



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO

**Evasión Tributaria de los Gamers Streamers en Plataformas Digitales**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Abogado

**AUTORES:**

Arevalo Sanchez, Bright Anabel (orcid.org/0000-0002-4629-912X)

Zambrano Espinoza, Franklin (orcid.org/0000-0002-5275-685X)

**ASESORA:**

Mag. Palomino Gonzalez, Lutgarda (orcid.org/0000-0002-5948-341X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Estudio sobre los actos del estado y su regulación entre actores interestatales y en la relación público privado, gestión pública, política tributaria y legislación tributaria

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Fortalecimiento de la democracia, liderazgo y ciudadanía

**LIMA – PERÚ**

**2022**

**Dedicatoria:**

A Dios, a nuestras familias, a los docentes que con su apoyo y aprendizaje compartieron sus conocimientos para que de esta manera se pueda concluir y presentar la presente tesis.

**Agradecimiento:**

A Dios, por acompañarnos en todo el camino de nuestra carrera, a mis docentes que estuvieron acompañándonos en el camino y a nuestro esfuerzo ya que sobre todas las adversidades cumplimos la meta que nos propusimos al inicio de la carrera.

## Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	11
3.3. Escenario de estudio	12
3.4. Participantes	12
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.6. Procedimientos	14
3.7. Rigor científico	14
3.8. Método de análisis de la información	15
3.9. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	17
V. CONCLUSIONES	24
VI. RECOMENDACIONES	25
REFERENCIAS	26
ANEXOS	32

## Índice de tablas

Tabla 1. Matriz de categorización	11
Tabla 2. Caracterización de participantes	13

## Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Resultados y discusión	17
Figura 2. Evasión Tributaria Normatividad /Renta de tercera categoría	17
Figura 3. Plataformas digitales / Política nacional	18
Figura 4. Gamers Streamers / Regulación	19
Figura 5. Nube de palabras	20

## Resumen

El objetivo de la tesis fue desarrollar por qué los *gamers streamers* no cumplen con los pagos de tributos. La metodología usada es de tipo básico, ya que permite investigar y obtener resultados los cuales pueden ser utilizados como sustento teórico. El enfoque cualitativo, debido a que permite el recojo de datos que no contenga medición numérica, es interpretativa y flexible.

La pandemia COVID-19 hizo que los hábitos de las personas, como son el consumo y los negocios, cambiaran drásticamente, generando que las actividades económicas se realicen a través de medios digitales. Esto trae como consecuencia que la administración tributaria no tengan un control absoluto de los tributos que se efectúan en una economía digital con la nueva modernización. En este contexto surge la figura del *gamer*, quien es el jugador que estará representado en el juego a través de un personaje (avatar). Mediante las transmisiones en directo las personas pueden obtener dinero convirtiéndose en jugadores profesionales (de un determinado juego) o en *streamer*. Como conclusión se puede decir que las actividades e ingresos que se obtienen mediante el uso de plataformas digitales no están reguladas tributariamente, ello se debe a que la administración tributaria no tiene un control total de los tributos, que se efectúan en una economía digital. Es por esta falta de regulación que los *gamers streamers* no tienen conocimiento que la actividad económica que realizan está afectos al tributo, generando de ese modo que ese sector evada los tributos.

**Palabras clave:** *Gamer streamer*, plataformas digitales, evasión tributaria

## **Abstract**

The objective of the thesis was to develop why gamers streamers do not comply with tax payments. The methodology used is of a basic type, since it allows to investigate and obtain results which can be used as theoretical support. The qualitative approach, because it allows the collection of data that does not contain numerical measurement, is interpretive and flexible.

The COVID-19 pandemic caused people's habits, such as consumption and business, to change drastically, causing economic activities to be carried out through digital media. This brings as a consequence that the tax administration does not have absolute control of the taxes that are made in a digital economy with the new modernization. In this context, the figure of the gamer arises, who is the player who will be represented in the game through a character (avatar). Through live broadcasts, people can earn money by becoming a professional player (of a certain game) or a streamer. In conclusion, it can be said that the activities and income obtained through the use of digital platforms are not tax regulated, this is due to the fact that the tax administration does not have full control of taxes, which are made in a digital economy. It is due to this lack of regulation that gamers streamers are unaware that the economic activity they carry out is subject to tax, thus causing this sector to evade taxes.

