tecnológicos que la ciencia nos brinda. Sin embargo, con todos estos avances nacen nuevas necesidades por parte de la sociedad en este caso son los deportes electrónicos, los cuales tuvieron un inicio duro, porque no eran reconocidos como deporte.

Sin embargo, actualmente son considerados como deporte, además de estar a la par con los deportes tradicionales como el fútbol que es el más popular a nivel mundial y no solo por popularidad, sino que también por los millones de dólares que mueve este sector.

El Comité Olímpico Internacional decidirá a finales de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 (cancelado por el covid-19, si los deportes electrónicos serán incorporados como una actividad deportiva Olímpica para los Juegos Olímpicos de Paris 2024 con el fin de aumentar la audiencia el cual traería consigo un crecimiento lucrativo o simplemente no arriesgarse, porque es algo nuevo y que siga considerado como deporte mas no olímpico.

Pro gamer o jugador profesional de deportes electrónicos

Debemos tener en cuenta cuando nos referimos al termino profesional en el ámbito deportivo, el jugador profesional de manera general ya sea en los esports o en algún deporte tradicional, son las personas que voluntariamente se dedican a la práctica de algún tipo de deporte a cambio de una retribución, por ejemplo, una remuneración.

Ahora los mismo ocurre en el ámbito digital, los gamers profesionales o jugadores profesionales de deportes electrónicos cumplen el mismo rol que cualquier jugador de deporte tradicional, sin embargo, en Perú legalmente no son reconocidos como deportistas profesionales, pero para la comunidad de los eSports si son considerados simbólicamente.

En nuestra legislación no existe una norma que estipule o conceptualice a un jugador profesional de eSports trayendo consigo una falta de tutela jurídica, pero ¿por qué es tan importante que sean reconocidos legalmente como jugadores profesionales? La respuesta es simple.

Los jugadores de deportes electrónicos se les contratará no con un contrato común de servicios, sino que será necesario un contrato con una estructura de acuerdo al ámbito de los deportes electrónicos volviéndolo acreedor de derechos y obligaciones.

Es importante mencionar que en Estados Unidos los jugadores de deportes electrónicos son considerados como atletas profesionales y cuentan con un beneficio el cual les facilita la participación en cualquier competencia a nivel internacional, porque son apoyados por el mismo Estado el mismo que facilita el otorgamiento de las visas.

De igual forma se está dando en Alemania, están promoviendo el ingreso de jugadores extranjeros a equipos alemanes de esports mediante un proyecto de ley, el cual aún está siendo debatido y modificado. Ahora a nivel latinoamericano el país de Argentina está empezando con un proyecto de ley, el cual no es legítimo por la comunidad a la que va dirigida, porque este proyecto es discriminatorio por solo considerar a un solo tipo de juego como deporte.

En Perú existe la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, tiene como finalidad de trabajar y promocionar la profesionalización de los deportes electrónicos, asimismo, se encuentra como miembro del World eSports Consortium, que es una organización internacional especializada en los eSports.

A modo de conclusión, los deportes electrónicos no solo es una moda, porque tiene su historia como se ha detallado en párrafos anteriores y actualmente con todo este gran impacto que ha generado se fueron creando instituciones internacionales especializadas en deportes electrónicos las cuales tienen como finalidad promoverlos profesionalmente.

Dopaje en los deportes electrónicos

Sin duda alguna en todo deporte existen medidas antideportivas para alcanzar la victoria, pero de manera deshonrosa utilizando fármacos para la optimización física y psicológica. En los deportes electrónicos también se da el uso de fármacos como el

Adderall, el cual es utilizado para tratar el trastorno de déficit de atención e hiperactividad aumentando la concentración de las personas.

En el artículo web por Sánchez (2015) puso de manifiesto que, Kory Friensen Semphise x jugador del equipo Cloud 9 de Counter-Strike: Global Offensive, reconoció haber ingerido el fármaco adderall durante la competición ESL One Katowice 2015, en dicha competición contaba con 250.000 dólares como pozo en premio y 100.000 dólares para el primer puesto.

Obviamente la reacción de electronic sports league el responsable de la competición, empezó a perseguir el dopaje en todas sus competiciones con la ayuda de Nationale Anti Doping Agentur y la World Anti Doping Agency, con la finalidad de implantar una política antidopaje específicamente para los jugadores de deportes electrónicos.

Sin embargo, estos casos del consumo de sustancias ilegales se dan muy poco en los deportes electrónicos, pero con el precedente antes referido se puede tomar medidas preventivas; asimismo, a nivel jurídico toda institución privada responsable de una competición de deportes electrónicos debe considerar una lista detallada de las sustancias prohibidas, métodos para la detección de estos y por ultimo las sanciones por el incumplimiento.

Teoría de las causas supralegales de justificación

Cervantes (2017) señala que:

Con esta teoría, las normas de cultura son órdenes y prohibiciones; por lo que la sociedad exige un comportamiento a su interés. Entonces por cada cultura existirá distintas normas jurídicas; sin embargo, muchas de estas pueden ser catalogadas como lícitas entre otras culturas, es decir que mientras mayor

interés y persecución tenga la norma en la sociedad, mayor tendencia tendrá a la aceptación solo cuando esta sea justificada. (pp. 171-172)

De acuerdo con esta teoría hace referencia a la aceptación de una norma por distintas culturas en donde pueden ser lícitas y en el caso de los deportes electrónicos en muchos países como Dinamarca, Alemania, EE.UU., entre otros, los deportes electrónicos son legalmente un deporte y son aceptados como tal. Cabe resaltar que esta tendencia fue originada en Core del Sur.

Seguridad jurídica

Obviamente existe una inseguridad jurídica hacia los jóvenes que se dedican de manera profesional a los deportes electrónicos; además de ser catalogados como pseudo deportistas y llevar una vida poca saludable. Sin embargo, estos jugadores gravan como cualquier ciudadano cuando ganan algún tipo de torneo en el territorio peruano o de las ganancias de sus streaming.

Asimismo, al no existir una norma el cual pueda establecer los parámetros necesarios para un contrato de prestación de servicios de acuerdo a esta actividad; además de la falta de categorización oficial por parte del Estado como deportista, la cual trunca a los jóvenes en los torneos internacionales, porque muchos de los países donde celebran estos eventos suelen denegar las visas a los jugadores peruanos y trae como consecuencia perjuicios económicos.

Contrato de deportes electrónicos

De mismo modo que sucede con los jugadores de deportes tradicionales, existe una relación laboral entre los jugadores de deportes electrónicos con los equipos, además que dicha relación si cumple por lo menos con los 3 presupuestos de un contrato laboral los cuales son: i) existencia de prestación de servicios, ii) remuneración y iii) subordinación.

Asimismo, Ferro (2019) manifiesta que:

El contrato de trabajo se caracteriza por la existencia de una relación jurídica, la cual está sujeta a tres elementos substanciales, como la prestación de un servicio, existencia de una dependencia o la subordinación del trabajador con el empleador y por último el pago de una remuneración reiterada. (pp. 17-18)

Por ello, para la realización de un contrato de deportes electrónicos, se ha tomado en consideración unos cuantos puntos clave que se debe tomar en cuenta en estos tipos de contratos, porque comparte una similitud tremenda como la de cualquier contrato de deporte tradicional, pero no del todo es por eso que se tiene que tomar en cuenta: i) clasificación de jugador, se definirá si el jugador será titular o suplente; ii) compensación o distribución de ganancias, se debatirá como si se afectara el sueldo del jugador o no por costos ajenos a este, por ejemplo, viajes o estadías en otros países, además del porcentaje correspondiente para cada parte sobre el premio de algún torneo; iii) derecho a la propia imagen, se establecerá el uso de la imagen del jugador en cualquier anuncio, publicidad, etc, por un tiempo determinado entre el equipo y el jugador; iv) meses de prueba, todo equipo de eSport es costoso de mantener es por eso que debe existir un periodo de prueba para estudiar si a futuro será una buena inversión o no, además de que se podrá definir la compatibilidad con los demás miembros del equipo; v) jornadas laborales y de descanso, es importante establecer tiempos de entrenamiento, eventos y torneos, además de las jornadas de descanso, porque son necesarias para tener un mejor desempeño como equipo; vi) autorización de padres o tutores para los menores de edad, sin duda alguna en este tipo de deportes no solo los mayores de edad participan en torneos, sino también los menores de edad, pero para realizar un contrato indudablemente necesitan el consentimiento de sus padres y por consiguiente el

contrato seria invalido; vii) remuneración, se deberá acordar explícitamente en el contrato la remuneración que recibirá el jugador de acuerdo a sus actividades dentro del equipo; viii) multas y despidos, como todo contrato debe de existir cláusulas de respaldo para el cumplimiento de las obligaciones entre el jugador y el equipo los cuales deberán estar conforme a ley; y por ultimo ix) duración del contrato, en los esports suelen existir constantes cambios de roster en los equipos profesionales, por lo que es necesario estipular la duración de este.

Lesiones en los deportes electrónicos

En todo deporte existen lesiones incluso en los deportes electrónicos, las cuales conllevan a repercusiones económicas tanto en el jugador como al equipo, dado que los jugadores profesionales dedican horas de entrenamiento; además de estar bajo presión con cada competencia. Las lesiones más comunes entre los jugadores de deportes electrónicos son, problemas con la espalda, cuello, codo o muñeca y en algunos casos estos problemas se suelen recurrir a operaciones quirúrgicas.

La escena profesional de los deportes electrónicos tenemos el caso del jugador de Counter-Strike Global Offensive Olofmeister, el cual sufrió una lesión en la muñeca imposibilitando su participación en la última DreamHack Master, en dicho torneo se disputaba 250.000 dólares.

Sin duda alguna, con el caso referido en el párrafo anterior, los jugadores de deportes electrónicos son susceptibles a las lesiones; por lo que, es necesario una implementación de seguro social como jugadores profesionales; asimismo, las aseguradoras jugarán un papel importante, porque podrán ofrecer pólizas de seguros a estos jugadores.

