Proyecto de Ley N°.....2206/2021-CR

CONGRESO de la REPÚBLICA

ALEJANDRO SOTO REYES
CONGRESISTA DE LA REPÚBLICA

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONGRESO DE LA REPÚBLICA
Área de Trámite y Digitalización de Documentos
31 MAYO 2022
RECIBIDO
Firma ____ Hora 3:50 pm

LEY QUE REGULA LOS JUEGOS DE CASINO Y MÁQUINAS TRAGAMONEDAS EN LÍNEA.

El Congresista de la República que suscribe, **ALEJANDRO SOTO REYES**, integrante del **Grupo Parlamentario Alianza para el Progreso**, en ejercicio del derecho de iniciativa legislativa que le confiere el artículo 107 de la Constitución Política y los artículos 74 y 75 del Reglamento, propone el siguiente PROYECTO DE LEY:

FÓRMULA LEGAL

LEY QUE REGULA LOS JUEGOS DE CASINO Y MÁQUINAS TRAGAMONEDAS EN LÍNEA

Título I
Disposiciones Generales

Artículo 1. Objeto la ley
El objeto de la presente ley es regular la actividad de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas que se realizan en el territorio nacional.

Artículo 2. Finalidad de la ley
La finalidad de la ley es prevenir y disminuir las conductas adictivas que se generan como consecuencia de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas, proteger a los menores y otras poblaciones vulnerables de los efectos de los juegos en línea, y luchar contra los fraudes durante el desarrollo del juego promoviendo su transparencia.

Artículo 3. Definiciones
3.1 Para efectos de la presente Ley se entiende por:

a) Apuesta: Las apuestas deportivas y apuestas hípicas.

b) Autoridad competente: El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo.

c) Empresa operadora: persona jurídica con título habilitante para ofrecer juegos de casino y máquinas tragamonedas en línea en el Perú.

d) Jugador: persona natural que juega al casino o máquinas tragamonedas en línea.

e) Juego en línea: Toda actividad ofrecida por las empresas operadoras autorizadas en la que se arriesguen cantidades de dinero sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que se realicen a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.

f) Juegos de casino en línea: Todo juego de mesa en el que se utilice naipes, dados o ruletas, cuyo resultado dependa del azar, ofrecidos a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos y por el cual se paga un precio en dinero.

g) Juego prohibido: Todo juego en línea de casino y máquinas tragamonedas que se realice en el Perú sin contar con título habilitante.

h) Máquinas tragamonedas en línea: Todas las máquinas de juego que permitan al jugador un tiempo de uso a cambio del pago del precio de la jugada en función del azar y, eventualmente, la obtención de un premio de acuerdo con el programa de juego, ofrecidos a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos.

i) Título habilitante: La licencia otorgada por la autoridad competente a favor de la empresa operadora, autorizándole la realización de juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas en el Perú.

j) Usuario: Nombre de fantasía que utiliza el jugador para registrarse y participar en los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas.

3.2. No son materia de esta ley los bingos ni tampoco las apuestas en línea, debiendo entenderse por apuestas a lo establecido en el artículo 2.1 de la Ley.

Título II
De la autoridad competente

Artículo 4. Autoridad competente
Corresponde a la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo autorizar, fiscalizar, supervisar, evaluar y sancionar a las empresas operadoras vinculadas a la explotación de juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas.

Artículo 5. Juego prohibido
5.1. La autoridad competente es la encargada de luchar y erradicar el juego prohibido. Para ello utiliza diversas tecnologías a fin de bloquear o no permitir la operación de estos juegos dentro del Perú.

5.2. La autoridad competente establece los procedimientos correspondientes a fin de recibir información de la Superintendencia de Banca, Seguros y AFP, y de cualquier otra entidad pública, entidad privada o persona natural, que permitan detectar e identificar a los sitios web que realizan juego prohibido en el Perú.

5.3. El juego prohibido se regula por lo dispuesto en el artículo 1944 del Código Civil y el reglamento de la presente ley.