**Keywords:** Gamer streamer, digital platforms, tax evasion



## I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se desprendió el problema general con los específicos, la justificación teórica, metodológica y práctica con el cual se desarrolló el objetivo principal con los específicos, luego se procedió a analizar los resultados y realizar las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron con la investigación.

Las personas que realizan actividades económicas tienen la obligación de pagar impuestos al Estado. En la actualidad debido a la globalización y el avance de la tecnología, han surgido nuevos tipos de actividades económicas, como son el caso de los juegos en línea o más conocidos como *esports*, los cuales otorgan grandes ganancias a sus participantes. El Perú no es ajeno a esta realidad, por lo que también se desarrollan este tipo de actividades, muchos jugadores obtienen grandes beneficios económicos provenientes de su participación en los distintos torneos de juegos en línea, pero estas actividades no están reguladas tributariamente, razón por la cual el Estado no obtiene el tributo correspondiente por parte estas personas. (Jara, 2019)

En las transmisiones (*streaming*) que son realizadas en tiempo real, participan tanto los gamers, quienes son los que juegan uno o varios juegos, y los espectadores, quienes son las personas que ven jugar al *gamer*. Por ello los espectadores son los que consumen el contenido que les ofrece el creador, que en este caso es el *gamer*. El consumidor ve al *streamer* mediante plataformas digitales como es el caso de *Twitch* haciendo uso de su teléfono, laptop o computadora, en estas transmisiones los espectadores pueden interactuar entre ellos y con el *streamer*. (Carrillo, 2019)

El sistema tributario tiene que regirse con justicia y demostrar la eficiencia en todo ámbito por ende no tiene que existir beneficios tributarios, es por ello que las plataformas tienen que tributar para que no afecte la equidad y no se esté bajo condiciones desiguales, tiene que existir una competencia equivalente, ya que si dos negocios distintos ofrecen de manera parecida tienen que tener un tributo igual ya sea por un negocio digital o tradicional. (Irribarra,2016)

Es por ello, que la realidad problemática se consideró como problema principal, ¿Por qué los *gamers streamers* que utilizan las plataformas digitales no

cumplen con el pago de los tributos? Seguidamente encontramos los problemas específicos que se detallan a continuación: PE.1: ¿A qué categoría tributaria pertenecen las actividades que realizan los *gamers streamers* en las plataformas digitales? PE.2: ¿Por qué la administración tributaria no regulariza a las personas que obtienen ingresos mediante las plataformas digitales? PE.3: ¿Cuáles son las diversas actividades que los *gamers streamers* realizan para obtener ingresos?

Justificación teórica en la teoría de esta investigación se sustenta por Borthiry (2019) quien determinó que el tema de los videojuegos es uno de los más interesantes al momento de realizar investigaciones, debido al crecimiento de los medios digitales y las tecnologías de la información. Además, el campo de los videojuegos al ser interdisciplinario, puede ser abordado por distintas áreas y puede ser desarrollado por distintas líneas de investigación.

Justificación metodológica con la presente investigación se tuvo como propósito demostrar la afectación de la evasión tributaria por parte de los *gamer streamers*, la cual se realizó desde un enfoque cualitativo, asimismo también se llevará a cabo el análisis documental, el cual nos permitirá demostrar si se da la evasión tributaria por parte de los *gamers streamers* quienes realizan su actividad económica mediante el uso de las plataformas digitales.

Justificación práctica de esta forma es oportuno el estudio, ya que en la actualidad son más las personas que se están convirtiendo en *gamers streamers*, ello debido a que obtienen beneficios económicos, y al no estar regulada este tipo de actividad económica está afectando la tributación lo que genera un déficit fiscal. Ocasionando así el problema de la evasión de impuestos.

En base a lo señalado en los párrafos precedentes se estableció el objetivo principal que es determinar por qué los *gamers streamers* no cumplen con los pagos de tributos. Y como objetivos específicos se delimitaron: O1: Indicar a que categoría tributaria pertenecen las actividades que realizan los *gamer streamers* en las plataformas digitales. O2: Identificar si la administración tributaria no regulariza a las personas que obtienen ingresos mediante las plataformas digitales O3: Indicar

cuáles son las diversas actividades que los gamers *streamers* realizan para obtener ingresos.