Teoría general del derecho

Es la disciplina institucionalizada que tiene como objetivo estudiar y analizar críticamente las teorías existentes; asimismo, se encarga del avance y difusión de los conocimientos jurídicos.

Twining (2005) menciona que: “La teoría del derecho se le puede considerar como un legado, el cual tiene como actividad de teorizar para poder responder y debatir sobre interrogantes vinculadas al derecho como disciplina” (p. 600).

Teoría de la Constitución

Martín de la Vega (2012) hace mención a esta teoría:

Manifiesta que la teoría de la constitución todos los derechos fundamentales son propios, auténticos y absolutos, por lo que no se puede garantizar de con arreglos a normas, puesto que su contenido esencial no proviene de la ley, sino que los derechos fundamentales son introducidos por excepción. (p. 168)

Lo que el autor refiere es que, todos los derechos no solo pueden ser considerados hasta que aparezca una norma que indique que existen, esto ocurre con el derecho al deporte, ya que este derecho esta conexo con otros derechos fundamentales en concordancia con la Constitución Política de 1993 del Perú, el artículo 13 y14 del capítulo II de los derechos sociales y económicos.

Teoría de las necesidades

Parellada (2008) refiere que: “Coexisten intereses y pretensiones de la sociedad propiamente universales, es así que por un parte se ubican las necesidades básicas y por otra parte las satisfactorias” (p. 78).

La teoría de las necesidades afirma que hay intereses o aspiraciones humanas (incluso cuando no son conscientes o permanecen veladas al sujeto) que reclaman su satisfacción con mayor urgencia moral y normativa.

Por ende, las necesidades de la sociedad se tienen que tener en consideración los cuatros criterios valorativos como, necesidad normativa, experimentada, expresada y comparada. Sin embargo, de acuerdo a la realidad de cada sociedad esto puede variar por múltiples factores de esta.

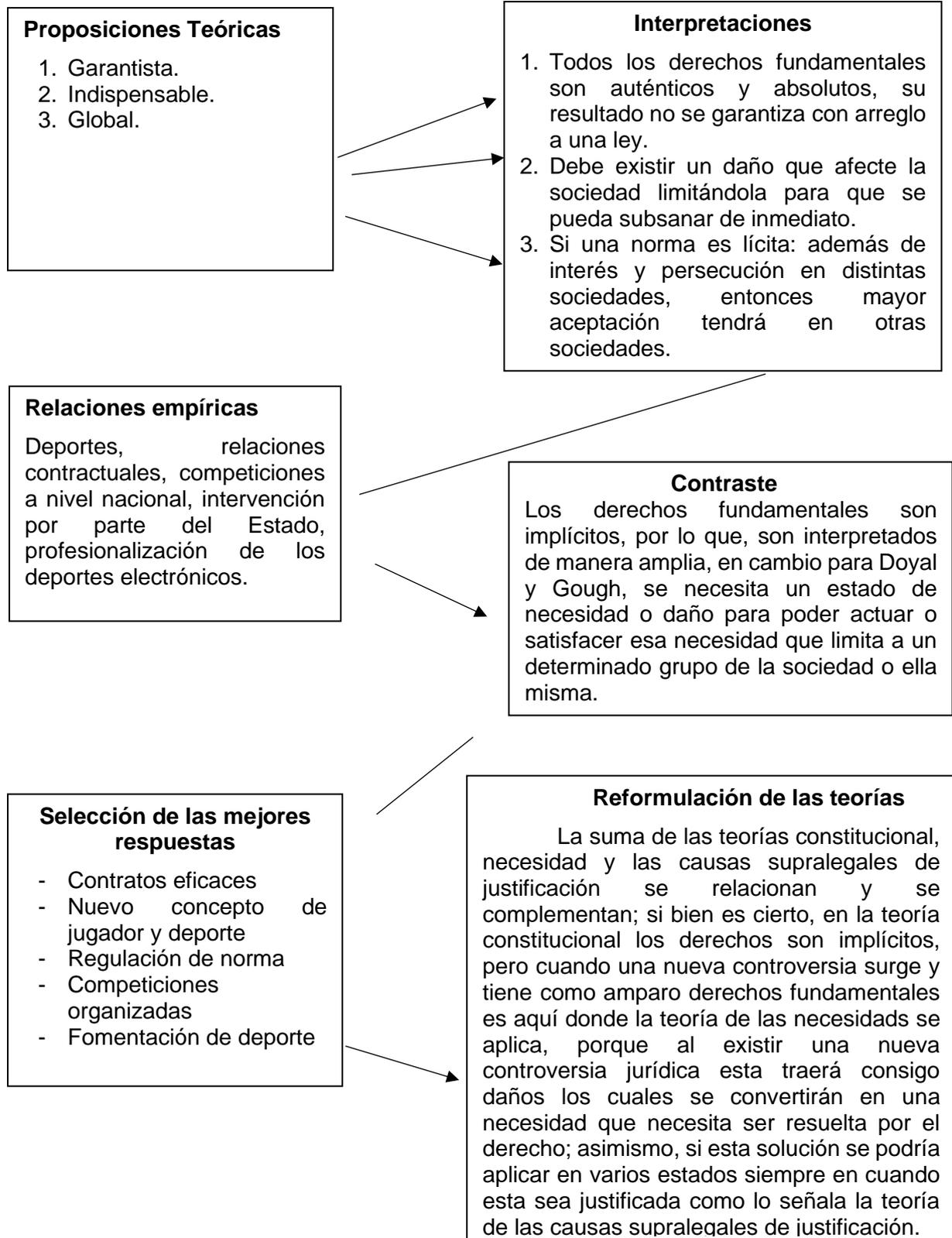
De manera que, la necesidad se relaciona con el daño, el cual se sostiene por una deterioración de un factor que limita a la sociedad, por lo que, para que se considere una necesidad se tiene que tener en cuenta los intereses objetivos y subjetivos de los agentes, a partir de este supuesto se puede determinar que debe existir un problema en concreto.

De acuerdo con estas premisas sobre la teoría de la necesidad, se puede tomar en cuenta que para que exista una necesidad tiene que haber una afectación o daño el cual limite a una sociedad, pero este puede variar, ya que no todas las sociedades son iguales, porque las realidades de cada una son distintas como en Latinoamérica en parte, porque en argentina ya se está regulando los esports, en cambio en Perú aun no lo toma en consideración.

Triangulación teórica

Figura 1

Triangulación de teorías



2.3. Definición conceptual de la terminología empleada

- **eSport**

Traducido al español como deportes electrónicos, se basa en la competición de videojuegos multijugador de manera profesional. La competición de jugadores profesionales de videojuegos organizada por empresas las cuales conceden premios en efectivo para los ganadores y generalmente estos eventos son de gran audiencia; por lo que normalmente son presenciales.

- **Free to Play**

Acceso gratuito al videojuego poniendo a un estado de igualdad a los jugadores. El free to play es el consumo homogéneo de los videojuegos brindando una experiencia ilimitada al jugador de acceso gratuito con micropagos.

- **Pay to win**

Traducido al español significa pagar para ganar, lo cual va contra un requisito esencial de los eSports, puesto que este da una ventaja considerable por una cantidad de dinero.

- **Multiplayer online battle arena (MOBA)**

Juego de estrategia cooperativa de tiempo real donde el objetivo es destruir la base del enemigo. Los mobas tiene como objetivo destruir la base enemiga mediante estrategias elaborada por los jugadores.

- **Shooter**

Juego de acción donde el objetivo principal es derrotar al enemigo con armas de fuego, este género de videojuego se divide en dos: i) First person ii) Third person.

- **Streaming**

Es un servicio multimedia en el cual se transmite en vivo contenido audio visual en tiempo real. Los streaming nacieron de la transmisión de deportes electrónicos un sector olvidado por muchos medios de comunicación y actualmente esta plataforma es monetizada mediante la suscripción y donativos que los creadores de contenidos realizan.

- **Deportes electrónicos**

Son las competiciones de videojuegos multijugador a nivel profesional simulando el ámbito competitivo de un deporte tradicional.

- **Seguridad jurídica**

Es la garantía que tiene cada persona sobre sus bienes y derechos, los cuales no serán vulnerados y en este presente caso las personas que se dedican a la práctica de deportes electrónicos no son reconocidos legalmente; por lo que carecen de seguridad jurídica.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo

El presente trabajo de investigación titulado : Los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020, el presente trabajo de investigación es de tipo básico puro o fundamental, porque pertenece a la rama de las ciencias sociales y tiene como objetivo hallar nuevos conocimientos vinculada a la problemática planteada sobre: la inexistencia normativa en los deportes electrónicos; además de no brindar una seguridad jurídica, aportando nuevos conocimientos a la materia; asimismo, este conocimiento sirve de base fundamental a la investigación aplicada.

Gallardo (2017) manifiesta que: “Las investigaciones de tipo básico pura, parte en la búsqueda e incremento del conocimiento en base a teorías o enfoques en los cuales se describirá en la problemática social la cual es método de estudio” (p. 16).

Como el autor refiere esté presente trabajo busca generar un aporte a la problemática sobre el elemento subjetivo en los delitos contra el pudor al ejercer la acción privada, en la cual busco generar una solución jurídica.

Diseño

Es de suma importancia recalcar que, en este tipo de investigaciones el diseño de investigación adecuado es el no experimental, porque las variables no son manipuladas por el autor y por consiguiente contrastar los resultados de forma eficaz entre las variables planteadas en el presente trabajo de investigación.

3.2. Población y muestra

Población

La población del presente trabajo de investigación está enfocada específicamente en personas que formen parte de la comunidad gamer o estén

inmersos en ella, ya sea como aficionados, semiprofesionales o profesionales, siendo determinada por un sector de Lima sur – Villa El Salvador, por lo que se aplicaran instrumentos de medición debidamente válidos.

Muestra

La muestra es el subconjunto o parte de la población, por lo que se debe verificar su representatividad, en este presente trabajo de investigación se aplicará el muestreo no probabilístico sistemático, porque con este tipo de muestro se podrá escoger a determinados individuos de un grupo y de preferencia se escogerá a 50 jugadores aficionados mayores de edad por vía online en consecuencia de la actual pandemia covid-19.