Título III
Del título habilitante

Artículo 6. Del título habilitante y su plazo
6.1. Para que una empresa operadora desarrolle juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas en el Perú debe contar con un título habilitante otorgado por la autoridad competente, conforme a los requisitos y procedimientos que establezca dicha autoridad.

6.2. El título habilitante es concedido por un plazo de cinco años, pudiendo ser renovado por un plazo igual conforme a los requisitos que establezca el reglamento.

6.3. La resolución mediante la cual se concede el título habilitante se publica en el diario oficial El Peruano.

Artículo 7. Requisitos para la solicitud del título habilitante
Para obtener el título habilitante, las empresas operadoras deben presentar los siguientes documentos:

7.1. Testimonio de la escritura pública de constitución social de la empresa operadora, realizada en el Perú y de conformidad con la legislación nacional.

7.2. Copia de la partida electrónica de los registros públicos donde se encuentre inscrita la sociedad.

7.3. Copia del documento donde consten las facultades del representante legal del solicitante y la vigencia de este.

7.4. Copia de la ficha del registro único de contribuyente, en situación activo.

7.5. Una garantía a favor de la autoridad competente, en el tiempo y forma que señale el reglamento.

7.6. Un informe de apertura indicando nombre de la página web, datos del dominio por internet con el terminal ".pe", así como la descripción detallada de los juegos que explote por internet. Dicho informe de apertura se rige por lo regulado en el reglamento de la presente ley.

7.7. Plan de prevención de las conductas adictivas, que debe contener las acciones concretas que la empresa operadora se compromete a realizar, por ella misma o asociada con otras empresas, con la finalidad de disminuir los riesgos de las conductas adictivas en la población. Este plan se renueva cada tres años y sus resultados se presentan a la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas que, a su vez, remite un informe a la Comisión Nacional de Prevención y Rehabilitación de Personas Adictas a los Juegos de Azar.

Artículo 8. Resolución de autorización
La autoridad competente emite la resolución de autorización dentro de los plazos y formas previstos en la Ley del Procedimiento Administrativo General.

Artículo 9. De la garantía
9.1. Todo titular de un título habilitante constituye una garantía a favor de la autoridad competente, en respaldo de las obligaciones y sanciones derivadas de la aplicación de la presente ley.
9.2. La vigencia de esta garantía se mantiene hasta seis meses posteriores al cese de las actividades de la empresa operadora, de la pérdida de vigencia del título habilitante o hasta que sean resueltas por sentencia firme las acciones judiciales que mantengan con el Estado o los particulares, sobre las obligaciones contenidas en la presente ley.

Artículo 10. Monto de la garantía
10.1. La garantía a favor de la autoridad competente establecida en el artículo 9 es por un monto equivalente a quinientas UIT.

10.2. Las características de esta garantía son señaladas en el reglamento de la presente ley.

Artículo 11. Del título habilitante especial
El reglamento puede establecer la exigencia de títulos habilitantes especiales para determinados juegos de casino o máquinas tragamonedas, para lo cual establece condiciones específicas adicionales por cada tipo de juego.

Título IV
De los derechos y deberes de las empresas operadoras

Artículo 12. Publicidad y promoción
Las empresas operadoras pueden publicitar sus juegos, dentro del territorio del Perú, por cualquier medio de comunicación, redes sociales y otros. También pueden promocionar o patrocinar actividades, productos o servicios de terceros, que sean similares o diferentes a las de su objeto social.

Artículo 13. Dominio de internet ".pe"
13.1. Las empresas operadoras deben realizar sus actividades por internet identificándose con un dominio con terminal ".pe".

13.2 La utilización indebida del dominio con terminal ".pe", por no contar con el título habilitante vigente, constituye falta administrativa que es sancionada conforme al reglamento y no genera derecho alguno a favor de la empresa operadora ni del jugador.

Artículo 14. Del registro del jugador
14.1. Los sitios web de las empresas operadoras presentan, en cada uno de sus portales, un banner o ventana al inicio de su presentación, de fácil acceso para el jugador, donde este se registra con sus nombres y apellidos completos, su documento de identidad y un usuario que lo identifique durante el juego. Un jugador puede registrarse en el mismo o diferentes sitios web con distintos usuarios.