## II. MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se llevó a cabo la recopilación y el análisis de investigaciones científicas tanto nacionales como internacionales, los cuales sirvieron de sustento a la problemática planteada. De esa misma manera se desarrolló de forma coherente y secuencial las distintas teorías y enfoques conceptuales.

Muena (2021) tuvo como objetivo analizar la recaudación tributaria en Chile a través del análisis de la ley 21.20 “ley de modernización tributaria”, que hace referencia a los impuestos digitales. Así como también determinar cuál es la mejor manera de llevar a cabo la recaudación de impuestos a las plataformas digitales. Se trató de una investigación tipo descriptiva, donde se analizó normas tributarias. Concluyó que, a raíz de la publicación de la ley, varias empresas internacionales que permanecen o se han establecido en Chile, se han acogido a la tributación anticipada, como son los casos de Amazon y Disney+. Esta misma reacción se aplica a las plataformas publicitarias, teniendo como consecuencia que a los 9 meses de implementarse la ley se recaudó la suma de 150.000 millones de pesos.

Paredes y García (2021) tuvo como objetivo determinar cuáles son las causas principales del por qué los ciudadanos que realizan actividades económicas y hace a contribuyentes de las cuales tratan de eludir o evadir las responsabilidades en la parte ya sea en el pago de impuestos en el Ecuador. Se utilizó el método analítico sintético para poder elaborar el fundamento científico basados en encuestas y entrevistas para poder representar el fenómeno y analizar causas y efectos del área problemática. De los resultados obtenidos se tiene que la mayoría de los entrevistados aseguran no cumplir con su obligación tributaria por desconocimiento además se determina que en la ciudad predominan dos tipos de evasión tributaria la informalidad y la no emisión del comprobante de venta al momento de realizar una transacción económica.

Cotán (2021) tuvo como objetivo analizar el fenómeno streamer, con el fin de ver cómo funciona, que hay detrás de él y en qué situación se encuentra, para ello examinó la imagen del streamer a través del estudio de cuatro streamers famosos. Se trató de una investigación tipo cualitativa, en la cual se priorizó la consulta de fuentes hemerográficas. Concluyó que el fenómeno streamer está en

constante cambio, ya que a diario alcanzan niveles distintos de audiencia, y el contenido que éstos ofrecen es variado y cambiante, y por último hay una imagen de éxito equivocada, la cual es proyectada por los streamers más famosos, ya que es difícil convertirse en un streamer exitoso.

Marcianes y Pereyra (2021) tuvieron como objetivo analizar las normas tributarias que están dirigidas a las empresas que ofrecen servicios digitales en Argentina. Se trató de un enfoque cualitativo, el cual utilizó fuentes secundarias para el estudio del objeto de investigación. Concluyó que, si bien aún existen retos para poder imponer el tributo a los servicios digitales, con la implementación de la Ley 27.430 en el año 2017 en Argentina se ha podido conseguir un avance para que se pueda gravar este tipo de actividades económicas.

Rodríguez (2019) tuvo como objetivo analizar el desarrollo de la implementación de los impuestos digitales en los países que han actualizado sus normas tributarias con el fin de evaluar sus pros, contras y el efecto que tuvieron en el cobro de impuestos, para después estudiar cuál es la situación que tiene el Perú respecto al tributo de las plataformas digitales que se llevan a cabo en dicha nación. Se trató de un enfoque cualitativo. Concluyó que para el caso peruano la dificultad al momento de la recaudación de los impuestos digitales no radica tanto en el hecho de que no exista una norma que lo regule, sino que no hay un mecanismo que permita su recaudación.

Jara (2018) tuvo como objetivo determinar la incidencia de las obligaciones tributarias en los tributos de los deportistas electrónicos, para ello realizó su estudio en la asociación APDEV Lima. Se trató de un enfoque cuantitativo con diseño correlativo, haciendo uso del programa SPSS. El resultado que obtuvo fue que entre las variables de estudio hay una relación positiva moderada. Concluyó que sí existe incidencia de las obligaciones tributarias en las rentas dentro de la población estudiada.