3.3. Hipótesis

Hipótesis general

H1: Probablemente existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020.

H0: Probablemente no existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020.

Hipótesis específicas

H1: Probablemente existe relación entre la profesionalización de los deportes electrónicos y la estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020.

H0: Probablemente no existe relación entre la profesionalización de los deportes electrónicos y la estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020.

H1: Probablemente existe relación entre la relación contractual y la regulación de los deportes electrónicos en Villa El Salvador periodo 2020.

H0: Probablemente no existe relación entre la relación contractual y la regulación de los deportes electrónicos en Villa El Salvador periodo 2020.

3.4. Variables – Operacionalización

En esta investigación se estableció las siguientes variables:

V1: Deportes electrónicos

V2: Seguridad jurídica

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Variable 1: Deportes electrónicos	Son las competiciones de los videojuegos multijugador a nivel profesional simulando el ámbito competitivo de un deporte tradicional	Profesionalización de los deportes electrónicos. Estigmatización social Discriminación	- Periodos de prueba - Reconocimiento como deportista. - Fomentación de la debida practica de los deportes electrónicos. - Estigmatización social. - Discriminación social.
Variable 2: Seguridad Jurídica	Es la garantía que tiene cada persona sobre sus bienes y derechos, los cuales no serán vulnerados y en este presente caso las personas que se dedican a la práctica de deportes electrónicos no son reconocidos legalmente; por lo que carecen de seguridad jurídica.	Relación contractual Regulación de los deportes electrónicos	- Representación de los padres o presentante legal. - Seguro social. - Despidos y multas. - Reconocimiento Legal. - Normativa - Intervención y cooperación del Estado en las competiciones de deportes electrónicos.

3.5. Métodos y técnicas de investigación

Método

En el presente trabajo de investigación es de enfoque cuantitativo y por ese motivo se utilizó el método hipotético deductivo, porque con este método se puede abarcar de lo general hasta lo específico, asimismo nos facilita la deducción de la verdad o falsedad de la hipótesis en los hechos.

Técnica

Debido a que el presenta trabajo de investigación es de método hipotético deductivo la técnica valida y aplicable es la encuesta, la cual servirá para recopilación de información en la muestra preestablecida.

3.6. Procesamiento de los datos

En el presente trabajo de investigación el instrumento a aplicar será el cuestionario, el que consta de preguntas que han sido previamente validadas por los expertos de la universidad, las cuales serán respondidas por los jugadores aficionados a los deportes electrónicos en Villa El Salvador.

Análisis estadístico e interpretación de los resultados

Todos los datos e información recopilada mediante las encuestas serán debidamente analizadas en los programas estadísticos del SPSS y Excel.

Análisis de datos

Para la realización del análisis de los datos recopilados mediante instrumentos validos en la presente investigación se aplicó el conteo de datos y categorización de datos los mismos que pasaron por un proceso donde fueron ordenados y transcritos en cuadros estadísticos con la finalidad ser interpretados y posteriormente leídos.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1. Análisis de fiabilidad de las variables

En el presente capítulo se detallará los resultados obtenidos con la encuesta realizada, los mismos que se ejecutaran y entraran en discusión. Todos los resultados obtenidos en la presente investigación han sido procesados a través del programa SPSS.

El instrumento utilizado a través del cuestionario ha sido realizado a 50 jugadores aficionados a los deportes electrónicos del Distrito de Villa El Salvador, de acuerdo con los resultados obtenidos se realizó una serie de cuadros y gráficos estadísticos que contienen los porcentajes correspondientes de las interrogantes planteadas.

La presente tesis tiene como objetivo general determinar la existencia de una relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en el Distrito de Villa El Salvador periodo 2020.

4.2. Resultados descriptivos de las dimensiones con la variable

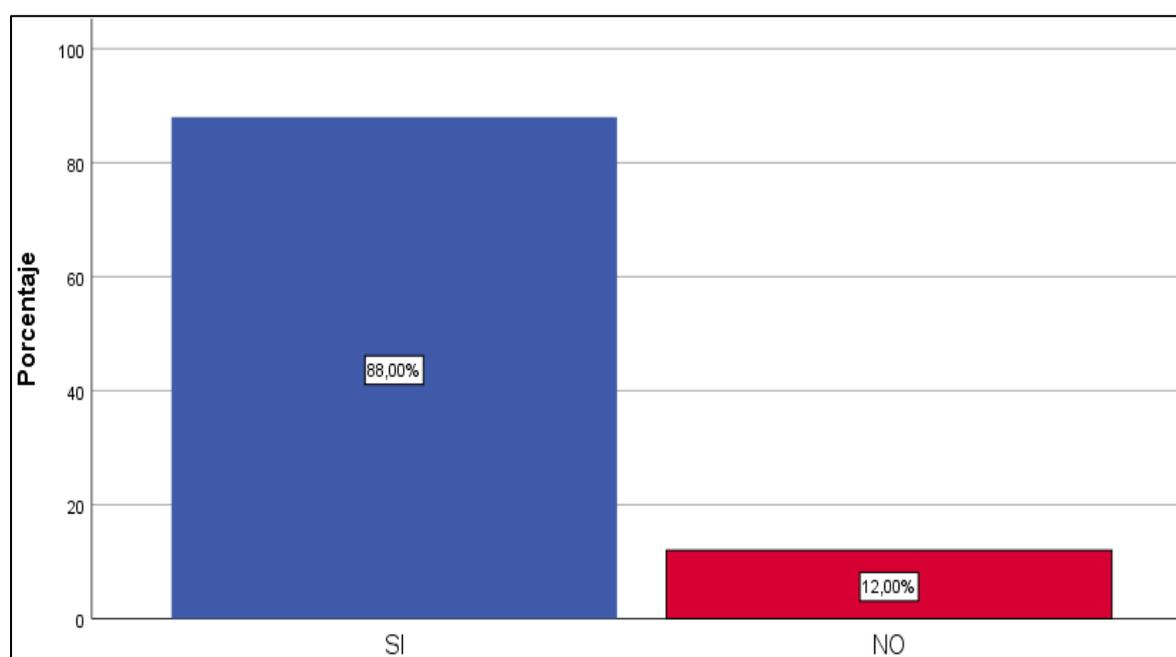
Tabla 2

Resultado de, Cree Ud. que debería de existir periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos para optimizar la sinergia entre los jugadores

	Frecuencia	%
SI	44	88.0%
NO	6	12.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 2

Resultado de, Cree Ud. que debería de existir periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos para optimizar la sinergia entre los jugadores



Interpretación:

Respecto al resultado de la figura 2, se constata que el 88% de los encuestados afirman que debería existir periodos de prueba y el 12% tiene una respuesta negativa; por lo que, la mayoría considera que los periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos optimizar la sinergia entre los jugadores es viable.

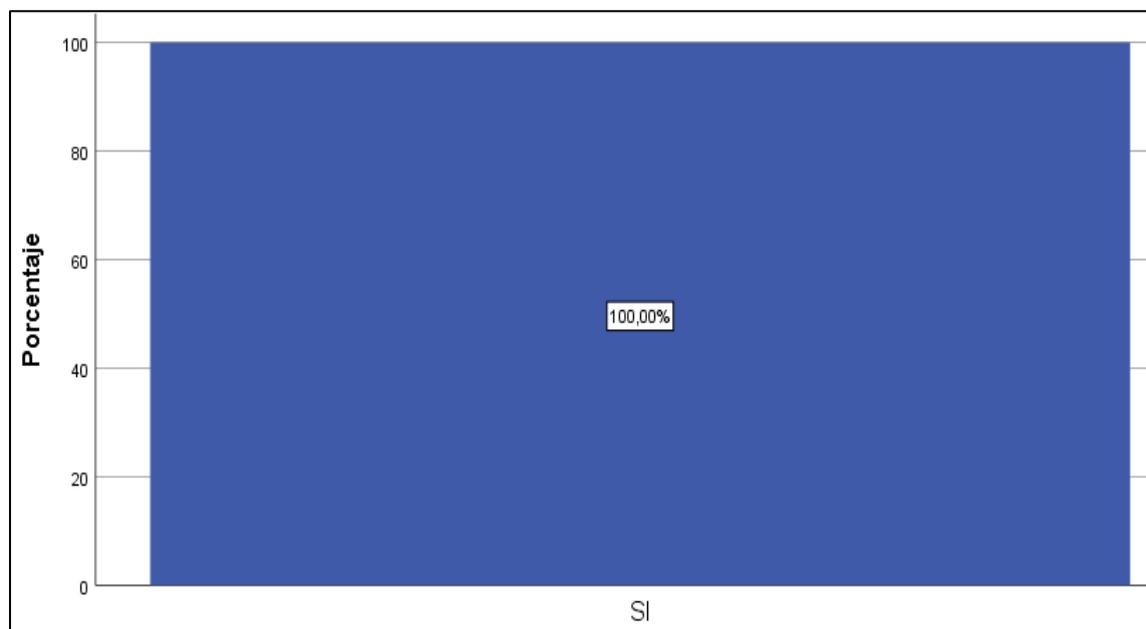
Tabla 3

Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos deberían ser reconocidos como deportistas profesionales

	Frecuencia	%
SI	50	100.0%
NO	0	00.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 3

Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos deberían ser reconocidos como deportistas profesionales



Interpretación:

Respecto a los resultados de la figura 3, se constata que el 100% de los encuestados afirman que se debería reconocer a los jugadores de deportes electrónicos como deportistas profesionales.

