

Área de Transcripciones

**CONGRESO DE LA REPÚBLICA  
PRIMERA LEGISLATURA ORDINARIA DE 2024**

**COMISIÓN ESPECIAL DE SEGUIMIENTO A LA ORGANIZACIÓN DE LOS  
JUEGOS PANAMERICANOS Y PARAPANAMERICANOS LIMA 2027**

**3.ª SESIÓN EXTRAORDINARIA**

**(Semipresencial)**

**(Matinal)**

**MIÉRCOLES, 9 DE OCTUBRE DE 2024**

**PRESIDENCIA DE LA SEÑORA DIANA GONZALES DELGADO**

*—A las 11:03 h, se inicia la sesión.*

**La señora PRESIDENTA.**— Buen día a todos, señoras y señores congresistas, invitados y público en general, tengan todos buenos días.

En nombre de la Comisión Especial de Seguimiento de la Organización de los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos de Lima 2027 les damos la más cordial bienvenida a la tercera sesión extraordinaria.

Por favor, secretario técnico, sírvase comprobar al *quorum*.

**El SECRETARIO TÉCNICO pasa lista para computar el *quorum*:**

Con su venida, señora presidenta; muy buenos días, señoras y señores congresistas. Vamos a pasar asistencia a la tercera sesión extraordinaria en la sala 6, Túpac Amaru y Micaela Bastidas, en el edificio Víctor Raúl Haya de la Torre, el día 9 de octubre del 2024.

Congresista González Delgado.

**La señora GONZALES DELGADO (AP-PIS).**— Presente.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Congresista González Delgado, presente.

Congresista Tacuri Valdivia (); congresista Cueto Aservi.

**El señor CUETO ASERVI (HYD).**— Presente, buenos días.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Buenos días, congresista. Cueto Aservi, presente.

Congresista Bazán Calderón.

**El señor BAZÁN CALDERÓN (RP).**— Bazán Calderón, presente.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Congresista Bazán Calderón, presente.

Congresista Bazán Narro (); congresista Bellido Ugarte.

El congresista Bellido Ugarte ha consignado su asistencia, a través del chat del Microsoft Teams a las 11:03 h.

**La señora PRESIDENTA.**— Conforme.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Congresista Chiabra León.

**El señor CHIABRA LEÓN (APP).**— Presente.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Congresista Chiabra León, presente.

Congresista Cruz Mamani.

**El señor CRUZ MAMANI (PL).**— Presente, Cruz Mamani, saludos.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Congresista Cruz Mamani, presente.

Congresista Revilla Villanueva (); congresista Williams Zapata.

El Congresista Williams Zapata ha consignado su asistencia a través del chat del Microsoft Teams a las 11:06 h.

**La señora PRESIDENTA.**— Conforme.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Congresista Zeballos Madariaga.

**El señor ZEBALLOS MADARIAGA (NA).**— Zeballos Madariaga, presente.

**El SECRETARIO TÉCNICO.**— Congresista Zeballos Madariaga presente.

Segundo llamado:

Congresista Tacuri Valdivia (); congresista Bazán Narro (); congresista Revilla Villanueva () .

Señora presidenta, han respondido al llamado de asistencia 8 señores congresistas. El *quorum* para la presente sesión es de 7 congresistas. Puede dar usted inicio cuando así lo disponga.

**La señora PRESIDENTA.**— Gracias.

Con el *quorum* reglamentario, y siendo las 11:07 h, del miércoles 9 de octubre de 2024, se inicia la tercera sesión extraordinaria

de la Comisión Especial de Seguimiento de la Organización de los Juegos Panamericanos y para Parapanamericanos del Lima 2027.

Aprobación de Acta

Se pone en consideración el Acta de la primera sesión ordinaria, celebrada el 4 de setiembre de 2024. Si ningún congresista expresa observaciones se dará por aprobada.

Ha sido aprobada.

### **ORDEN DEL DÍA**

**La señora PRESIDENTA.**— Importancia de oportunidades relacionadas a los juegos eSports.

Estimados congresistas, invitados y público en general, antes de dar paso a las exposiciones a nuestros invitados, permítanme, a manera de introducción, señalar que el Comité Olímpico Internacional ha dado un paso significativo al reconocer a los eSports como una actividad deportiva.

Esta decisión refleja el rápido crecimiento de los deportes electrónicos y la demanda de las nuevas generaciones para que estas disciplinas cuenten con un espacio adecuado. El COI destacó que, aunque estos juegos han sido reconocidos como deporte, deben alinearse con los valores olímpicos para avanzar en su incorporación oficial al programa olímpico.

Este reconocimiento abre la puerta a una discusión más amplia sobre el impacto de los mismos en la sociedad y su potencial para hacer una disciplina olímpica en el futuro. En nuestro país tenemos exponentes reconocidos a nivel internacional, tal es así que en el Campeonato Panamericano que se realizó durante los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos de Santiago 2023, se obtuvo una medalla de oro en dicha disciplina.

Confiamos en que esta sesión será el punto de partida para la modernización de nuestro enfoque hacia el deporte, adecuándonos a las nuevas realidades y brindando a nuestra juventud las oportunidades que merecen en este nuevo y emocionante campo. Por lo expuesto, hoy escucharemos atentamente a nuestros invitados.