Tardio y Zanabria (2019) tuvieron como objetivo determinar cuál es el impuesto que deben pagar los *videobloggers* que prestan servicios en plataformas de video, y también que las personas que utilicen estas plataformas, específicamente *YouTube*, y obtengan ingresos por ello, cumplan con el pago de los impuestos, es decir, presenten su declaración de renta y tributen. Se trató de un

diseño mixto, el cual hizo uso del enfoque cuantitativo y cualitativo. Concluyeron que los servicios prestados por los *videobloggers* deben ser considerados en la renta de cuarta categoría, ya que es una actividad que es producto del uso de un oficio, o profesión, y que podrían emitir recibos por honorarios.

En el Perú la recaudación de tributos se encuentra centralizada en los impuestos que rige la administración cómo son el impuesto a la renta, el impuesto general a las ventas qué es el (IGV) con los tributos internos y los impuestos aduaneros, estos tributos en el país son demasiado bajos es por eso qué es necesario mejorar los niveles de recaudación tributaria en una forma gradual, en el cual es necesaria que sea sostenida por el gobierno nacional, los gobiernos locales y regionales para que estos puedan disponer de distintos recursos para la inversión pública siempre y cuando se vea las condiciones para el crecimiento de la economía. (Manrique y Narváez, 2020)

Collosa (2020) mencionó que frente al problema que tienen las administraciones tributarias, respecto al control del tributo en el marco de la economía digital. Estas instituciones no deben permanecer estáticas, por consiguiente, deben de desarrollar cambios normativos, creando nuevas estrategias y políticas de control que estén enfocadas para que tanto las grandes empresas digitales como los sujetos que desarrollan actividades mediante plataformas digitales tributen.

La política tributaria en los países desarrollados obedecen distintos factores el primero tiene la captación de mano de obra el cual son pequeñas empresas informales en donde sus ingresos son irregulares por ello se utiliza el pago en efectivo sin poder contabilizarse, en el segundo tenemos los recursos de salarios, el tercero la informalidad que es una limitación financiera, por lo que impide una economía estable y confiable, la evaluación del impacto en el sistema tributario con la desigualdad en los sectores que contienen carga tributaria, el poder político económico está asociado a las reformas tributarias que incrementan tributos y se reflejan en el impuesto a la renta esto genera que las personas que tributan paguen más para cubrir a quienes no lo hacen. (Manrique y Narváez, 2020)

Collosa (2020) señaló que producto de la pandemia COVID-19 la economía digital sufrió un gran incremento generando nuevos modelos de negocios para la

comercialización de bienes y prestación de servicios, al igual que, las personas desarrollaron un cambio en cuanto a sus hábitos de consumo, ya que ahora pueden hacer uso de los distintos modos de pago, como son las billeteras virtuales, monedas virtuales, entre otros. Por esa razón es importante que las administraciones tributarias puedan reconocer a las personas que llevan a cabo dichas actividades, para que de ese modo puedan tributar.

En lo que se concierne a las teorías, el presente trabajo de investigación se utilizó la teoría de la fuente o de la renta producto, que es únicamente considerada como una renta, que estará sujeta al pago de un impuesto, a la utilidad que se obtiene de manera periódica o en todo caso que pueda ser susceptible de obtenerse periódicamente, además de ello dicha fuente generadora de utilidades debe ser durable. (Medrano2018)

Cosulich, citado por Romero (2021) quien indicó que las distintas formas de evadir oscilan entre: evasión de tributos, la mayoría de personas pretenden ocultar bienes e ingresos al fisco realizando acciones tales como: cambios del país de residencia, designar testaferros y lagunas en la legislación, entre otros.

La evasión tributaria es parte importante del estimado y constituye un esfuerzo u omisión consciente y dolosa que pretende evitar o reducir, de manera sistemática y en provecho propio o de terceros, el pago de obligaciones tributarias, implicando acciones que violan normas legales establecida. (Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria, 2016)

En el Informe N° 027-2016-SUNAT/5A1000, se señaló que la evasión tributaria es aquella acción, en donde el sujeto activo transgrede las normas legales tributarias establecidas, por ello, dicho sujeto intenta reducir o evitar, de un modo sistemático el pago de los tributos. El sujeto para configurar la acción imponible, lo puede llevar a cabo por omisión consciente y dolosa. Es preciso mencionar que dicha evasión puede ser en favor del propio sujeto o de otras personas. (Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria, 2016)