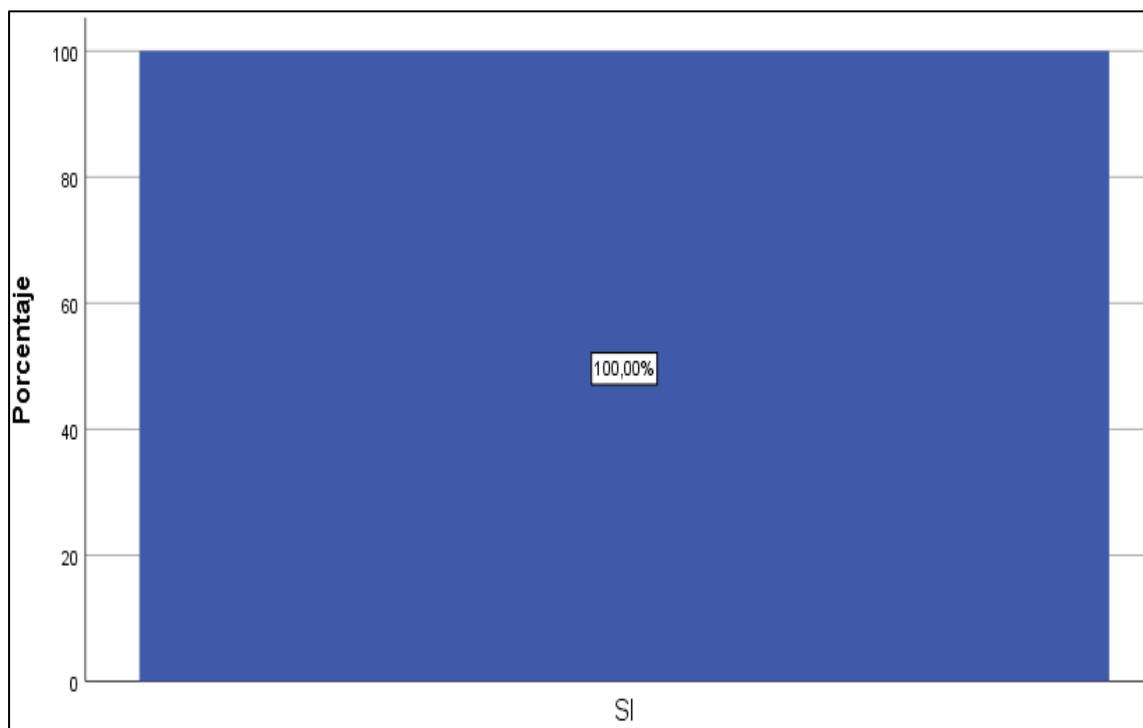
Tabla 4

Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados

	Frecuencia	Porcentaje
SI	50	100.0%
NO	0	00.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 4

Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados



Interpretación:

Respecto al resultado de la figura 4, se constata que el 100% de los encuestados afirman que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados.

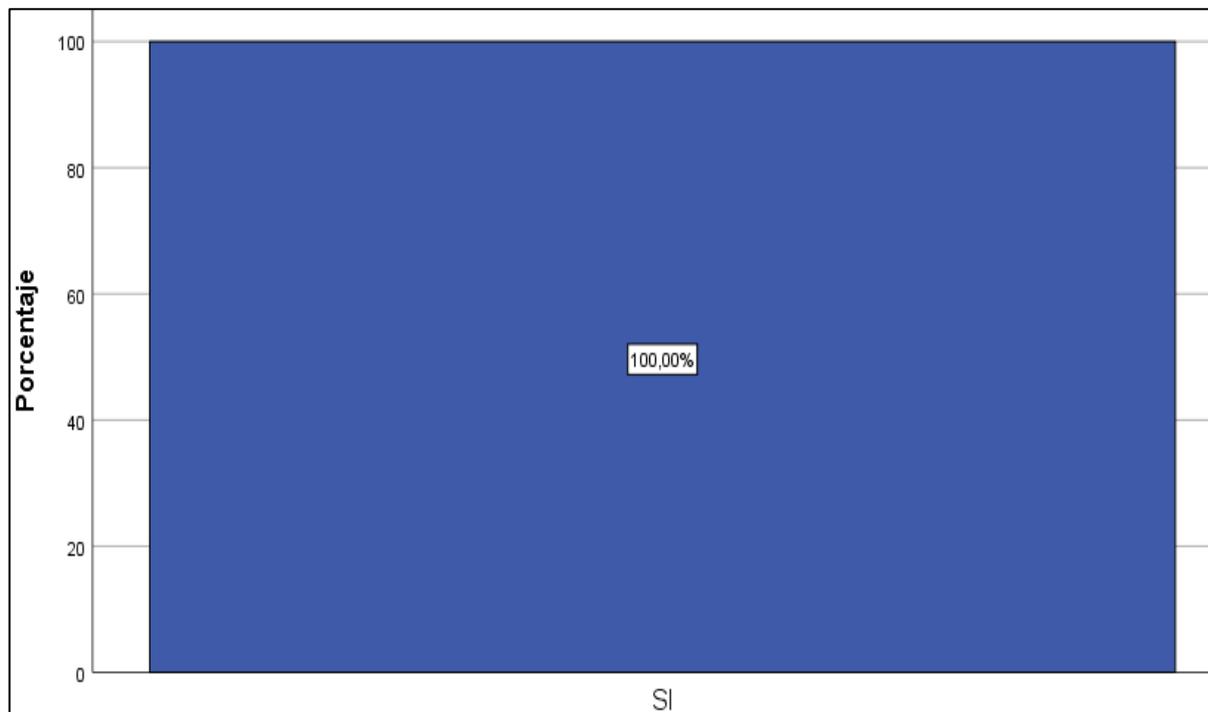
Tabla 5

Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son discriminados en la sociedad

	Frecuencia	Porcentaje
SI	50	100.0%
NO	0	00.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 5

Resultado de, Cree Ud. que los jugadores de deportes electrónicos son discriminados en la sociedad



Interpretación:

Respecto al resultado de la figura 5, se constata que el 100% de los encuestados afirman que los jugadores de deportes electrónicos son discriminados en la sociedad.

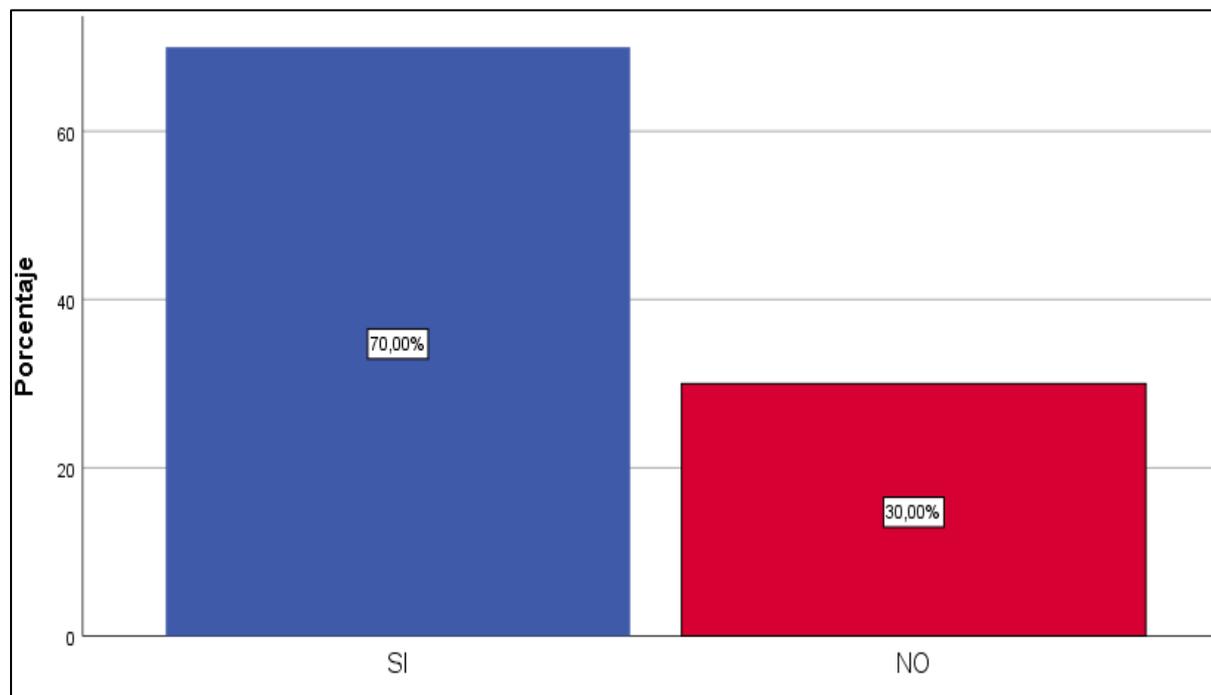
Tabla 6

Resultado de, Cree Ud. que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres o representante legal en los contratos

	Frecuencia	%
SI	35	70.0%
NO	15	30.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 6

Resultado de, Cree Ud. que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres o representante legal en los contratos

**Interpretación:**

Respecto al resultado de la figura 6, se constata que el 70% de los encuestados afirman que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres o representante legal en los contratos y el 30% tiene una respuesta negativa; por lo que, la mayoría considera que los jugadores menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos deben ser representados por sus padres o por un representante legal en los contratos.