También hemos invitado a esta sesión a los miembros del consejo directivo del Instituto Peruano del Deporte, el señor Alberto Tejada Conroy, representante del Ministerio de Salud, el señor Iván Raúl Loayza, representante del Ministerio de Defensa, representante del Ministerio Interior, Comité Olímpico, Conadis. Saludamos también la presencia del presidente del IPD el señor Federico Tong, para que, luego de las exposiciones puedan realizar las consultas que requieran sobre la temática [...].

De igual manera, tomamos nota de la asistencia de la congresista Bazán.

Sus perspectivas y análisis serán cruciales para determinar cómo el Perú puede dar este importante paso en el desarrollo del deporte electrónico y colaborarán para que en los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos de Lima 2027, nuestro país esté a la vanguardia, no sólo en infraestructura deportiva. Asimismo, es bueno recordar que la Ley 28036, Ley de Promoción y Desarrollo del Deporte, establece los principios para el fomento del deporte en sus diversas manifestaciones, reconociendo la importancia del desarrollo de nuevas disciplinas.

Bajo este marco normativo, una federación de eSports permitiría integrar esta práctica dentro del sistema deportivo nacional, ofreciendo respaldo institucional, estructura y recursos necesarios para su crecimiento ordenado y sostenible, de ser requeridos. En ese sentido, evaluar la creación de esta federación ayudaría a consolidar el Perú como un referente en el ámbito de eSports a nivel regional, abriendo la posibilidad de organizar y albergar más competiciones internacionales que atraerían no solo deportistas sino también inversiones, patrocinadores y turistas.

Con los Juegos Panamericanos de Lima 2027 en el horizonte y la categoría de eSports dentro de los Juegos Bolivarianos del Bicentenario en este año, nos encontramos en el momento adecuado para abordar esta materia. Los eSports ya han sido incluidos en diversos eventos deportivos y sin duda en el futuro tendrán un papel más relevante en torneos internacionales.

Finalmente, debemos considerar el impacto social y económico de los eSports en el país. En Perú, con una población juvenil considerable, los deportes electrónicos ofrecen una vía para canalizar talento y habilidades tecnológicas, promover la inclusión, impulsar la innovación y tener un potencial significativo para atraer inversiones en infraestructura tecnológica.

Sin más preámbulo, vamos a ceder el uso de la palabra al señor Mariano Tapia Castillo, presidente de la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos, no sin antes saludar la presencia por Teams de nuestro colega Tacuri, vicepresidente de la comisión, a quien le deseamos una pronta recuperación.

Señor Mariano Tapia.

**EL PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN PERUANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS Y VIDEOJUEGOS, señor Mariano Tapia Castillo.**— Muchas gracias, congresista González.

A todos, muy buenos días, gracias por estar presentes.

En la última década, los deportes electrónicos han crecido exponencialmente, consolidándose como una nueva forma de competencia deportiva a nivel global. Este fenómeno no solamente atrae a millones de aficionados, sino que también genera ingresos significativos, fomenta el desarrollo y la innovación en diferentes campos. En el Perú, los eSports han ganado popularidad entre los jóvenes, lo que subraya la necesidad de tomar una dirección que promueva su desarrollo, garantice los derechos de jugadores y equipos, así como organizadores de competencias y todos aquellos relacionados en su ecosistema.

La profesionalización de este sector es esencial para aprovechar las oportunidades en tecnología, educación, turismo, entre otros, además de crear un empleo formal. Sin embargo, hasta ahora los eSports han crecido de manera informal, bastante empírica, lo que dificulta la protección de jugadores, equipos y la atracción de inversiones a mediano y largo plazo.

No sé si pueden proyectar una presentación que he entregado donde he resumido...

**La señora PRESIDENTA.**— Autorizado.

**EL PRESIDENTE DE LA ASOCIACIÓN PERUANA DE DEPORTES ELECTRÓNICOS Y VIDEOJUEGOS, señor Mariano Tapia Castillo.**— Algunos puntos importantes.

Del mismo modo he entregado una carpeta física donde realmente está todo un poco más detallado. Para los que no tengan conocimiento sobre eSports ni videojuegos, hay una sección en la carpeta de historia para que se empapen un poquito más de ello. Y en esta presentación tenemos algunos puntos importantes.

Lo primero a destacar con esto es el desarrollo económico y empleo

Recordar que esto podría potenciar muchísimo a nivel competitivo el tema de jugadores, el tema de producción audiovisual; tenemos un tema de marketing, concesión de marcas, publicidad, psicología deportiva, apoyo emocional y mental para ciberatletas, desarrollo tecnológico, innovación y plataformas-herramientas.

He querido colocar esto con un sustento en una política pública y la imagen que vemos en la mano derecha es un evento que nosotros hemos realizado que es el Perú eSports Forum, que es el primer foro internacional empresarial orientado a deportes electrónicos y videojuegos. Entonces, de alguna forma nosotros como Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos

tratamos de cumplir con cada uno de estos puntos y hemos desarrollado diversas acciones.

En la siguiente diapositiva tenemos un tema de inclusión y masificación del deporte, donde ya hablamos del acceso a todas estas plataformas. Los eSports permiten la participación de personas de todas las edades, géneros y capacidades, eliminando barreras físicas, económicas e incluso hasta geográficas.