14.2. Dicho registro está comunicado en línea con la central de la empresa operadora, e interconectada con el banco de datos de la autoridad competente, a fin de poder verificar si el jugador cumple con la mayoría de edad y si no está comprendido en alguna de las prohibiciones de juego.

14.3. La empresa operadora es responsable de las consecuencias que genere el juego de un menor de edad o de las personas que se encuentren prohibidas de acceder a los juegos.

Artículo 15. De la cuenta del jugador
15.1. El registro también implica la creación de una cuenta del jugador donde se detallan los montos de dinero entregados por el jugador a la empresa operadora, los montos de dinero correspondientes a los premios y bonos y el saldo del jugador.

15.2. La cuenta también debe identificar el medio de pago que utiliza el jugador y su información solo es conocida o visible para el jugador y la empresa operadora.

15.3. La Superintendencia de Banca, Seguros y AFP tiene acceso a las cuentas de los jugadores para sus labores de supervisión y para la detección de las operaciones sospechosas, conforme a la Ley que crea la Unidad de Inteligencia Financiera – Perú, Ley 27693.

Artículo 16. De las entidades bancarias y financieras
16.1. Las entidades bancarias y financieras supervisadas por la Superintendencia de Banca, Seguros y AFP se encuentran prohibidas de autorizar o tramitar cualquier operación donde intervenga una empresa o persona jurídica, nacional o extranjera, que practique el juego prohibido, pudiendo congelar las cuentas o retener los montos de dinero que se encuentren involucrados en dichas operaciones.

16.2. Las entidades bancarias y financieras están obligadas a comunicar a la autoridad competente y a la Superintendencia de Banca, Seguros y AFP cada incidencia registrada en el párrafo 16.1.

Artículo 17. De la comunicación de la empresa operadora con el jugador
17.1. El sitio web de la empresa operadora presenta un banner con un número telefónico para que el jugador pueda contactarse con la empresa durante las veinticuatro (24) horas del día. A través de dicho número telefónico el jugador puede realizar consultas y reclamos respecto del juego, así como también solicitar su autoexclusión inmediata de los juegos en línea.

17.2. La empresa operadora lleva un registro de todas las llamadas telefónicas recibidas.

Título V
Del Impuesto a los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas

Artículo 18. Creación del impuesto
Se crea el Impuesto a los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas, en adelante el Impuesto, que grava la explotación de estos juegos en línea y es de periodicidad mensual.

Artículo 19. Sujeto pasivo del impuesto
El sujeto pasivo del Impuesto es la empresa operadora de los juegos en línea de casino o de máquinas tragamonedas.

Artículo 20. Base imponible del impuesto
20.1. La base imponible del impuesto a la explotación de los juegos en línea de casino o de máquinas tragamonedas está constituida por el ingreso neto mensual de la empresa operadora.
20.2. Se considera que el ingreso neto mensual está constituido por la diferencia entre el monto total recibido por los jugadores o dinero destinado al juego y el monto total entregado por los premios otorgados en el mismo mes.

Artículo 21. Tasa del impuesto
La alícuota del impuesto para la explotación de juegos de casinos y máquinas tragamonedas en línea es del 15% (quince por ciento) de la base imponible.

Artículo 22. Funciones de la Superintendencia Nacional de Aduanas y de Administración Tributaria
Corresponde a la Superintendencia Nacional de Aduanas y de Administración Tributaria (SUNAT) la administración, fiscalización y recaudación del Impuesto a los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas.

Título VI
Protección a los grupos vulnerables

Artículo 23. Prohibición de acceso al juego de los menores y otros grupos vulnerables
23.1. Los menores de edad están prohibidos de acceder a los juegos de casino y máquinas tragamonedas en línea.

23.2. También están impedidos las personas que se encuentren inscritas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos y Sitios en Línea Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas.