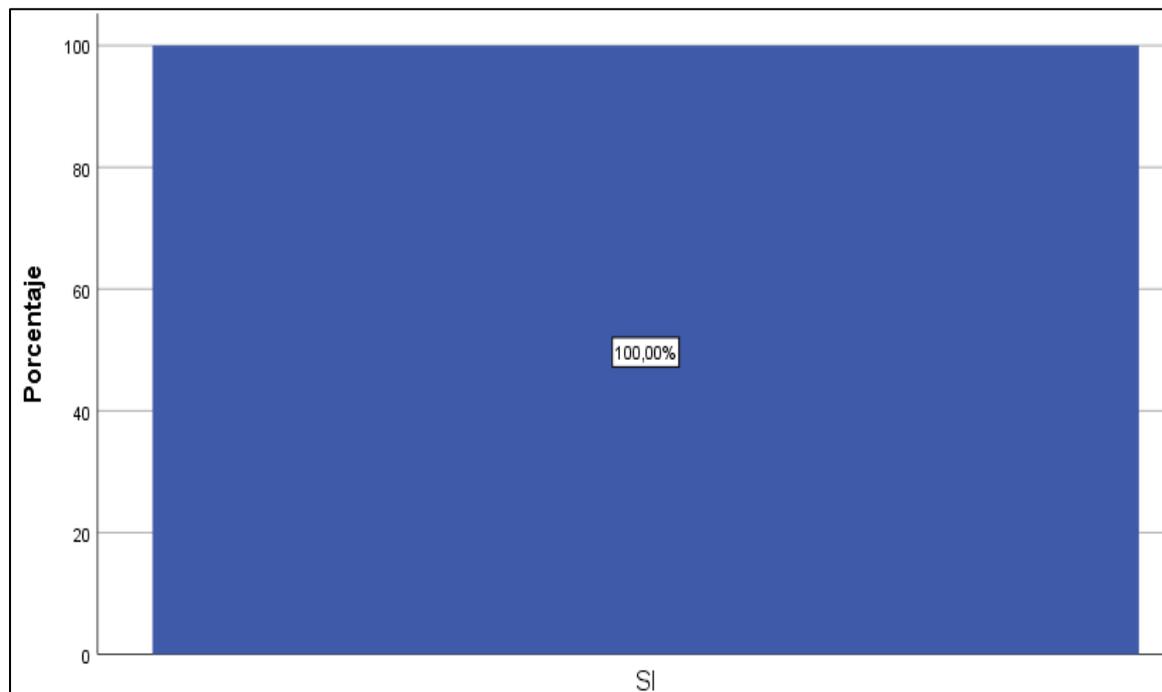
Tabla 7

Resultado de, Cree Ud. que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social

	Frecuencia	%
SI	50	100.0%
NO	0	00.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 7

Resultado de, que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social

**Interpretación:**

Respecto al resultado de la figura 7, se constata que el 100% de los encuestados afirman que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social.

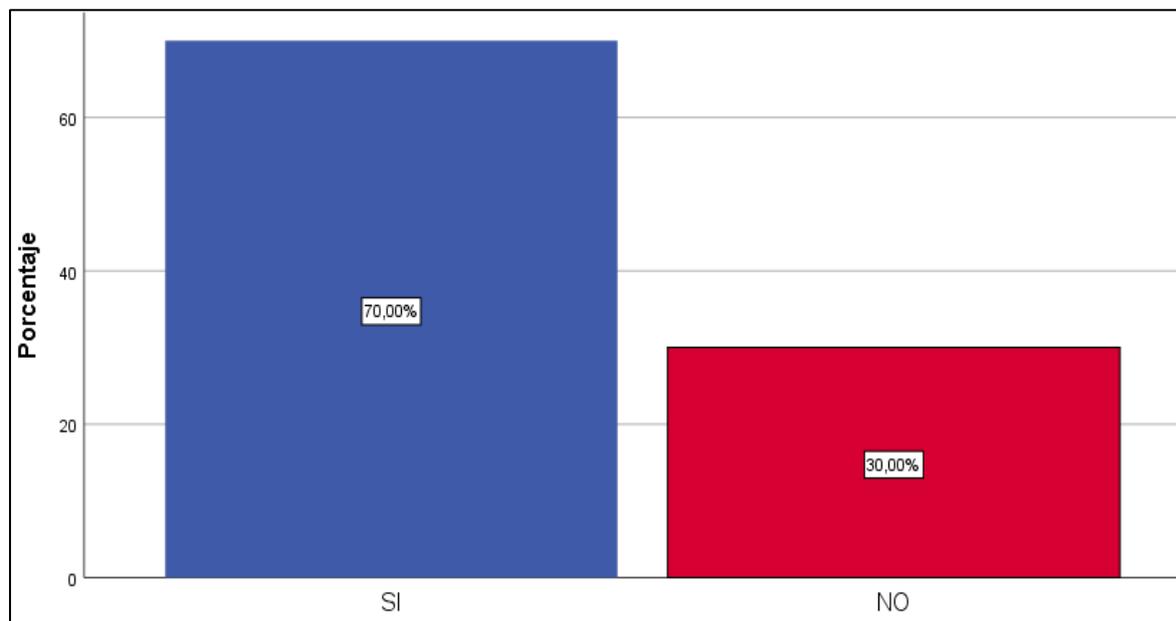
Tabla 8

Resultado de, Cree Ud. que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto

	FRECUENCIA	%
SI	35	70.0%
NO	15	30.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 8

Resultado de, Cree Ud. que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto

**Interpretación:**

Respecto al resultado de la figura 8, se constata que el 70% de los encuestados afirman que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto y el 30% tiene una respuesta negativa; por lo que, la mayoría considera que los despidos y multas mejorarían la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto.

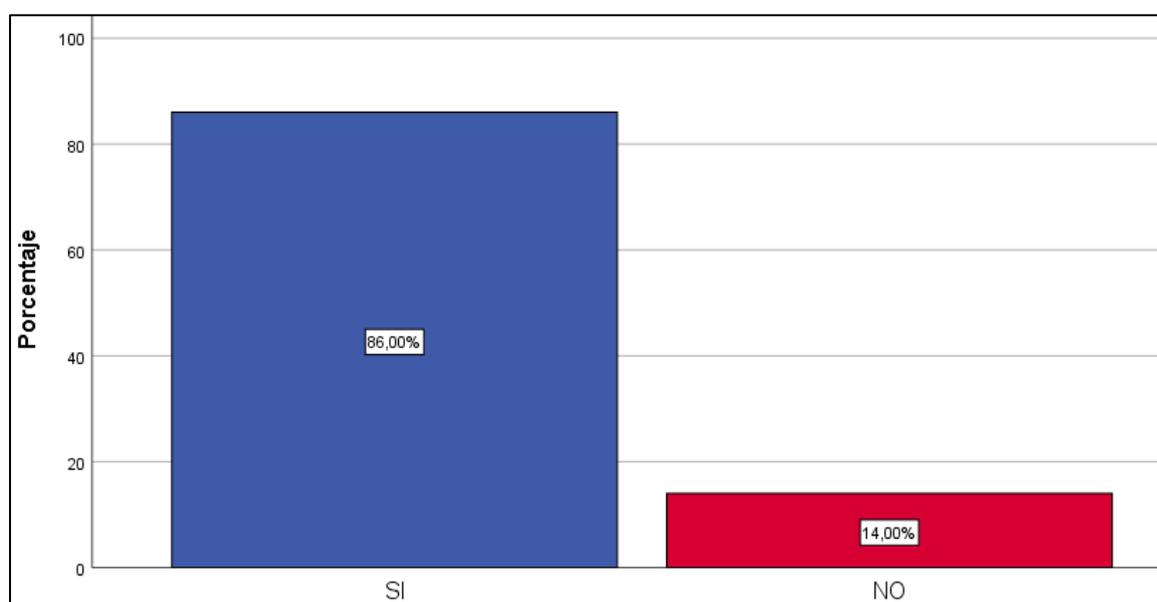
Tabla 9

Resultado de, Cree Ud. que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos

	FRECUENCIA	%
SI	43	86.0%
NO	7	14.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 9

Resultado de, Cree Ud. que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos



Interpretación:

Respecto al resultado de la figura 9, se constata que el 86% de los encuestados afirman que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos y el 14% tiene una respuesta negativa; por lo que, la mayoría considera que el reconocimiento legal beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos.

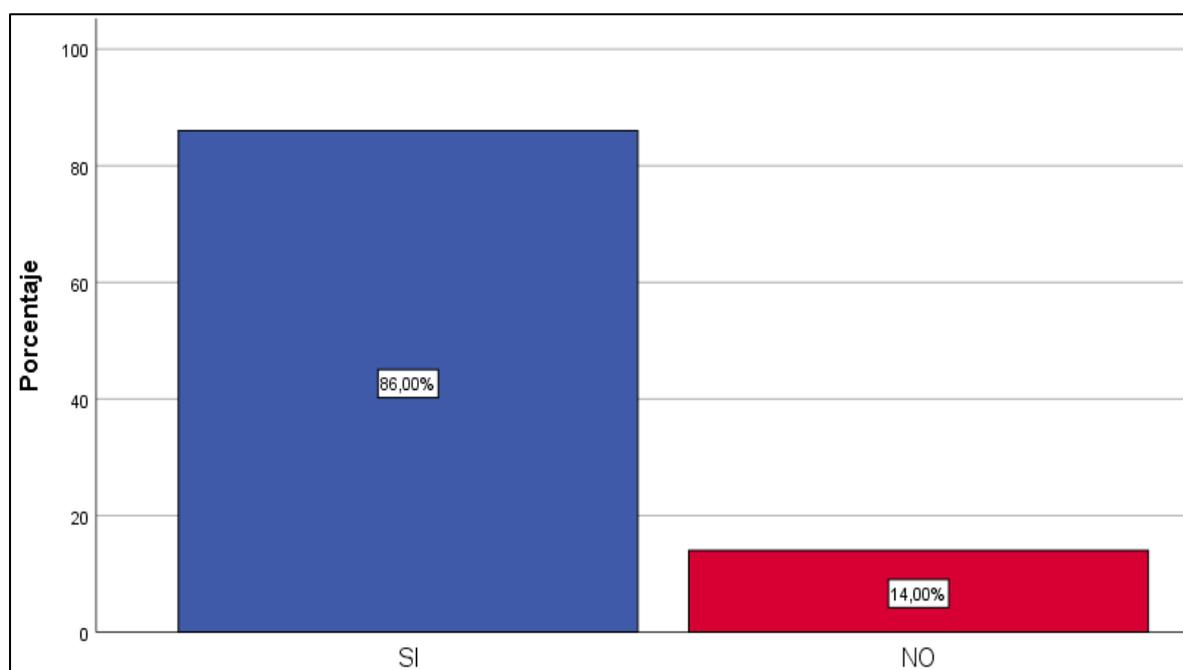
Tabla 10

Resultado de, Cree Ud. que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte

	FRECUENCIA	%
SI	43	86.0%
NO	7	14.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 10

Resultado de, Cree Ud. que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte



Interpretación:

Respecto al resultado de la figura 10, se constata que el 86% de los encuestados afirman que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte y el 14% tiene una respuesta negativa; por lo que, la mayoría considera que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte.