Hay varias alineaciones con la visión del IPD. Y una de las imágenes que tenemos a la mano derecha obedece a algunas actividades al University Gaming Tour que hemos realizado en universidades y que ha sido muy bien acogido por todos los estudiantes.

En la siguiente diapositiva tenemos lo que es capacitación y desarrollo de talento. Nuevamente se pueden implementar programas educativos y de talleres para poder elevar la competitividad de los eSports mediante ciertos programas. La fotografía que acompaña esta diapositiva obedece al Girls Games, que es el primer workshop de desarrollo de videojuegos para mujeres jóvenes que desarrollamos en conjunto con el Goethe Institut, el instituto alemán, hace ya algún tiempo.

En la siguiente diapositiva también tenemos un tema de fomentar el emprendimiento juvenil, que casualmente es la creación de startup juveniles en el ecosistema de eSports, que esto puede brindar el tema de organización de eventos y torneos, creación de contenido digital, desarrollo tecnológico relacionado con eSport, creación de equipos de eSport, etc.

La imagen que acompaña a esta diapositiva es el primer eSport de workshop que nosotros realizamos, capacitando no solamente a equipos, a jugadores, sino a pequeños emprendimientos que también querían ingresar a este ecosistema.

En la siguiente diapositiva vemos un tema de bienestar integral y salud mental, que son desafíos realmente en salud. En la imagen que acompaña esta diapositiva, el departamento psicológico de la Apdev desarrolla una charla que se llama *Mi hijo, el gamer, los videojuegos y su rol en el hogar*, donde nuestros psicólogos orientan a los padres de familia sobre el uso de videojuegos y que de alguna

forma los videojuegos pueden ser muy beneficiosos si se saben dosificar de manera adecuada.

Y en la siguiente diapositiva, algo que realmente nos preocupa mucho, pero ya hemos tomado acciones sobre ello, es sobre la prevención del sedentarismo y fomento del bienestar integral. Aquí, por ejemplo, nosotros ya estamos actualizando los talleres

de actividad física para ciberatletas, esto en conjunto y de la mano con el IPD.

Y, bueno, un poco sobre la educación y hábitos saludables, nosotros nos preocupamos muchísimo para que todos los ciberatletas involucrados en eSports, en videojuegos, y no solamente ellos, sino también todas las personas que trabajan muchas horas delante la PC, hay diferentes profesiones, también puedan desarrollar actividad física, que es algo que nos parece muy importante.

Esas serían nuestras las presentaciones que hemos nosotros considerado de mayor relevancia, pero en las carpetas que hemos compartido están mucho más al detalle. Igual vamos a compartir un enlace para que puedan descargar los archivos en digital.

Gracias.

**La señora PRESIDENTA.**— Muchas gracias. (2)

Damos el uso de la palabra al señor Mario Cilenti, a través de Microsoft Teams.

**EL DIRECTOR DE OPERACIONES DE LA FEDERACIÓN MUNDIAL DE DEPORTES ELECTRÓNICOS (GEF), señor Mario Cilenti.**— Muy buenos días a ustedes, mucho gusto por estar aquí y por invitarnos de parte de la Federación Internacional de Esports para apoyarlos en todo lo que sea necesario para la inclusión y el crecimiento de lo que son los eSports a nivel internacional, y específicamente para los Juegos Panamericanos de Lima 2027.

Si me permiten, ¿podría proyectar?, son unas imágenes que tenemos de los Juegos Panamericanos que se hicieron en Santiago 2023.

De cualquier forma, mientras autorizan eso, lo que quería tomar la oportunidad de comentarles lo que es la Global Esports Federation, la Federación Internacional de Esports, que dentro del mundo tenemos a 175 federaciones asociadas, de las cuales 150 son países. Tenemos 25 federaciones internacionales asociadas.

Lo que ha sido el crecimiento de los juegos electrónicos específicamente en las Américas, ha habido un antes y un después luego de lo que fue el Campeonato Panamericano de Santiago. Nosotros en mayo de 2023 teníamos a 22 federaciones miembros, y lo que se hacía...

¿Me escuchan?

**La señora PRESIDENTA.**— Sí, estimado Mario, me parece que hay un tema con la conexión suya, no sé si de pronto podríamos recuperarla, porque aquí se escucha un poco distorsionado. En

todo caso, puedo ceder el uso de la palabra a nuestro siguiente invitado hasta que usted nos confirme.

Cedemos el uso de la palabra al señor Federico Tong, Presidente del Instituto Peruano del Deporte.

**El PRESIDENTE DEL INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE (IPD), señor Federico Tong Hurtado.**— Muchas gracias, congresista.

Este es un tema nuevo en el consejo directivo del IPD, hemos recibido solicitudes de varias federaciones justamente pidiendo el registro dentro de las federaciones. Y nos hemos planteado un proceso de reflexión, primero, técnico. Hemos recibido también a las diferentes partes interesadas.

Entonces tenemos una presentación que está en fase de revisión y reflexión interna en el IPD, que va a estar a cargo, con su venia, congresista, de José Enciso y Jorge Abanto de Dinadaf del IPD.