23.3. Las empresas operadoras son responsables del cumplimiento de estas prohibiciones, sometiéndose a las sanciones administrativas que establezca el reglamento y sin perjuicio de otras responsabilidades civiles y penales.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS FINALES

PRIMERA. Modificación del artículo 1, el párrafo 3.1. del artículo 3, párrafos 4.1. y 4.2. del artículo 4 y el párrafo 5.1 del artículo 5 de la Ley 29907, Ley para la prevención y tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas
Se modifica el artículo 1, el párrafo 3.1. del artículo 3, párrafos 4.1. y 4.2. del artículo 4 y el párrafo 5.1 del artículo 5 de la Ley 29907, Ley para la prevención y tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas, en los siguientes términos:

> **"Artículo 1. Objeto**
> La presente Ley tiene por objeto regular la prevención y el tratamiento de la ludopatía en los juegos de azar que se realizan en los establecimientos ***y sitios en línea*** destinados a la explotación de juegos de casino y máquinas tragamonedas."
>
> **"Artículo 3. Creación del Registro**
> 3.1. Créase el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos ***y Sitios en Línea*** Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, dependiente del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo."

"Artículo 4. Funcionamiento del Registro

4.1. La Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas pone en conocimiento de las empresas que operan las salas ***y sitios en línea*** de juegos de casino y máquinas tragamonedas el contenido del Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos ***y Sitios en Línea*** Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas y sus modificaciones.

4.2. Los titulares de las empresas son responsables de hacer cumplir la prohibición del ingreso a sus instalaciones ***y sitios en línea*** de las personas inscritas en el Registro y adoptan las medidas necesarias para detectar y retirar a las personas inscritas en el Registro que hayan ingresado a las salas ***o sitios en línea*** de juego y máquinas tragamonedas. El reglamento de la presente Ley fija las sanciones para los titulares de estas empresas ante su incumplimiento."

"Artículo 5. Reserva de identidad

5.1. La Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, así como los titulares de las salas ***y sitios en línea*** de juegos de casino y máquinas tragamonedas, son responsables de velar por la reserva de identidad de las personas inscritas en el Registro ante terceros."

Firmado digitalmente por: CHIABRA LEON Roberto Enrique FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 31/05/2022 13:23:16-0500

SEGUNDA. Modificación del literal e) del artículo 9 de la Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas

Se modifica el literal e) del artículo 9 de la Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, en los siguientes términos:

"Artículo 9.- Personas prohibidas de ingresar y participar

No podrán ingresar a las salas destinadas a la explotación de juegos de casino y máquinas tragamonedas, ni participar de los juegos:

(...)

e. Quienes se encuentren comprendidos en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos ***y Sitios en Línea*** Destinados a la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas."

TERCERA. Reglamento

El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo reglamenta la presente ley en un plazo de noventa (90) días a partir de su vigencia.

Lima, mayo de 2022

Firmado digitalmente por: ACUÑA PERALTA Segundo Hector FAU 20161749126 soft
Motivo: En señal de conformidad
Fecha: 31/05/2022 10:36:25-0500

Firmado digitalmente por: SOTO REYES Alejandro FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 30/05/2022 16:41:20-0500

Firmado digitalmente por: CAMDES SORIANO Lady Mercedes FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 31/05/2022 12:30:24-0500

Firmado digitalmente por: DIAZ MONAGO Freddy Ronald FAU 20161749126 soft
Motivo: En señal de conformidad
Fecha: 30/05/2022 16:34:56-0500

Firmado digitalmente por: SALHUANA CAMDES Eduardo FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 30/05/2022 16:12:53-0500

Firmado digitalmente por: SALHUANA CAMDES Eduardo FAU 20161749126 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 30/05/2022 16:13:36-0500

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA

La presente iniciativa legislativa tiene como origen la propuesta presentada ante mi despacho por el ciudadano Franklin Gutiérrez Merino, la cual hago mía, siendo relevante establecer una regulación a los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas que se realizan en el territorio nacional.

Antecedentes normativos

Los juegos de azar en el Perú, especialmente los referidos a los juegos de casino y máquinas tragamonedas, tienen una amplia regulación en el país que nos pone a la vanguardia entre muchos países del continente.