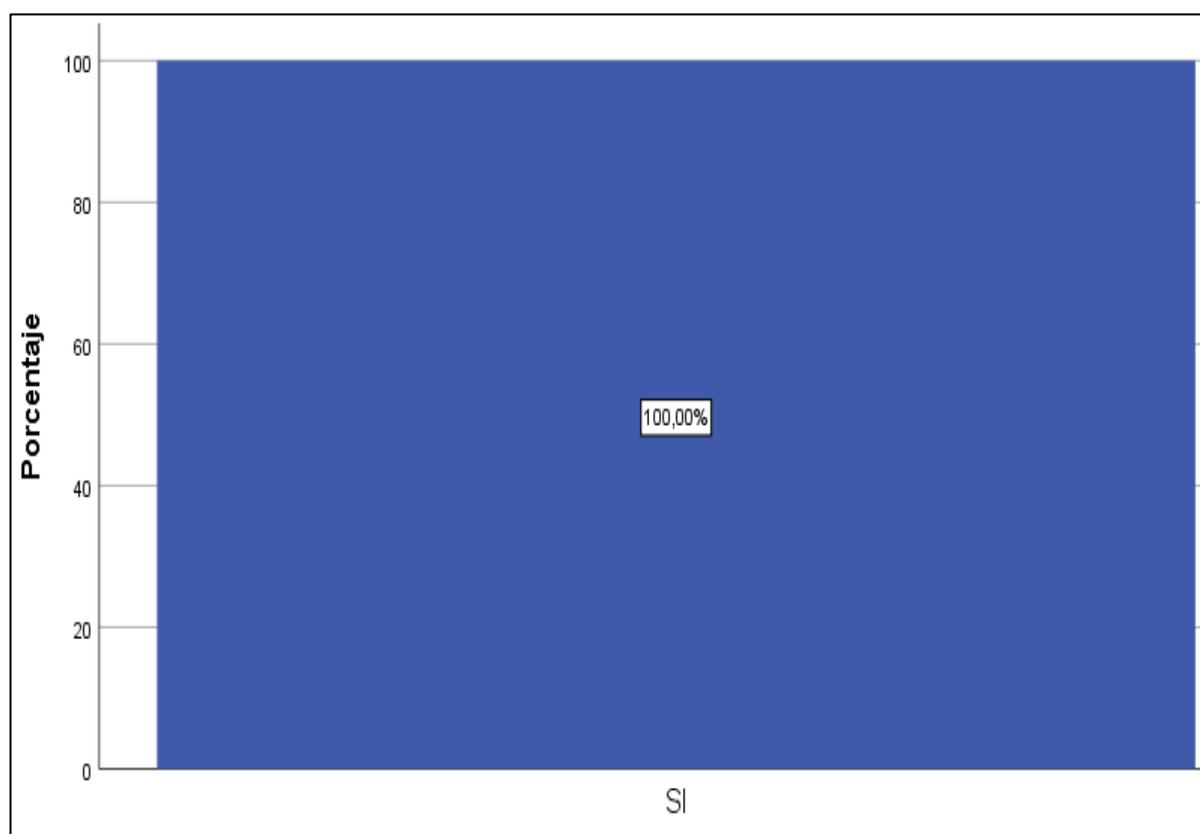
Tabla 11

Resultado de, Cree Ud. que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos

	Frecuencia	%
SI	50	100,0%
NO	0	00.0%
TOTAL	50	100.0%

Figura 11

Resultado de, Cree Ud. que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos

**Interpretación:**

Respecto al resultado de la figura 11, se constata que el 100% de los encuestados afirma que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos.

4.3. Contrastación de hipótesis

Tabla 12

Prueba de hipótesis general

		Tabla cruzada deportes electrónicos*seguridad Jurídica		
		SEGURIDAD JURÍDICA		Total
		SI	NO	
DEPORTES ELECTRÓNICOS	Recuento	40	5	45
	Recuento esperado	36,9	8,1	45,0
	% dentro de DEPORTES ELECTRÓNICOS	88,9%	11,1%	100,0%
	% del total	80,0%	10,0%	90,0%
	Residual	3,1	-3,1	
	Recuento	1	4	5
	Recuento esperado	4,1	9	5,0
	% dentro de DEPORTES ELECTRÓNICOS	20,0%	80,0%	100,0%
	% del total	2,0%	8,0%	10,0%
	Residual	-3,1	3,1	
Total	Recuento	41	9	50
	Recuento esperado	41,0	9,0	50,0
	% dentro de DEPORTES ELECTRÓNICOS	82,0%	18,0%	100,0%
	% del total	82,0%	18,0%	100,0%

Interpretación:

Respecto al resultado de la presente tabla, la misma que fue analizada a través del programa Spss con la tabla cruzada entre las variables los deportes electrónicos y la seguridad jurídica, se obtiene como resultado que de la pregunta general realizada en la encuesta la respuesta afirmativa que confirma que en los deportes electrónicos no existe seguridad jurídica; por lo que se confirma y acepta la hipótesis alternativa.

Tabla 13

Prueba de hipótesis específica 1

Tabla cruzada profesionalización de los deportes electrónicos*estigmatización social			
		Estigmatización Social	Total
		SI	
Recuento		44	44
Recuento esperado		44,0	44,0
% dentro de		100,0%	100,0%
Profesionalización de los deportes electrónicos	SI	PROFESIONALIZACION DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS	
	% del total		88,0%
	Residuo corregido		.
	Recuento		6
	Recuento esperado		6,0
	% dentro de		100,0%
	NO		PROFESIONALIZACION DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS
% del total		12,0%	
Residuo corregido		.	
Recuento		50	
Recuento esperado		50,0	
Total	% dentro de	100,0%	100,0%
		PROFESIONALIZACION DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS	
% del total		100,0%	100,0%

Interpretación:

Respecto al resultado de la presente tabla de la hipótesis específica 1 se constata que las respuestas son afirmativas a la pregunta en un porcentaje de 88%;

sin embargo, se puede observar en el recuento de profesionalización de los deportes electrónicos existe un 12%, pero en estigmatización social se encuentra un 100% de respuestas afirmativas; por lo que se acepta la hipótesis específica 1.

Tabla 14*Prueba de hipótesis específica 2*

Tabla cruzada relación contractual*regulación de los deportes electrónicos					
		REGULACION DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS		Total	
		SI	NO		
Recuento		34	0	34	
Recuento esperado		29,2	4,8	34,0	
% dentro de RELACION CONTRACTUAL		100,0%	0,0%	100,0%	
RELACIÓN CONTRACTUAL	SI	% del total	68,0%	0,0%	68,0%
		Residuo corregido	4,2	-4,2	
		Recuento	9	7	16
		Recuento esperado	13,8	2,2	16,0
		% dentro de RELACION CONTRACTUAL	56,3%	43,8%	100,0%
	N				
	O	% del total	18,0%	14,0%	32,0%
		Residuo corregido	-4,2	4,2	
		Recuento	43	7	50
		Recuento esperado	43,0	7,0	50,0
% dentro de RELACION CONTRACTUAL		86,0%	14,0%	100,0%	
Total					
	% del total	86,0%	14,0%	100,0%	

Interpretación:

Respecto al resultado de la presente tabla de la hipótesis específica 2, obtiene como resultado que las respuestas afirmativas a la pregunta son del porcentaje de 86% y el 14% de respuestas negativas aceptando la hipótesis específica 2.

CAPÍTULO V

DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

5.1. Discusiones

Al finalizar con el análisis e interpretación de los resultados del presente trabajo de investigación, se determinó las siguientes conjeturas:

Con respecto a la hipótesis general planteada, la misma que es aceptada, en la cual se señala que entre las variables los deportes electrónicos y seguridad jurídica, se obtiene como resultado de la pregunta general realizada en la encuesta una respuesta afirmativa que confirma la relación entre los deportes electrónicos y seguridad jurídica en Villa El Salvador en el periodo 2020 es de 82,0% confirmando aceptando la hipótesis general, concluyendo que existe una falta de seguridad jurídica en los deportes electrónicos afectando a los que practican de manera profesional estos deportes, asimismo se rechaza la hipótesis general nula que señala que no existe relación entre los deportes electrónicos y seguridad jurídica en Villa El Salvador en el periodo 2020. En la misma línea los resultados obtenidos y analizados son compatibles con la doctrina analizada en los antecedentes de la presente investigación.

Pérez (2017) en la cual establece las consecuencias jurídicas que traen lo esports en el ámbito socio - jurídico. Asimismo, concluyó que los videos juegos forman parte para un gran sector de jóvenes y adultos como medio de ocio, pero al agregarle el factor económico y competitividad ya adquiere relevancia jurídica para que no existan abusos por parte de terceros.

Los resultados obtenidos y analizados en la presente investigación se relacionan con la teoría de las necesidades en la cual se establece que se puede tomar en cuenta que para que exista una necesidad tiene que haber una afectación o daño el cual limite a una sociedad. Asimismo, se relaciona con la teoría las causas supraliberales de justificación, en la cual establece que la aceptación de una norma

que provenga de una cultura diferente puede ser lícita en otra, siempre en cuando esta sea justificada.

Con respecto a las hipótesis específicas planteadas, en cuanto a la primera hipótesis específica se constata que 88% es afirmativo a la pregunta y el 12% de respuestas son negativas; por lo que, se acepta la hipótesis específica 1; sin embargo, en Estigmatización Social se obtiene una respuesta de 100% afirmativa. Existiendo relación entre la profesionalización de deportes electrónicos y la estigmatización social. De acuerdo con el resultado encontramos la afirmación de la hipótesis.

En lo concerniente al resultado de la segunda hipótesis específica, se constata que 86% es afirmativo a la pregunta y el 14% son negativas aceptando la hipótesis específica 2, por lo tanto, existe un vínculo entre la relación contractual y la regulación de deportes electrónicos, encontramos la afirmación de la hipótesis.

5.2. Conclusiones

Primera: A la conclusión que arriba en el presente trabajo de investigación es que existe una gran vulneración a los derechos de los jugadores que se dedican profesionalmente a los deportes electrónicos; asimismo, no existe una seguridad jurídica hacia ellos, porque explícitamente no son reconocidos legalmente como deportistas; por lo que, es necesario una modificación a la ley del deporte o en su defecto la creación de una norma para que los jugadores que se dediquen profesionalmente a los deportes electrónicos no se encuentren desprotegidos por la ley.