Navarro (2021) indicó que los deportes electrónicos, más conocidos como esports, no son transmitidos por la televisión, es por ello que mediante las plataformas digitales como Youtube, Twitch y Facebook los organizadores de

torneos de esports transmiten en directo las distintas partidas que se llevan a cabo. Todo ello va ocasionar que se generen la figura de los streamears, quienes pueden ser jugadores profesionales o personas comunes, los cuales van a crear contenidos, y pueden generar buenos ingresos por el solo hecho de jugar videojuegos. Todo ello dependerá de la cantidad de espectadores que tengan, de la duración de su transmisión en directo y los anuncios que se pongan durante dicha transmisión.

Gutiérrez y Cuartero (2020) señalaron que Twitch es una plataforma digital el cual es un lugar donde se produce y emite contenido audiovisual, que a su vez guarda relación directa con los videojuegos. Esta plataforma cambió el consumo audiovisual de los adolescentes y al mismo tiempo transforma la relación que existe los espectadores con el producto audiovisual, esto a raíz de que éstos pueden interactuar con el *streamer*, ya sea por medio del chat, donaciones o suscripciones. También se da el hecho de que las personas puedan hablar entre ellas y crear comunidades que estén relacionadas al el *streamer* que siguen y a quien consumen su contenido.

La plataforma *Twitch* es una de las redes sociales que se enfocan en los videojuegos el cual contiene millones de personas realizando el famoso *streaming* de videojuegos diarios alrededor de todo el mundo esta forma es popular ya que los distintos usuarios de esta plataforma son parte de los distintos canales de audiencia y visualización de la preferencia que se requiera señalando de esta forma cómo los mismos creadores de los diversos contenidos que se encuentran dentro de la plataforma. (Santamaria, 2018)

Pires y Simon (2015), citados por Gutiérrez y Cuartero (2020) mencionaron que la plataforma digital Twitch es el ámbito en el cual muchos usuarios buscan ganar dinero por medio de la emisión de sus partidas en vivo, y algunos de estos logran el éxito y se convierten en estrellas. Es así que surgen los términos: streaming, que se refiere a la producción de contenidos que se van a transmitir en directo; y streamer, quien es la persona que elabora y ejecuta la producción de contenidos.



Los medios de pago contienen distintos factores en el cual intervienen Los costos y beneficios de pago y las ventas en efectivo que tienen los gastos directos con las que se cobran. Por ende, las distintas formas electrónicas de costos de transacciones permiten incrementar niveles de actividad con las operaciones online bajo este contexto las plataformas digitales pagan a los jugadores que demuestran mediante operaciones online esto genera que ellos obtengan ganancias sin pagar ningún tributo conociendo que ellos ya generan un servicio hacia las plataformas. (Pedroni et al, 2021)

En el Informe N° 044-2014-SUNAT/4B0000, se mencionó que para que la renta que se genere por medio de un servicio digital sea considerada como una de fuente peruana, la cual va ser gravada con el impuesto a la renta, dicho servicio debe de utilizarse económicamente, usarse o consumirse en el país. (Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria, 2014)

En el Informe N° 018-2008-SUNAT/2B0000, se señaló que los servicios digitales deben ser utilizados económicamente y consumirse en el país, además de ello, deben poseer las siguientes características: primero, se refiere a un servicio, es decir, la prestación se debe llevar a cabo de una persona a otra; segundo, dicho servicio debe prestarse por medio de internet o de cualquier aplicación, plataformas, o de la tecnología utilizada por internet u otra red; tercero, el servicio se brinda a través de accesos en línea. Por ello se resalta que se entiende a la palabra acceso, como la conexión a internet u otra red o sistema; cuarto, debe de ser esencialmente automático, esto es, en el servicio el ser humano debe tener una mínima participación. Y en lo concerniente al significado del vocablo automático, se refiere a un mecanismo el cual puede funcionar en todo o parte por sí mismo. Para finalizar el servicio digital, no podría ser viable sin la existencia del desarrollo de herramientas digitales. (Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria, 2008)