Desde el año 1999, algunas normas que se han dictado sobre esta materia son las siguientes:

- Ley que regula la explotación de juegos de casino y máquinas tragamonedas (Ley 27153).
- Ley que modifica artículo de la Ley 27153 que regula la explotación de juegos de casino y máquinas tragamonedas (Ley 27796).
- Ley de reordenamiento y formalización de la actividad de la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas (Ley 28945).
- Ley que modifica la primera disposición final de la Ley 27796 (Ley 29829).
- Ley para la prevención y tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas (Ley 29907).

A estas normas se suman otras de tipo reglamentario, tales como las siguientes:

- Aprueban Reglamento para la Explotación de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas (Decreto Supremo 009-2002-MINCETUR).
- Reglamento de la Ley 29907, Ley para la Prevención y Tratamiento de la Ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas (Decreto Supremo 007-2013-MINCETUR).

De dichas normas se desprende que existen antecedentes legales sobre la regulación de juegos de casino y máquinas tragamonedas en el Perú. Sin embargo, ninguna de dichas normas comprende dentro de su ámbito de aplicación a los juegos *on line* o en línea.

El internet ha producido que diversos negocios comerciales y actividades del gobierno se trasladen al campo virtual. Hoy en día, es común que las tiendas por departamentos ofrezcan ventas *on line* o en línea; así como también es común que muchas personas realicen trámites gubernamentales a través de portales por internet (RENIEC, Banco de la Nación, SUNAT, etc.).

Esta tendencia también se ha trasladado a los juegos de casino y máquinas tragamonedas y, hoy en día, es frecuente que diversas páginas de internet ofrezcan estos juegos en línea.

Sin embargo, muchas de estas empresas no están constituidas en el Perú, sino que operan desde "paraísos fiscales" como Bahamas y otras, lo cual genera problemas de fiscalización y de transparencia.

A continuación, detallaremos algunos de los principales problemas que generan los juegos en línea por internet.

1. Insuficiente transparencia y seguridad en el desarrollo del juego y pago de apuestas

La ausencia de normatividad peruana que regule este tipo de juegos en línea en nuestro país es el origen de la insuficiente transparencia y seguridad en el desarrollo de estos juegos.

Actualmente, la mayoría de los sitios por internet que ofrecen este tipo de juegos corresponde a empresas que han sido constituidas en el exterior y, siendo más específicos, en paraísos fiscales.

Algunos sitios que pueden mencionarse, son los siguientes:

- www.casinoonlineperu.com
- www.spinpalace.com/espanol/
- www.rubyfortune.com/es/
- https://casino.betway.com/es/
- http://es.cabaretclub.com/

Basta que un jugador ingrese, desde cualquier dispositivo, a alguna de estas páginas para que empiece a jugar fácilmente y a entregar su dinero a la empresa operadora. Pero detrás de la pantalla del computador, teléfono o tableta, el jugador no conoce dónde opera la empresa con la que juega ni quién es su representante. Por ello, ante problemas que puedan surgir durante el desarrollo del juego no existe una instancia ante la cual se pueda presentar un reclamo. De igual forma, en el caso de incumplimiento del pago ofrecido tampoco existe un organismo ante el cual se pueda reclamar, todo lo cual genera inseguridad e indefensión en el consumidor final.

Incluso, un reclamo ante la propia empresa que opera estos juegos en línea también sería poco probable, porque los mismos no tienen un domicilio conocido y han sido constituidas en paraísos fiscales, cuya normatividad los protege o cuya legislación aplicable no es conocida.

2. Evasión tributaria

El hecho que estas empresas no estén constituidas en el Perú produce que vengan lucrando por actividades realizadas en el país y sin pagar ningún tipo de impuestos.

Esto es, estas empresas (en su mayoría sujetos no domiciliados) vienen operando a través de las redes del internet para llegar a miles de peruanos, quienes juegan con dinero dentro del territorio peruano. Pero en esta transacción (la apuesta de dinero) que conlleva una explotación económica, el Estado peruano no percibe ningún dinero en calidad de impuestos: ni por la ganancia de la empresa, ni por

los dineros entregados por el jugador ni tampoco por los premios cobrados por este último.

Peor aún, ningún organismo del Estado es capaz de controlar o fiscalizar esta actividad. Y esto ocurre no solo porque existirían insuficiencias de equipos tecnológicos para realizar dicho control sino también porque no existe normatividad que faculte a alguna entidad para realizar labores de fiscalización sobre la explotación de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas.