Segunda: Sin duda alguna, para que pueda ser profesionalizados los deportes electrónicos es necesario el apoyo de las entidades del Estado; sin embargo, en la actualidad Perú cuenta con una organización dedicada a los deportes electrónicos Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, pero esta

organización no cuenta con el apoyo necesario del Estado y esto trae como consecuencia la desinformación de los deportes electrónicos; asimismo, por consiguiente esta desinformación genera una estigmatización en la sociedad y el menosprecio en los jóvenes que se dedican a los deportes electrónicos profesionalmente y truncando la profesionalización de estos deportes.

Tercera: Se puede concluir que, ante cualquier contrato que realice un jugador profesional de deporte electrónico este será asimétrico, porque al no ser reconocido legalmente como un deportista no se podrá realizar un contrato con cláusulas especiales que se adecuen a la prestación de servicio que los jugadores realizan; asimismo, los jugadores no pueden hacer valer sus derechos como deportistas profesionales, porque actualmente los deportes electrónicos no están regulados y mucho menos no se puede hacer una interpretación amplia a la norma específica para reconocerlos; por lo que, es necesario una regulación para la solución de este problema.

5.3. Recomendaciones

Primera: Se recomienda al Estado que evalúe seriamente una regulación a los deportes electrónicos, porque actualmente en la sociedad con la pandemia del covid-19 los deportes electrónicos demostraron ser un deporte como tal; asimismo, con el problema este problema los deportes electrónicos siguen generando ingresos y esto no debe ser desaprovechado por el Estado.

Segunda: Se recomienda al Instituto Peruano del Deporte (IDP) llevar a cabo un análisis sobre los deportes electrónicos y su impacto en nuestra nación y capacitar al personal de esta institución, para que se pueda incluir a los jóvenes que se dedican a los deportes electrónicos profesionalmente a los servicios y protocolos de este instituto; asimismo fomentando la debida practica de estos deportes.

Tercera: Se recomienda al Ministerio de Cultura la promoción de los deportes electrónicos; asimismo, los beneficios que puede traer consigo bajo una práctica responsable y equilibrada para los jóvenes que quieran dedicarse a los deportes electrónicos a nivel profesional.

REFERENCIAS

- Antón, M. (2019). *Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/54986/>
- Carrillo, L. (2018). Los increíbles insights de los eSports que desafían el ecosistema del deporte real. *Gestión*. <https://gestion.pe/blog/el-deporte-de-hacer-negocios/2018/09/los-increibles-insights-de-los-esports-que-desafian-el-ecosistema-del-deporte-real.html/>
- Castro, J. (2018). *¿Los eSports son un deporte?*. ADDPER. <https://addper.wordpress.com/2018/12/13/los-esports-son-un-deporte/>
- Carta Europea del Deporte. (1992). *Bienestar y Protección Infantil*. <https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/fuentes1.asp?sec=34&subs=439&cod=3118&page=#:~:text=La%20Carta%20Europea%20del%20Deporte,principios%20de%20la%20%20C3%A9tica%20deportiva.>
- Cervantes, C. (2017). *Responsabilidad civil derivada de la actividad deportiva en el Perú: análisis de su problemática y propuestas para su adecuada regulación* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/4363>
- Constitución Política del Perú. (1993). *Plataforma digital única del Estado Peruano*. <https://www.gob.pe/institucion/presidencia/informes-publicaciones/196158-constitucion-politica-del-peru>
- Cudós, M. (2017). *Los Deportes Electrónicos como nueva posibilidad de mercado en Argentina. Una perspectiva de las Relaciones públicas* [Tesis de pregrado, Universidad Abierta Interamericana]. Repositorio Institucional UAI. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC125039.pdf>

- Ferro, V. (2019). *Derecho individual del trabajo en el Perú*. Fondo Editorial PUCP.
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Universidad Continental.
- Gotorra, R. (2017). *El patrocinio en los eSports* [Tesis de pregrado, Universitat Pompeu Fabra]. Repositorio Institucional UPF.
<https://repositori.upf.edu/handle/10230/33078>
- Guijarro, A. (2019). *Análisis cuantitativo sobre los E-Sports* [Tesis de pregrado, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional UA.
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/85807>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Mc Graw-Hill.
- Jaramillo. H. (1970). *Los deportes. Orígenes. Evolución y etapa olímpica*. Ediciones Tercer Mundo.
- Martín de la Vega, A. (2012). En torno a la Teoría de la Constitución y los nuevos contextos del constitucionalismo. *Estudios De Deusto*, 57(2), 167-191.
<https://revista-estudios.revistas.deusto.es/article/view/363>
- Mendoza, F. (2019). *Los e-Sports y Derecho*. Enfoque Derecho.
<https://www.enfoquederecho.com/2019/05/22/los-e-sports-y-derecho/>
- Morales, A. (2020). *Aspectos Legales de los e-Sports en el Perú*. Agnitio.
<http://agnitio.pe/articulo/aspectos-legales-de-los-e-sports-en-el-peru/>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Directrices de la OMS sobre actividad física y hábitos sedentarios*. OMS.
<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/337004/9789240014817-spa.pdf>

- Parellada, R. (2008). Necesidades, capacidades y valores. *Papeles de relaciones ecosociales y cambio global*, 1(102), 77-87.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2698949>
- Pérez, J. (2017). Retos Jurídicos de los Sports. *Revista Jurídica La Liga*, 1(7), 1-8.
<http://files.laliga.es/revistaffp/n07/index.html#p=17>
- Sánchez, L. (2015). *Cloud 9 responde acusaciones de uso de fármacos estimulantes en Counter-Strike: Global Offensive*.
<https://www.levelup.com/noticias/331633/Cloud-9-responde-acusaciones-de-uso-de-farmacos-estimulantes-en-CounterStrike-Global-Offensive/pagina/1>
- Twining, W. (2005). Teoría General Del Derecho. *Derecho y justicia en una sociedad global*, 39(1), 597-688.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/acfs/article/view/1039>

ANEXOS

Matriz de Consistencia

LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y LA SEGURIDAD JURÍDICA EN VILLA EL SALVADOR PERIODO 2020

Problema	Objetivo	Marco Teórico	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>Problema general: ¿Existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe relación entre profesionalización de los deportes electrónicos y la Estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020? • ¿Existe relación entre profesionalización de los deportes electrónicos y la Estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020? 	<p>Objetivo general: Determinar si existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar si existe relación entre profesionalización de los deportes electrónicos y la Estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020 • Determinar si existe relación entre la relación contractual y la regulación de los deportes electrónicos en Villa El Salvador periodo 2020 	<p>1. Antecedentes.</p> <p>A nivel nacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Morales (2019) en su artículo científico <i>Las consecuencias jurídicas de los eSports en el Perú.</i> • Mendoza (2019) en su artículo científico <i>Los deportes electrónicos y el derecho.</i> • Castro (2018) en su artículo científico <i>La consideración a los eSports como un deporte.</i> <p>A nivel internacional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antón (2019) en su tesis titulada <i>El espectáculo de las competiciones de los eSports.</i> • Guijarro (2019) en su tesis titulada <i>Un análisis cuantitativo sobre el impacto de los eSports.</i> • Cúdos (2017) en su tesis titulada: <i>Los deportes económicos como nueva posibilidad de mercado en argentina. Una perspectiva de las relaciones publicas</i> 	<p>Hipótesis general: Probablemente existe relación entre los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020.</p> <p>Hipótesis específicas: He1: Probablemente existe relación entre la profesionalización de los deportes electrónicos y la estigmatización social en Villa El Salvador periodo 2020. He2: Probablemente existe relación entre la relación contractual y la regulación de los deportes electrónicos en Villa El Salvador periodo 2020</p>	<p>Variable 1. Deportes electrónicos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Profesionalización de los deportes electrónicos. - Estigmatización social. - Discriminación. <p>Variable 2. Seguridad Jurídica</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relación contractual - Regulación de los deportes electrónicos 	<p>Tipo de investigación: básico puro</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo.</p> <p>Enfoque de investigación: Cuantitativo.</p> <p>Diseño de investigación: No experimental.</p> <p>Técnicas e instrumentos: Encuesta</p>

PROYECTO DE LEY LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

El Congreso de la República

Ha dado la Ley siguiente

NUEVA LEY DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS 32269

Artículo 1°. – Objetivo de la Ley

La presente Ley tiene como objetivo a los videojuegos como deportes electrónicos considerándolos como una categoría deportiva; asimismo vinculándolos al Sistema Deportivo Nacional y a la Ley de promoción y desarrollo del deporte N° 28036 para su promoción y regularización de su práctica a nivel nacional.

Se entiende por deporte electrónico que es toda la actividad empleada mediante la ejecución de dispositivos electrónicos, computadoras y/o laptops, consolas de videojuegos y dispositivos móviles conectados al internet o no, donde compiten dos o más personas de manera individual o grupal a nivel profesional.

Artículo 2°. – Practica de los deportes electrónicos

Los deportes electrónicos deben ser libre y accesible a todos los habitantes del territorio peruano, de modo que se pueda promover el desarrollo intelectual, la socialización, recreación y la cultura del deporte en sus distintas disciplinas-

Artículo 3°. – Son considerados deportes electrónicos.

- i) Gratis o pago por mensualidad.
- ii) Debe ser competitivo.
- iii) Debe existir enfrentamiento individual o cooperativo.
- iv) Existencia de una liga competitiva regulada.

Artículo 4°. – Denominación de deportista electrónico.

Se denominará jugador profesional de deportes electrónicos aquella persona que tiene por actividad remunerada la participación en competiciones de videojuegos; asimismo, que cuente con la subordinación legal de una asociación o empresa.

Artículo 5°. – Contrato de deportes electrónicos.

Cualquier contrato mediante el cual una asociación o empresa que se beneficie de la aprobación prevista en el artículo 4, garantizará la remuneración y la asistencia de un jugador; asimismo, el contrato de trabajo deberá tener una duración determinada.