El significado de *gamer* se puede distinguir de tal forma que es el sujeto o jugador que estará representado a través de una dimensión descriptiva como un avatar y bajo una dimensión de transformación o acción en el cual este sujeto podrá

experimentar la relación entre el sistema de la página teniendo la historia el sonido los gráficos entre otras cosas que podría abarcar el mundo del videojuego con ello adquiere la experiencia en este juego bajo las distintas reglas que se implementarán en el cual se generarán competencias y reglas que el mismo sistema determinará en función al jugador que bajo este medio descubrirá la dimensión del juego en el que se convirtió en avatar. (Ramírez y Nieto, 2019)

Los gamers son aquellas personas que se dedican a los videojuegos, a través de internet, juegan en línea diversos juegos, tales como *Free Fire*, *Dota 2*, *Fifa*, entre otros. Éstos comenzaron a grabarse jugando, es decir, ellos enfocan la cámara mirando la pantalla de su celular o computadora, este contenido fue aceptado por los jóvenes, quienes comenzaron a dedicar horas para ver a otros jugando. Es en este contexto en el que surgen los gamers *streamers*, quienes en un inicio transmitían su contenido en YouTube, pero luego lo hicieron la plataforma digital llamada *Twitch*. (Sánchez, 2019)

Los videojuegos contienen un entorno informático que produce una pantalla de juegos con reglas previamente ya programadas es un sistema formal que se rige a las normas de origen de dicho juego, se entiende que es de acuerdo al tipo de juego digital interactivo con su independencia bajo un soporte interno con disco magnético plataformas tecnológicas online con las máquinas las videoconsolas, teléfono móvil, máquina recreativa, ordenador de mano, etc, nos permite conectarnos con las redes de información para poder conectarle un videojuego se requiere de un tipo de soporte electrónico y permite la interacción entre el videojuego con uno o varios jugadores y la interacción de está bajo su consecuencia de la información del usuario recibe un medio específico ya sea visual o auditiva. (Calvo, 2018)

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1 Tipo de investigación**

(Cabezas et al., 2018) indico que el enfoque de investigación que se usó fue el cualitativo, ya que es, aquel en el cual el investigador emplea el recojo de datos que no contenga medición numérica, ello con el fin de crear o ajustar los problemas de investigación durante la etapa de interpretación. Este método se caracteriza por: estar orientada al proceso, centrada en la fenomenología y comprensión, ser exploratoria, inductiva y descriptiva, tener una realidad dinámica entre otros.

Escudero y Cortez (2018) señalaron que la investigación cualitativa es un proceso sistemático de indagación que se genera del reconocimiento de problemática que se dan en las interacciones sociales del ser humano que impiden conocer la realidad social. Este enfoque tiene por característica ser interpretativa, además es flexible, por lo cual se ajusta a los acontecimientos con el fin de obtener una adecuada interpretación de datos y correcto desarrollo de la teoría.

##### **3.1.2 Diseño de investigación**

El diseño de investigación que se usó en el presente trabajo es la teoría fundamentada, porque en su procedimiento fundamental abarca el análisis de todo el método comparativo sobre los datos por medio se investigación y codificación con el análisis de los datos de una manera simultánea para poder obtener un desarrollo progresivo de diversas ideas en base a la teoría que contengan una correspondencia en base a los datos establecidos, mediante la escena de las incidencias aplicables a cada categoría con sus propiedades delimitando la teoría y la escritura de la teoría. (Ochoa, 2013)

#### **3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

Tabla N° 1

*Matriz de categorización*

N°	Categoría	Subcategoría	Criterio 1	Criterio 2
1	Evasión tributaria (Colmenares,2021)	Déficit fiscal (Anastacio 2019)	Política nacional (Paredes, 2021)	Normatividad y Renta de tercera categoría (Abanto, 2018)
2	Plataformas digitales (Antonio, 2020)	Plataformas digitales para la obtención de dinero (Ramírez,2020)	YouTube y Facebook (Espinoza,2018)	Regulación (Melo, 2019)
3	Gamers streamers (Carrillo, 2019)	Cultura gamer (Calabrese, 2021)	Tributación gamers (Tardio y Zanabria, 2019)	Actividades económicas gamers (barreneche,2018)

### 3.3. Escenario de estudio

En el presente trabajo de investigación se optó como escenario de estudio a la ciudad de Lima, ya que es en este lugar donde se encuentra una gran cantidad de personas que realizan transmisiones en directo mediante el uso de plataformas digitales convirtiéndose de esa manera en *gamers streamers*, es por ello que se recabó información en base a la opinión de quienes llevan a cabo la actividad económica como son los *gamers streamers*, y también se consideró la opinión y comentarios de expertos en materia tributaria, los cuales laboran o han laborado en la Superintendencia Nacional de Administración Tributaria – SUNAT.