**La señora PRESIDENTA.**— Entonces le damos el uso de la palabra al señor José Enciso Mayoría, metodólogo de Dinadaf IPD.

**El METODÓLOGO DE LA DIRECCIÓN NACIONAL DE DEPORTE AFILIADO DEL INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE, señor José Enciso Mayoría.**— Buenos días, presidenta.

Nosotros, como Dirección Nacional de Deporte Afiliado hemos recibido formalmente el documento de reconocimiento de federación de la Asociación de Videojuegos. Entonces, nosotros tenemos una directiva 05-2013, la cual tiene cumplir con ciertos requisitos. Y a la vez, este es el último documento que ha presentado, y el 20 de septiembre ha remitido documentos para poder ser evaluado.

Actualmente el documento está siendo evaluado por las áreas correspondientes y todavía no llega al consejo directivo, todavía estamos en plazo. Entonces, ya se ha dado una asistencia técnica a esta asociación para que pueda cumplir con todos los requisitos.

Y bueno, estamos a la espera de que las áreas correspondientes puedan emitir su pronunciamiento sobre el reconocimiento de esta nueva federación.

En la parte técnica tenemos acá al señor Jorge Obando, que nos va a decir el tema de los eSports cómo viene avanzando, cuál es la información que se tiene.

**La señora PRESIDENTA.**— Agradecemos la presentación del señor Enciso y cedemos a la palabra al señor Jorge Luis Abanto.

**EL METODÓLOGO DE LA DIRECCIÓN NACIONAL DE DEPORTE AFILIADO DEL INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE, señor Jorge Luis Abanto.**— Muchas gracias por la palabra, buenos días con todos.

Efectivamente los eSports ya vienen teniendo un movimiento en el país desde el 2020 de manera digamos que una forma más de promoción deportiva todavía no existe a la fecha como tema federado. Sin embargo, hemos tenido participación de delegaciones peruanas, como lo manifestaron hace un momento, en Santiago 2023, donde obtuvimos resultados de medallas.

Si bien es cierto el movimiento no está formando parte del circuito olímpico es un deporte que a futuro se pretende incorporar al circuito olímpico. Fueron invitados también a París, fueron invitados a Santiago como un deporte de exhibición. Nosotros como Instituto Peruano del Deporte, a través de la Dinadaf estamos haciéndole evaluación técnica del expediente como tal. En determinadas oportunidades lo hemos conversado también en los años anteriores, por falta de requisitos ha sido desaprobado o emitido de manera desfavorable. En este momento nos encontramos haciendo la evaluación, tanto técnica, legal, de acuerdo a la Directiva 05 que tenemos en IPD.

Por lo tanto, todavía estamos, como lo decía José, haciendo la evaluación correspondiente por las áreas. Esto tiene que pasar por un área técnica, posteriormente por un área jurídica, antes de ser elevado a consejo directivo.

Eso es todo lo que tengo que informar, señora congresista, señor presidente. Muchas gracias.

**La señora PRESIDENTA.**— Presidente, por favor.

**EL PRESIDENTE DEL INSTITUTO PERUANO DEL DEPORTE (IPD), señor Federico Tong Hurtado.**— En la última asamblea de Panam Sports, justamente en el balance que presentó la delegación de Chile, se hizo esta mención a los eSports y nosotros estamos preparando una posición institucional, escuchando a los diferentes actores, en coordinación también con el Congreso de la República, para poder tener una legislación nacional sobre este tema.

Hay un vacío leal que estamos buscando atender, no caso por caso, sino de manera global; y saludar a Mario Cilenti que participó en esa asamblea.

**La señora PRESIDENTA.**— Gracias, presidente.

Retomamos con Mario, en todo caso.

**EL DIRECTOR DE OPERACIONES DE LA FEDERACIÓN MUNDIAL DE DEPORTES ELECTRÓNICOS (GEF), señor Mario Cilenti.**— Muchísimas gracias.

Creo que le he pasado la presentación para que puedan compartirla y podemos ver cómo ha sido, o qué es lo que fue el Campeonato Panamericano de eSports al que se hizo referencia, como acaba de decir presidente del IPD, la semana pasada durante la presentación del final, digamos así, de Santiago 2023.

Y si la tienen ahí la podré ir pasando. Le quería informar que tuvimos un éxito rotundo en ese sentido, y justamente dos días antes de lo que fue la asamblea, donde mi persona también presentó a toda la asamblea los avances de eSports a nivel panamericano, tuvimos la buena noticia, viniendo del Comité Olímpico Internacional, que se crearía un evento específico olímpico de los eSports.

Eso fue en octubre del año pasado, y eso fue ratificado este año en París durante la sesión del COI, que la sesión del COI aprobó la creación de los Juegos Olímpicos de eSports. Será a partir del año 2025, en ese momento, ahí creo que está proyectado ¿Se puede ver, está la presentación? En esta presentación les puedo mencionar un poco lo que fue en realidad los juegos en Santiago para que puedan tener aquí los que no han estado presentes.

En el caso de Santiago, como pueden ver, fue una decisión estratégica de colocar los juegos dentro del parque olímpico en el estadio nacional, con una estructura temporaria para poder de esta forma, como no era un deporte oficial, se puede captar también lo que era el público en general, para que puedan los primeros 10 días hacer una activación de eSport a nivel del público, con diferentes activaciones.