3. Conductas Adictivas

Una de las conductas adictivas más conocida, a consecuencia de los juegos de casino y máquinas tragamonedas, es la ludopatía. La ludopatía es una enfermedad que está considerada como un trastorno mental y de comportamiento (Anexo: CIE-10, Capítulo V) dentro de la Clasificación Internacional de Enfermedades, que publica la Organización Mundial de la Salud. Por esta enfermedad, la persona afectada siente la necesidad y la urgencia de jugar y apostar en diferentes juegos, con el consiguiente riesgo para su salud y su deterioro personal y social.

En el Perú, la Ley 29907 establece una serie de disposiciones para prevenir y tratar esta enfermedad, orientando dicha regulación hacia las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas.

Pero ocurre que los juegos en línea también pueden generar o producir ludopatía y, a pesar de ello, ni la Ley 29907 ni ninguna otra disposición legal contienen regulación alguna para prevenir o tratar la ludopatía que se genera como consecuencia de los juegos en línea u *on line*.

Incluso, algunos autores consideran que los juegos en línea son más peligrosos que los propios juegos que se realizan en las salas de casinos, ya que el jugador en línea tiene la posibilidad de apostar en la intimidad o soledad de su casa o habitación, sin la posibilidad de ser censurado por personas que se encuentren a su alrededor.

Por ello, es posible concluir que existe una relación directa (y riesgosa) entre los juegos en línea y la ludopatía; razón por la que se requiere de una intervención del Estado a fin de prevenir las conductas adictivas.

4. Exposición de menores y grupos vulnerables al riesgo de los juegos

Los menores de edad tienen fácil acceso al internet a través de cualquier plataforma: computadoras, tabletas, teléfonos celulares, etc., y lo pueden hacer desde sus hogares.

Ello conlleva a que los menores y otros grupos vulnerables (como los ludópatas) tengan un alto riesgo de ingresar a las páginas web donde se ofrecen juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas; más aún si se toma en cuenta que los sitios que operan estos juegos no son estrictos respecto de las restricciones de edad porque -precisamente- realizan sus operaciones desde el exterior.

Justificación de la regulación

De lo expuesto hasta ahora se colige que, si bien es cierto, los juegos de casino y tragamonedas en línea podrían traer externalidades positivas (como la mayor recaudación tributaria), también es cierto que traen consigo externalidades negativas (conductas adictivas y riesgo en la población menor de edad). Y, a pesar de ello, no existe ninguna norma legal que regule estos juegos.

Ante esta situación problemática, el Estado no puede mantenerse al margen de la regulación de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas. Como ya se ha explicado, existen muchas externalidades negativas (inseguridad en el desarrollo del juego, evasión tributaria, ludopatía, etc.) que justifican una intervención normativa.

La prohibición completa de los juegos en línea por internet encontraría justificación en un Estado que privilegia la salud de su población, por encima de los ingresos económicos que genera dicha actividad. Sin embargo, una prohibición de estos juegos –en la práctica- sería imposible porque el internet es una red a nivel mundial que no puede ser controlada ni restringida totalmente. Además, ello implicaría renunciar a las externalidades positivas que traen consigo estos mismos juegos (como la mayor recaudación tributaria). En otros términos, una ley cuyo enunciado prohíba expresamente los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas solo tendría un carácter meramente declarativo, porque no existe un medio eficaz para lograr su cumplimiento.

Al respecto, según el Mincetur:

> "Cabe precisar que el desarrollo de juegos online y apuestas deportivas viene creciendo significativamente, estimándose en S/ 2,500 millones el total de apuestas generadas en lo que va el año 2019, con un aproximado de 150,000 apuestas diarias, realizadas por jugadores mayormente de sexo masculino, comprendidos entre los 20 y 45 años de edad de acuerdo a estimaciones del Mincetur."[1]

De ahí que, resulta más adecuado que el Estado asuma funciones y facultades para regular el desarrollo de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas. Esto implica que cualquier persona, natural o jurídica, interesada en explotar esta actividad deba de conseguir un permiso o autorización previo del Estado peruano (título habilitante), y someterse al control y fiscalización de las autoridades correspondientes.