### 3.4. Participantes

Las personas que se consideraron como participantes en el proyecto de investigación son los *gamers streamers* de la ciudad de Lima, quienes son los que realizan la actividad económica, la cual no está regulada por las normas tributarias y es materia de estudio. De ese mismo modo también se seleccionó

como participantes a especialistas en materia tributaria. A estas personas se les realizará la entrevista.

Tabla N° 2

*Tabla de participantes:*

Participantes	Ocupación	Lugar de trabajo	Experiencia
Erick Romero Saavedra.	Abogado con maestría en derecho civil y comercial de la unmsm jefe se oficina de asesoría jurídica del cenepred	Cenepred	11 años de ejercicio profesional en entidades públicas y privadas.
Sebastián Macedo Dávila	Operario de máquinas Herramientas y gamer	Casa	ayudante de construcción, ayudante de soldador, operario de máquinas herramienta, auxiliar de tienda y almacén.
Florián Roberto Curasi Cutipa	Abogado	Tribunal fiscal	9 años en materia tributaria
Javier Gustavo Oyarse Cruz	Abogado	Funcionario de la SUNAT	Especialista en materia tributaria con conocimientos en legislación aduanera, uso de plataformas digitales, investigación y formulación sobre la consistencia.

### 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo de la investigación se utilizó la técnica de la entrevista, mediante la cual se recopilará información de suma importancia por parte de los expertos en materia tributaria y de las personas que son *gamer streamers*.

La técnica de la entrevista utiliza la ficha de entrevista como instrumento, el cual permite la recolección de información de la persona entrevistada. La entrevista a profundidad es aquella, por la cual se puede conseguir información tales como opiniones, valoraciones e ideas sobre un determinado tema. Es por ello que la persona entrevistada va mostrar

sus molestias, disgustos, deseos, sobre las preguntas planteadas. Mediante las respuestas dadas se pueden proponer posibles respuestas al problema de investigación. De otro lado, la entrevista estructurada es una técnica donde se elabora preguntas fijas las cuales tienen un orden establecido, por ello la persona solo responde las preguntas que se le plantean por lo que no puede ampliarlas no divagarlas. (Arias, 2020)

Arias (2020) señaló que las entrevistas semiestructuradas son aquellas que no son muy rígidas, si bien tienen preguntas fijas, al momento de responderlas el entrevistado puede hacerlo de manera libre, sin que tenga que dar una respuesta específica. Por ello, estas entrevistas son más flexibles y dinámicas permitiendo de esa manera una mayor y mejor interpretación de los datos.

### **3.6. Procedimientos**

Los procedimientos que se desarrollaron en el presente trabajo de investigación tendrán como punto de partida la elección del tema, para luego proseguir con la revisión de los artículos indizados, los cuales se encontrarán en las bases de datos, libros electrónicos y tesis nacionales e internacionales, los cuales permitirán plantear el problema general y específico, se continuará mencionando las justificaciones (teórica, metodológica y practica) así como también formular el objetivo general y los específicos. Para luego proceder con elaborar el marco teórico que contendrá los antecedentes, teorías relacionadas y enfoques conceptuales. Después se señalará el tipo y diseño de investigación, mencionando también las categorías, subcategorías, las características del escenario de estudio, participantes y las técnicas e instrumentos que se utilizarán en este trabajo. Luego se realizó la discusión y resultados, para llegar a las conclusiones y finalmente a las recomendaciones.

### **3.7. Rigor científico**

El presente trabajo cumplió con el rigor científico que requiere toda investigación científica, mediante la entrevista se demostrará la validez de la investigación.