Artículo 6°. – Duración del contrato de deportes electrónicos.

La duración del contrato de deportes electrónicos no puede ser inferior a la duración de una temporada de videojuegos competitiva. Sin embargo, un contrato celebrado en el transcurso de una temporada de competencia de videojuegos puede tener una duración menor a la temporada, bajo las condiciones especificadas por la regulación:

- I) Tan pronto como se ejecute al menos hasta el final de la temporada de videojuegos.
- II) Si se concluye para asegurar el reemplazo de un jugador profesional de videojuegos en caso de ausencia del jugador profesional o la suspensión de su contrato de trabajo.

Artículo 7°. - Requisitos esenciales para el contrato de deportes electrónicos.

- I) La identidad y dirección de las partes.
- II) Si el trabajador es menor de edad, este debe contar con el consentimiento de sus padres por escrito.
- III) La fecha de contratación y la duración por la cual se concluye.

- IV) La designación del ejemplo ocupado y las actividades en las que participara el empleado dentro del equipo.
- V) El monto de la remuneración y sus diversos componentes, incluyendo bonos y complementos salariales en caso de que existieran.
- VI) Los nombres y direcciones de los fondos de pensiones y previsión complementarios y de la organización que brinda cobertura complementaria de salud.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1. Importancia de la regulación de los deportes electrónicos

El presente proyecto de Ley, tiene como objetivo regular los deportes electrónicos y a su vez brindar una seguridad jurídica a los que los practican profesionalmente, generándose un reforzamiento del ordenamiento jurídico para la promoción de la cultura del deporte en todas sus disciplinas y alcanzando el bienestar de quienes los practican.

Con respecto al debate de si los deportes electrónicos pueden o no clasificarse como deportes. Durante un largo período de tiempo el concepto tradicional de deporte fue caracterizado por un mayor uso del cuerpo en contraposición de la mente, es decir, resaltando las cualidades físicas como inherentes de toda disciplina y actividad deportiva. Sin embargo, en el año 1998, con la inclusión del ajedrez como deporte oficializado por parte del Comité Olímpico Internacional (COI), el concepto “deporte” se amplió y con el impacto mundial que ahora han generado e incluso con la pandemia del covid-19 se volvieron los protagonistas de las escenas deportivas a nivel mundial; por lo que es suficiente para designarlos como tal.

2. Efectos de la vigencia de la norma que se propone sobre la legislación nacional

El presente proyecto de Ley Regula los deportes electrónicos, no afecta disposiciones ni principios constitucionales, y regirá a partir del día siguiente de su publicación.

3. Análisis costo beneficio

La aprobación del presente proyecto de ley garantiza el respeto de los derechos constitucionales; por lo que no generara gasto alguno al presupuesto General de la Republica; además generará dos tipos de beneficios como: I) el beneficio social, en el cual los deportes electrónicos son inclusivos; por lo que cualquier persona no importa el género, edad y condición física podrán participar libremente en los deportes electrónicos y a través de estos podrán desarrollar aspectos físicos, psicológicos y sociales; además de fortalecer su autoestima y a su vez generar un sentido de consolidación al ámbito deportivo; II) el beneficio económico, en el cual se generara la creación de diversos tipos de empleos como árbitros, managers y deportistas electrónicos; asimismo, la atracción de patrocinadores y convenios con empresas de telecomunicaciones internacionales.

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS
INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Es grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, en mi calidad de Bachiller, egresado de la Universidad Autónoma del Perú, he elaborado mi tesis titulada: **Los deportes electrónicos y la seguridad jurídica en Villa El Salvador periodo 2020**, cuyo desarrollo me permitirá optar por el título de abogado.

En tal sentido, es imprescindible validar el(los) instrumento(s) con los cuales recogeré los datos pertinentes, para lo cual es necesario contar con la aprobación de especialistas y llevar a cabo la aplicación del(los) instrumento(s) en mención. Conocedor(a) de su connotada experiencia en temas de investigación jurídica, he considerado conveniente recurrir a su persona.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definición conceptual(es) de la(s) variable(s) y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la(s) variable(s).
- Certificado de validez de contenido del(los) instrumento(s).

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle la atención que dispense presente.

Atentamente,

ROY ANTONIO UCHASARA QUISPE
DNI N° 47388652

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE Y DIMENSIONES

Variable 1 (Independiente) Los deportes electrónicos

Definición conceptual. - Es la competición de videojuegos multijugador a nivel profesional.

Dimensiones de la variable independiente:

- Profesionalización de los deportes electrónicos
- Estigmatización Social
- Discriminación

Variable 2 (Dependiente) Seguridad jurídica

Definición conceptual. – Es la garantía que tiene cada persona sobre sus bienes y derechos, los cuales no serán vulnerados.

Dimensiones de la variable dependiente:

- Relación contractual
- Regulación de los deportes electrónicos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO QUE MIDE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

Dicotómica	SI / NO
-------------------	----------------

Ítems	J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	Suma	Valor (V)
Cree Ud. Que debería de existir periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos para optimizar la sinergia entre los jugadores							
Cree Ud. Que los jugadores de deportes electrónicos deberían ser reconocidos como deportistas profesionales							
Cree Ud. Que el Estado deba fomentar la práctica profesional de los deportes electrónicos							
Cree Ud. Que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados							
Cree Ud. Que los jugadores de deportes electrónicos son Discriminados en la sociedad							

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO QUE MIDE SEGURIDAD JURÍDICA

Dicotómica	SI / NO
------------	---------

Ítems	J-1	J-2	J-3	J-4	J-5	Suma	Valor (V)
Cree Ud. Que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres en los contratos.							
Cree Ud. Que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social.							
Cree Ud. Que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto.							
Cree Ud. Que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos.							
Cree Ud. Que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte.							
Cree Ud. Que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos.							

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE 1.

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	DICOTÓMICA
Profesionalización	Periodos	Cree Ud. Que debería de existir periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos para optimizar la sinergia entre los jugadores	1. Si 2. No
	Reconocimiento como deportista	Cree Ud. Que los jugadores de deportes electrónicos deberían ser reconocidos como deportistas profesionales	
	Fomentación de la debida practica de los deportes electrónicos	Cree Ud. Que el Estado deba fomentar la práctica profesional de los deportes electrónicos	
Estigmatización	Menospreciar	Cree Ud. Que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados	
Discriminación	Discriminación social	Cree Ud. Que los jugadores de deportes electrónicos son Discriminados en la sociedad	

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE 2.

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	DICOTÓMICA
Contractual	Representación de los padres o representante legal	Cree Ud. Que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres o representante legal en los contratos.	1. Si 2. No
	Seguro Social	Cree Ud. Que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social	
	Despido y multas	Cree Ud. Que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto.	
Regulación de los deportes electrónicos	Reconocimiento legal	Cree Ud. Que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos.	
	Normativa	Cree Ud. Que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte.	
	Intervención del Estado en las competiciones de deportes electrónicos	Cree Ud. Que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos.	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS”

o	DIMENSIONES/ ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Suficiencia ⁴		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1									
	Profesionalización de los deportes electrónicos	X		X		X		X		
	DIMENSIÓN 2									
	Estigmatización social	X		X		X		X		
	DIMENSIÓN 3									
	Discriminación comunitaria	X		X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr.** /Mg. /Abog.:LUIS A. ESPINOZA PAJUELO..... **DNI:** 10594662.....

Especialidad del validador: **GESTIÓN PÚBLICA**.....

Lima sur,13...de JUNIO...de 2020

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o Dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es Conciso, exacto, y directo.

⁴**Suficiencia:** Los ítems son suficientes para medir la dimensión.

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE “SEGURIDAD JURÍDICA”

o.	DIMENSIONES/ ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Suficiencia ⁴		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	Relación Contractual	X		X		X		X		
	DIMENSIÓN 2	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	Regulación de los deportes electrónicos	X		X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴): SI _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. /Mg. /Abog.: LUIS ESPINOZA PAJUELO..... **DNI:** 10594662.....

Especialidad del validador: GESTIÓN PÚBLICA.....

Lima sur,13...de JUNIO...de 2020

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o Dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es Conciso, exacto, y directo.

⁴**Suficiencia:** Los ítems son suficientes para medir la dimensión.

Firma del Experto Informante.

“LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y LA SEGURIDAD JURÍDICA EN VILLA EL
SALVADOR PERIODO 2020”

El presente instrumento tiene como objetivo conocer la falta de seguridad jurídica en los deportes electrónicos. Por fuerza mayor “codiv-19” se optado por aplicar este instrumento vía online por distintas plataformas de comunicación como, Discord, Skype, TeamSpeak, Foros online y entre otros.

N°	VARIABLE N° 1 LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS	SI	NO
1	Cree Ud. ¿Qué debería de existir periodos de prueba en los equipos de deportes electrónicos para optimizar la sinergia entre los jugadores?		
2	Cree Ud. ¿Que los jugadores de deportes electrónicos deberían ser reconocidos como deportistas profesionales?		
3	Cree Ud. ¿Que el Estado deba fomentar la práctica profesional de los deportes electrónicos?		
4	Cree Ud. ¿Que los jugadores de deportes electrónicos son menospreciados?		
5	Cree Ud. ¿Que los jugadores de deportes electrónicos son discriminados en la sociedad?		
N°	VARIABLE N° 2 SEGURIDAD JURÍDICA	SI	NO
6	Cree Ud. ¿Que los menores de edad que se dedican a los deportes electrónicos sean representados por sus padres en los contratos?		
7	Cree Ud. ¿Que los jugadores profesionales de deportes electrónicos gocen de seguro social?		
8	Cree Ud. ¿Que los despidos y multas mejoraran la disciplina de los jugadores de deportes electrónicos ante cualquier acto deshonesto?		
9	Cree Ud. ¿Que el reconocimiento legal de deportista beneficiara a los jugadores de deportes electrónicos?		
10	Cree Ud. ¿Que los deportes electrónicos deben ser incorporados en la norma de derecho del deporte?		
11	Cree Ud. ¿Que el Estado debe intervenir y cooperar en las competencias de deportes electrónicos?		