Los objetivos de la regulación propuesta básicamente son los siguientes:

a) Prevención de las conductas adictivas.
b) Protección de los menores y otros grupos vulnerables.
c) Lucha contra el fraude y promoción de la transparencia.

La norma regulatoria estaría basada en la concesión de títulos habilitantes para las empresas operadoras de los juegos en línea de casinos y máquinas

[1] https://gestion.pe/economia/casas-de-apuestas-deportivas-online-en-la-mira-del-gobierno-pagaran-impuesto-noticia/ Revisado el 15 de mayo de 2022.

tragamonedas, así como la designación de una autoridad competente encargada de la concesión de estos títulos, y de las labores de supervisión y sanción.

De igual forma, esta norma regulatoria también crea un régimen tributario a fin de gravar las actividades económicas de las empresas operadoras.

Propuesta normativa

Existiendo la justificación para que el Estado peruano regule los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas, se propone la Ley que regula los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas.

Así, se propone que el objeto de la ley es regular la actividad de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas que se realizan en el Perú. Se pone especial énfasis en la prevención y disminución de las conductas adictivas, la protección a los menores y otros grupos vulnerables, y la lucha contra el fraude durante el desarrollo del juego y la promoción de su transparencia.

Se hace mención expresa que no es objeto de la Ley los bingos ni tampoco las apuestas (entendiendo por apuestas a las apuestas deportivas y a las apuestas hípicas)

Asimismo, para los fines de la Ley se establece un catálogo de definiciones, tales como "apuesta", "autoridad competente", "empresa operadora", "jugador", "juego en línea", "juegos de casino en línea", "juego prohibido", "máquinas tragamonedas en línea", "título habilitante", y "usuario". Se propone que la autoridad competente es la Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas del Ministerio de Comercio Exterior y Turismo. Sus facultades comprenden la autorización, fiscalización, supervisión, evaluación y sanción vinculadas a la explotación de juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas.

El título habilitante otorgado a las empresas operadoras es concedido por un plazo de cinco (05) años, pudiendo ser renovado por un plazo igual conforme a los requisitos del reglamento. Se establece que para la obtención del título habilitante se requiere que la empresa operadora presente el testimonio de la escritura pública de constitución social de la empresa realizada en el Perú, la partida electrónica donde se encuentra inscrita la sociedad, la ficha del Registro Único de Contribuyentes en situación de Activo, una garantía a favor de la Autoridad Competente, un informe de apertura indicando el nombre de la página web con el dominio de internet ".pe" y un plan de prevención de las conductas adictivas.

Asimismo, se propone la creación del Impuesto a los Juegos en Línea de Casino y Máquinas Tragamonedas, cuyo sujeto pasivo es la empresa operadora con título habilitante. Su base imponible es el ingreso neto mensual de la empresa operadora, que está constituido por la diferencia entre el monto total recibido por los jugadores y el monto total entregado por premios. La tasa del impuesto es del 15% de la base imponible, correspondiéndole a la SUNAT la administración, fiscalización y recaudación del Impuesto a los Juegos en Línea de Casino y Máquinas Tragamonedas.

II. EFECTOS DE LA VIGENCIA DE LA NORMA SOBRE LA LEGISLACIÓN NACIONAL

La presente norma crea una nueva regulación sobre los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas a fin de prevenir y disminuir las conductas adictivas que se generan como consecuencia de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas, proteger a los menores y otras poblaciones vulnerables de los efectos de los juegos en línea, y luchar contra los fraudes durante el desarrollo del juego promoviendo su transparencia. Así, se garantiza la protección del derecho de los consumidores y usuarios establecido en la Constitución:

> "**Artículo 65**.
> El Estado defiende el interés de los consumidores y usuarios. Para tal efecto garantiza el derecho a la información sobre los bienes y servicios que se encuentran a su disposición en el mercado. Asimismo, vela en particular, por la salud y la seguridad de la población.