Los niños podían jugar en las mismas máquinas que luego, los últimos días de la competencia se hicieron los Juegos Panamericanos de eSports, y promocionar deportes virtuales y todo este concepto que nosotros le llamamos de que es una actividad que se hace en paralelo, no solamente de la competición, de poder interactuar con las diferentes personas.

El presidente del Comité Olímpico Internacional Tomás Bach estuvo en Santiago durante tres días y visitó tres deportes. Y entre esos fue el eSport, porque él mismo quería entender exactamente de qué se trataba ese movimiento. Y para nosotros fue, obviamente, un gran honor.

Los eSports en Santiago, en campeonato, se trató como cualquier otro deporte, en el sentido que los atletas de eSport vistieron uniformes de sus respectivos comités olímpicos, se hospedaron en la Villa Panamericana, desfilaron en la ceremonia de clausura. Digamos que todo de eSport era exactamente igual que cualquiera de los otros treinta y tantos deportes. La única diferencia es que en ese momento no contó para lo que es el medallero, pero sí se tuvo reunión de jefe de misión, *briefing* con los equipos, se hizo una pequeña inauguración de lo que fue el evento. Tuvimos

un total de 120 atletas que participaron de 25 comités olímpicos nacionales, y esto fue un gran logro, porque con eso hicimos que los comités olímpicos empezaran a aceptar y reconocer los eSports.

Y esto se está viendo no solamente en las Américas, sino a nivel mundial de cómo ha estado creciendo este evento, esta disciplina, ¿no? En su momento en Santiago se hizo competencia de Dota 2, que este equipo campeón, y fútbol también. Y tuvimos más de 50 mil espectadores en los dos días de competencia dentro de lo que fue la carpa.

Para nosotros es muy importante también la oportunidad de tener la reunión de todas las panamericanas, o sea, todos los miembros asociados de los países Panamericana, también es una oportunidad para compartir ideas y mirar hacia el futuro lo que son los juegos. Para nosotros fue un antes y un después de lo que fueron los Juegos Panamericanos de eSports, en el sentido que antes de los juegos teníamos 22 miembros y hoy en día tenemos 31 miembros asociados de los diferentes países.

Cabe mencionar que en todo lo que tenga que ver con eSports, la Global Esports Federation está y sigue los mandamientos y los valores olímpicos, y los anillados olímpicos. En tal sentido para los miembros asociados nosotros respetamos a los comités olímpicos. Entonces, cualquier miembro de cualquier país reconocido o apoyado por el comité olímpico nacional, que es la federación, la asociación que pasaría a ser miembro, en el mundo tenemos 58 comités olímpicos que ya han reconocido los eSports como un deporte y lo han afiliado, lo han reconocido como parte de su comité olímpico.

Entonces es un gran crecimiento para lo que se viene. Como mencioné anteriormente, el Comité Olímpico Internacional en París ha confirmado la creación de los primeros Juegos Olímpicos de eSports que estarán en octubre-noviembre de 2025. Teniendo entonces de esta manera los Juegos Panamericanos, los Juegos Sudamericanos y los Juegos Centroamericanos y del Caribe, todos como parte del movimiento olímpico y trabajando de la misma forma como cualquier deporte tradicional, es la importancia de tener a eSports, además de Perú ser una de las naciones más fuertes en eSports en los Juegos Panamericanos.

Como le digo, la idea es trabajar con las regionales para que clasifiquen luego a los Juegos Panamericanos, y trabajaremos junto con el Comité Olímpico Internacional para que Lima pueda ser clasificatorio para la próxima edición de los Juegos Olímpicos de eSport.

Desde ya, estoy muy agradecido y atento a sus consultas.

**La señora PRESIDENTA.**— Muchas gracias.

Cedemos el uso de la palabra a la señora Fiorella Panana, del Departamento de Inteligencia de Mercados Turísticos de la Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo PROMPERU.

**La REPRESENTANTE DEL DEPARTAMENTO DE INTELIGENCIA DE MERCADOS TURÍSTICOS DE LA COMISIÓN DE PROMOCIÓN DEL PERÚ PARA LA EXPORTACIÓN Y EL TURISMO PROMPERU, señora Fiorella Panana Injoque.**— Muy buenas tardes, congresista y asistentes.

De parte de Promperú, de parte del área a la cual represento, nosotros organizamos y hacemos varios estudios de mercado con respecto a lo que son las tendencias de turismo internacional y nacional.

Entonces, con respecto a eso y dándoles algunos datos, las tendencias del eSport y todo lo que es videojuegos ya lo habíamos visto, previa pandemia, en pandemia, lo cual es una tendencia muy importante, ya que está en alza. Más aún que debido a la pandemia el consumo de dispositivos móviles aumentó significativamente por obvias razones; por ende, la cantidad de personas que empezaron a jugar más ese tipo de juegos y que empezaron a ver simplemente y consumir, por así decirlo, ese tipo de juegos aumentó bastante.

Mayormente, las personas que ven o juegan los eSports son milenials, incluso un poquito más, se podría decir, 20 años hasta los 40 años, que va de acuerdo a las personas que visitan el Perú. Entonces, si vemos los eSports como una oportunidad de promoción de turismo, definitivamente calza con el perfil de los que nos visitan. Asimismo, sabemos que las personas de esta edad tienden a buscar ellos mismos sus pasajes, ellos mismos sus reservas, ellos mismos la información, obviamente por medios digitales TikTok, Youtube, etc.

Entonces, este tipo de información la perciben mucho más fácil a través de digital. Ya no leen blogs o, en todo caso, **(3)** escuchan mayormente una recomendación de alguien, pero ya no es el antiguo, que voy a buscar en Internet, no, mayormente ahora lo ven todo visual.

Entonces, esa tendencia, incluso hay países, como, por ejemplo, Nueva Zelanda, que en la pandemia ellos hicieron una campaña de promoción turística por medio de un videojuego. El turista podría explorar, era un personaje, explorar más o menos la naturaleza de Nueva Zelanda. Entonces, era importante. ¿Por qué? Porque, claro, el turista no podía salir en pandemia, pero por medio de este videojuego podía quedarse en la mente del posible turista, para que cuando ya pudieran abrirse las puertas del viaje, podría otra vez viajar.

Entonces, definitivamente, tomar en cuenta esto es muy importante, incluso tan importante y tan llamativo es para este tipo de segmento, que el juego Tekken 8, si mal no recuerdo, ha sacado un personaje, que se llama la Reina del Café, y es un personaje peruano. O sea, es un personaje situado en Cusco, toda la vestimenta es peruana.

Entonces, podemos ver de dos partes. Primero, los asistentes de los..., o sea, el asistente al *esport*, el asistente al evento en sí y los *streamer*: el Twitch, YouTube. Es una cantidad de personas increíbles que ven, son miles de personas y que van más o menos a esta misma categoría de edad en la cual nosotros estamos recibiendo.

Más del 50% de turistas que llegaron en el 2023 es entre 25 y 44 años, o sea, vamos a la par con el segmento al cual estamos yendo. Por lo cual, es una ventana para poder promocionar el turismo, porque, obviamente, ellos van a ver los juegos, pero podríamos de cierta manera ingresar cierta publicidad de marca Perú, de los destinos turísticos, de cómo el turista joven podría aprovechar venir acá, porque claro, viene solo o viene con pareja o viene con amigos.

Entonces, esto al fin y al cabo es un ingreso extra definitivamente para nosotros, más aún, como le comento ¿no?, redes sociales.

Claro, yo veo Twitch, el evento lo comparto. Hay gente que comenta el evento, o sea, hay más promoción. Entonces, si ven cierto destaque de Perú en esos eventos de manera digital, como, no lo sé, algún video importante mezclado con juegos, para que vean que Perú, la naturaleza de Machu Picchu es un juego, —estoy lanzando ideas a simple vista— podría ser definitivamente una opción de *awareness*, para que el posible turista o el que aún no ha venido lo tome a Perú como que, "okey, Perú, una buena opción, interesante ¿no?"

Entonces sería, definitivamente, una puerta importante. Es una ventana, definitivamente, para que nos conozcan, si aún no nos conocen, y mostrar nuestra oferta turística de una manera divertida y de fácil acceso, sin necesidad de ser tan duros como una publicidad, sino como algo más, algo que sea parte de la comunicación de lo que ellos ya están usualmente acostumbrados.

Gracias.

**La señora PRESIDENTA.**— Muchas gracias.

Hemos tenido la intervención de los invitados. ¿Si algún congresista desea realizar alguna pregunta o comentario?

¿Si el representante de Conadis desea hacer uso de la palabra?

Cedemos el uso de la palabra al señor Martín Gómez.

**El GERENTE GENERAL DEL CONSEJO NACIONAL PARA LA INTEGRACIÓN DE LA PERSONA CON DISCAPACIDAD (CONADIS), señor Martín Gómez García.**— Gracias, señora presidenta.

Saludo de la institución y también a los señores congresistas que nos acompañan en línea.

Solamente, desde el Conadis, en lo que las competencias de la institución corresponden, más allá de los esfuerzos que puede estar realizando el IPD para —como nos comentaban sus representantes— regular o tratar de regular o sustentar una regulación futura que permita, eventualmente, federar este deporte.

Desde lo que a nosotros compete, lo único que sí nos importaría, más allá de estos esfuerzos, es el tema de la regulación, porque como entidad lo que nos preocupa es el tema del desarrollo y el fortalecimiento de la accesibilidad en este deporte, en la eventualidad de que, efectivamente, pueda ser federado y normado en nuestro país. ¿Por qué? Porque, efectivamente, somos conscientes, como lo mencionaban mis predecesores en las exposiciones, que esto se está posicionando en el mundo, y definitivamente esto va a tener que ser acogido.

De hecho, ya, si una entidad, como el Comité Olímpico Internacional la reconoce en ese sentido, creemos que ya no hay vuelta atrás. Sin embargo, sí es importante tener en cuenta que en este país el 30% de la población es personas con discapacidad, y casi la mitad de esas personas son consideradas jóvenes, que sería el público objetivo participante o probablemente espectador de estos deportes.