Asimismo, se propone modificar el artículo 1, el párrafo 3.1. del artículo 3, párrafos 4.1. y 4.2. del artículo 4 y el párrafo 5.1 del artículo 5 de la Ley 29907, Ley para la prevención y tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas; y el literal e) del artículo 9 de la Ley 27153, Ley que regula la explotación de los juegos de casino y máquinas tragamonedas.

III. ANÁLISIS COSTO BENEFICIO

Con la presente propuesta, se plantea la reducción de costos (económico y sociales) porque se busca prevenir y reducir el número de la población con conductas adictivas, así como proteger a los menores de edad de los efectos de estos juegos, lo cual aumenta las posibilidades de contar con una mayor población económicamente activa y más empleable.

Además, la norma permitirá ampliar la base tributaria y una mayor recaudación de ingresos ya que se está creando el Impuesto a los Juegos en Línea de Casino y Máquinas Tragamonedas. Con los nuevos ingresos económicos al tesoro público, el Estado contará con mayores recursos para el desarrollo de infraestructura, entre otros.

En caso el Estado no regule la actividad de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas, seguirán existiendo los riesgos que son propios del desarrollo de estos juegos, así como la evasión tributaria y el incremento de las conductas adictivas; todo lo cual se refleja en mayores gastos para desarrollar políticas públicas. Por ello, esta propuesta permitirá el ingreso al mercado de actores formales que, competirán con aquellas empresas que operan desde paraísos fiscales, lo cual redundará en un mejor control y fiscalización por parte del Estado.

El presente proyecto de ley cuenta con el siguiente cuadro de actores:

Actores	Beneficios	Costos
Jugadores	• Prevención de conductas adictivas. • Protección de su derecho a reclamo ante las empresas operadoras.	No aplica
Sociedad	• Protección de menores y protección de poblaciones vulnerables respecto de los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas.	No aplica
Empresas operadoras	• Contribución a prevenir y disminuir las conductas adictivas en sus jugadores. • Contarán con un nuevo marco regulatorio.	Aplicación de impuestos. Disminución de ingresos.
Estado	• Fortalecimiento de la lucha contra el fraude en el juego. • Promoción de la transparencia en los juegos en línea de casino y máquinas tragamonedas. • Control y prevención de posibles delitos como lavado de dinero o activos. • Mayor recaudación tributaria.	No aplica

IV. RELACIÓN CON LA AGENDA LEGISLATIVA Y LAS POLÍTICAS DE ESTADO DEL ACUERDO NACIONAL

La presente propuesta legislativa guarda concordancia con la Política de Estado III del Acuerdo Nacional relativa a "Competitividad del país". Al respecto la Política de Estado 17 sobre "Afirmación de la economía social de mercado" dispone lo siguiente:

> "Nos comprometemos a sostener la política económica del país sobre los principios de la economía social de mercado, que es de libre mercado pero conlleva el papel insustituible de un Estado responsable, promotor, regulador, transparente y subsidiario, que busca lograr el desarrollo humano y solidario del país mediante un crecimiento económico sostenido con equidad social y empleo. Con este objetivo, el Estado: (a) garantizará la estabilidad de las instituciones y las reglas de juego; (b) promoverá la competitividad del país, el planeamiento estratégico concertado y las políticas de desarrollo sectorial en los niveles nacional, regional y local; (c) estimulará la inversión privada; (d) fomentará el desarrollo de la infraestructura; (e) evitará el abuso de posiciones dominantes y prácticas restrictivas de la libre competencia y propiciará la participación de organizaciones de consumidores en todo el territorio; (f) fomentará la igualdad de oportunidades que tiendan a la adecuada distribución del ingreso; y (g) propiciará el fortalecimiento del aparato productivo nacional a través de la inversión en las capacidades humanas y el capital fijo"

Asimismo, la presente propuesta guarda relación con la política de Estado 17 sobre "afirmación de la economía social de mercado", proyecto de ley vinculado a la "Medidas a favor de los consumidores" (punto 44) de la Agenda Legislativa para el Período Anual de Sesiones 2021-2022, aprobada mediante Resolución Legislativa del Congreso 002-2021-2022-CR.