Entonces, más allá de eso, sí nos interesa que se regule, se mire con bastante detenimiento el tema de accesibilidad, no sólo física, sino también digital para la utilización de las herramientas que pudieran corresponder, no solamente para los participantes, sino también para los espectadores de este eventual reporte federado en el país.

Eso, Presidenta.

**La señora PRESIDENTA.**— Sí. Me sumo también a una consulta del IPD, en todo caso, se ha comentado por parte de la presidencia que existe un vacío legal que se estaría trabajando con el Congreso.

En este sentido, considerando el Campeonato Panamericano de Santiago 2023, la inclusión en los Juegos Bolivarianos del Bicentenario de este año y la muy posible inclusión en los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos de Lima 2027, ¿hay alguna

propuesta técnica para incluir dentro de la regulación deportiva a estos juegos?, y ¿qué oportunidades de inclusión ve el IPD?

**El señor** .- Primero, en el tema ahí esports tenemos siempre tres temas: uno, la práctica, la actividad física, tres observaciones para este tipo de deportes; dos, las probables conductas adictivas que van asociados al uso de estas tecnologías digitales; y, tres, el tema del sedentarismo. Como nos ha explicado, hay algunas actividades que ya han venido desarrollando.

Pero, por el otro lado, para conectar con lo de Promperú.

En la estrategia de Camino a Lima 2027, desde el IPD, vamos a reforzar el Perú como un destino de los grandes torneos mundiales e internacionales. Este año hemos tenido seis mundiales, uno acaba de terminar, y quiero mencionar sólo uno, el mundial de atletismo, que muestra las enormes ventajas del Perú al haber no solo sido el evento más importante, deportivo en la historia, con cien mil setecientos cincuenta atletas de 136 países. Pero, además, siendo la vigésima o la edición número 20, ha sido la de mayor participación en atletas y en países en la historia de la World Athletic, lo que muestra el enorme potencial y la necesidad de seguir potenciando estos eventos mundiales. Y en ese sentido, el tema de los esports suma dentro de esa estrategia como parte de los grandes torneos o como torneos específicos.

Respecto a la propuesta, todavía estamos en fase..., es un tema nuevo en el equipo, vamos a buscar de reforzar también a expertos en este tema y escuchar y poder trabajar ya una propuesta lo más pronto posible.

Sobre su pregunta, congresista, presidenta, no se ha definido en la Asamblea General de Panam Sport todavía las disciplinas que se van a ejercer. Pero es muy probable que se continúe la línea de Santiago 2023 y los sport estén incluidos dentro de las competencias que se desarrollen en Lima 2027.

**La señora PRESIDENTA.**— Y considerando que el último documento, ingresado el 20 de septiembre, respetuosos de sus competencias y el análisis técnico del último ingreso, dentro de esos tiempos, ¿para cuándo? Y según el cronograma, y una vez más, en el marco de nuestras competencias de fiscalización, ¿cuándo calculan que esta evaluación sea realizada?

**El señor** .- De acuerdo a esto, [...] hábiles. Ahorita ya se evaluado la parte técnica y se procederá a remitir a la otra área, que es el área legal de la Oficina de asesoría Jurídica, el cual más o menos el promedio que se podría dar, estamos en el plazo, sería unas dos semanas y media o tres semanas, que podría ya darse, a elevarlo al Consejo Directivo para que se pueda aprobar, dependiendo del Consejo Directivo.

**La señora PRESIDENTA.**— Y para Promperú, si nos permiten como institución, y atendiendo que como Mincetur forman parte del Consejo Directivo del IPD, ¿existiría alguna posición como institución sobre la importancia de que nuestro país cuente con una federación?

**La señora** .— Más que contar con una federación, lo vemos de la parte, como repito nuevamente, de los beneficios en cuestión turística. Haya una federación o no la haya, igual como comentó el presidente del IPD, hemos estado recibiendo ya eventos deportivos. La diferencia de este evento es que este evento cuenta con un consumo digital increíble.

Claro, el resto de mundiales que hay, que están acá, vienen los deportistas, vienen familiares, vienen seguidores. Pero este de acá, los esports, lo consumen personas que ni siquiera son familiares, o sea, personas totalmente diferentes.

Entonces, la visibilidad del Perú como destino a través de esto es mucho más grande que otro tipo de deportes. Incluso, claro, los Panamericanos lo observan personas obviamente de la región, familiares, etcétera, televisión, repeticiones en YouTube, pero este tipo de eventos lo ven personas, se hace acá en Perú, pero lo pueden ver personas de Asia, de Oceanía, de Europa.

Entonces la ventana es muy amplia, por ende, definitivamente es algo que debería tomarse en cuenta, en cuestión.

Repito, el tema digital ya está acá, ya llegó, la gente consume digital, la gente busca información de manera digital, busca inspiración en temas digitales y hasta acá, no podemos negarlo. Y esta ventana de los esports, definitivamente es una manera para poder ingresar, a través de ellos, de una manera sutil, dentro también de sus perspectivas y de su consumo.

**El señor** .— Sí me permite palabra.

**La señora PRESIDENTA.**— En todo caso, para consultar a los representantes de la asociación, ¿cuántos deportistas a nivel competitivo tenemos en nuestro país?, y ¿cuántos eventos internacionales e internacionales se realizan cada año en el país?

**El señor** .— Bueno, nosotros hemos participado, en el 2022, en un torneo en Estambul, donde trajimos también la medalla de oro. Para poner en contexto, más o menos, es un torneo mundial; tenemos los Panamericanos, es un logro bastante importante, pero es a nivel Panamericano.

Actualmente, hay por lo menos tres millones de personas que juegan algún tipo de videojuego y el 70% casi de ellos empieza a ver un poco más el tema desde el punto de vista competitivo,

y para hacer una comparación con el fútbol, así como tenemos muchos jugadores profesionales, tenemos otras personas que se dedican a ello, aspiran a ser profesionales y otros se dedican por mero entretenimiento y ocio a esta actividad.

**La señora PRESIDENTA.**— Le voy a ceder el uso de la palabra al señor Francis \*Pupi\*.

**El señor** .— Bueno, hace unas semanas Bruno se contactó con nosotros, él formaba parte del club de básquetbol de su universidad. Tal es así que él había practicado este deporte desde una edad muy temprana. Y es por ello que él adoptó, como parte de su vida cotidiana, estos hábitos. Sin embargo, debido a una repentina lesión en su rodilla, vio truncado sus sueños, y eso es lo que él pensaba.

Él nos confesó que lo más importante para él de este deporte era el sentimiento de competencia que podía experimentar. Conforme pasaron los días, él tuvo contacto con un videojuego llamado Overwatch, en el cual descubrió que así como el deporte tradicional tiene ligas, equipos, divisiones, torneos profesionales, entre otros, y pudo tener contacto nuevamente con eso que él tanto anhelaba, que es el sentido de competencia. Es en ese sentido que él le da un nuevo enfoque a su pasión, redirigiéndolo hacia los esports, y también poniendo su talento al servicio de lo que vendría a ser el desarrollo de eventos cyberdeportivos, debido a sus conocimientos audiovisuales.

Así como él, esa es su historia, así como él muchos otros jóvenes han encontrado en este ecosistema una nueva fuente de oportunidades, en las cuales se puedan aprovechar de aquí a los años futuros.

Los esports ya son solamente un sinónimo de entretenimiento, también son una plataforma para el desarrollo de habilidades blandas, para el acercamiento tecnológico, que es muy importante en estos últimos años debido a todos los cambios que se vienen suscitando. Y también la socialización a través de sus comunidades, es también una plataforma para captar la atención de los jóvenes de manera auténtica, permitiendo utilizar herramientas educativas innovadoras.

También promover la participación e integración de los jóvenes en actividades contrarias a actitudes negativas. Y también, a pesar de que se cree lo contrario, para difundir hábitos saludables.

Hay muchos desafíos que se tienen que afrontar en ese sentido, tal vez, es como la desinformación, la necesidad del apoyo institucional y también la falta de un marco legal que propicie y promueva las buenas prácticas en todos los niveles. **(4)**

En ese sentido, Yo particularmente tengo un sueño, que es que este país se pueda ver un ambiente en el cual cualquier persona, de cualquier parte de nuestro país, pueda potenciar sus habilidades, encontrar su vocación y oportunidades a través de los esports, y también que se repliquen historias como las de Bruno de manera más constante. En ese sentido. los invito a todos ustedes a no dejar pasar esta oportunidad. Y les pido también, como líderes en sus diversos sectores, que colaboren en ese sentido, porque tenemos que colaborar tanto con la sociedad civil, las empresas privadas y el gobierno en sus distintas instancias.

Es, en ese sentido, que les agradezco como Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos su atención. Y también hay que tener en cuenta que esta es una ventana en la cual los jóvenes van a poder tener un futuro brillante y vamos a poder ser un referente a nivel internacional.

Muchas gracias.

**La señora PRESIDENTA.**— Gracias.

Señor Cilenti, si de manera breve, creo que estaba levantando la mano.

**El CHIEF OPERATING GLOBAL ESPORTS FEDERATION, señor Mariano Cilenti.**— Así es, señora Presidenta.

Solamente quería aclarar y comentar un hecho que creo que es importante en el contexto, que The Global Esports Federation realiza su Global Esports Games, que sería el campeonato mundial anual, y el mismo ya ha sido asignada a la Asociación Deportiva Peruana de Deportes Electrónicos para el año entrante.

Por eso que para nosotros también es importante la formación y legalización de la asociación, de la federación para poder llevar adelante este campeonato mundial, que está para diciembre del [...?].

**La señora PRESIDENTA.**— Gracias.

Fin de la sesión.

Tomamos nota de la asistencia del congresista Williams. Y también el compromiso por parte del IPD, en las dos semanas y media para terminar la evaluación técnica del último documento ingresado, que, según los 30 días, sería aproximadamente el 6 de noviembre.

Y habiéndose tratado todos los temas de la agenda, solicito la dispensa del trámite de aprobación del Acta de la presente sesión para la ejecución inmediata de los acuerdos y disposiciones adoptadas en la misma.

Si no hay oposición por parte de ningún congresista, se dará por aprobada. Ha sido aprobada.

Se levanta la sesión, siendo las 11 y 50, del miércoles 9 de octubre.

Gracias a todos.

***-A las 11:50 h, se levanta la sesión.***