Hernández et al., (2014) señaló, que el rigor en el enfoque cualitativo comprende ciertos criterios tales como: a) dependencia, que se refiere a la

confiabilidad, y el investigador debe demostrarlo dando detalles precisos sobre la teoría y el diseño utilizado, además de los criterios que se tuvieron para seleccionar a los participantes y la técnica de recolección de datos, por último, debe demostrar que la recolección de datos se realizó con cuidado y coherencia; b) credibilidad, está vinculado con la capacidad que tiene el investigador para comunicar o transmitir los puntos de vista, emociones y pensamientos de los participantes que están relacionadas con el problema de investigación; c) Transferencia, se refiere a que parte de los resultados obtenidos puedan ser aplicados a otros estudios. d) confirmación, implica demostrar que los datos obtenidos no se verán afectados por los sesgos del investigador. Para ello, la triangulación, reflexión sobre las creencias y prejuicios del investigador ayudan a proporcionar información respecto a la confirmación de la investigación.

### **3.8. Método de análisis de la información**

El método de análisis que se utilizó es el software Atlas.ti, el cual sirve para procesar los datos y poder seleccionar de manera idónea las respuestas dadas por los entrevistados.

El Atlas.ti es un programa cuya función es fragmentar datos y convertirlos en unidades de significado, por ello se codifican datos para que se creen teorías. lo que hace el investigador es agregar los datos y por medio del programa se codifican de acuerdo al diseño seleccionado. (Hernández et al., 2014)

### **3.9. Aspectos éticos**

El código de ética de la Universidad Cesar Vallejo, aprobado mediante la resolución de consejo universitario N° 0262-2020/UCV, tiene por objeto promover que las investigaciones que se desarrollen dentro de dicha universidad cumplan con altos estándares de responsabilidad, honestidad y rigor científico para que de esa manera se fomente la integridad científica, con lo que se protege el respeto por los derechos a la propiedad intelectual de los investigadores. El cumplimiento del código es exigido a los docentes, estudiantes, egresados, etc. De acuerdo a lo señalado se puede afirmar que el presente trabajo de investigación se desarrolló con total veracidad, siguiendo las normas éticas que establece la universidad para el desarrollo de los proyectos de investigación. Se utilizará la herramienta del *Turnitin* para

determinar el nivel de copia del trabajo y de esa manera mantener los parámetros exigidos. (Llempen et al., 2020)

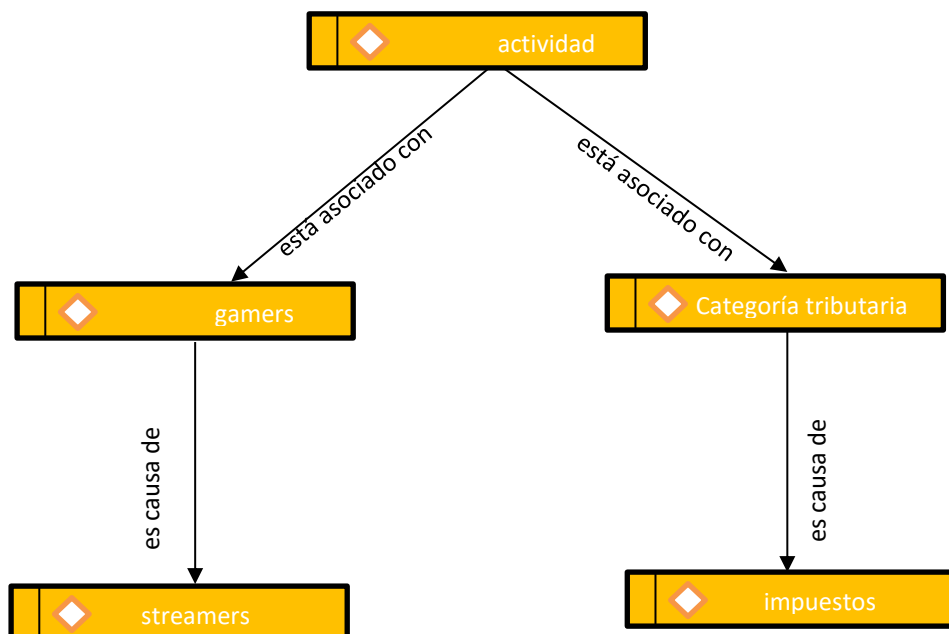


## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.2. Resultados

FIGURA 1

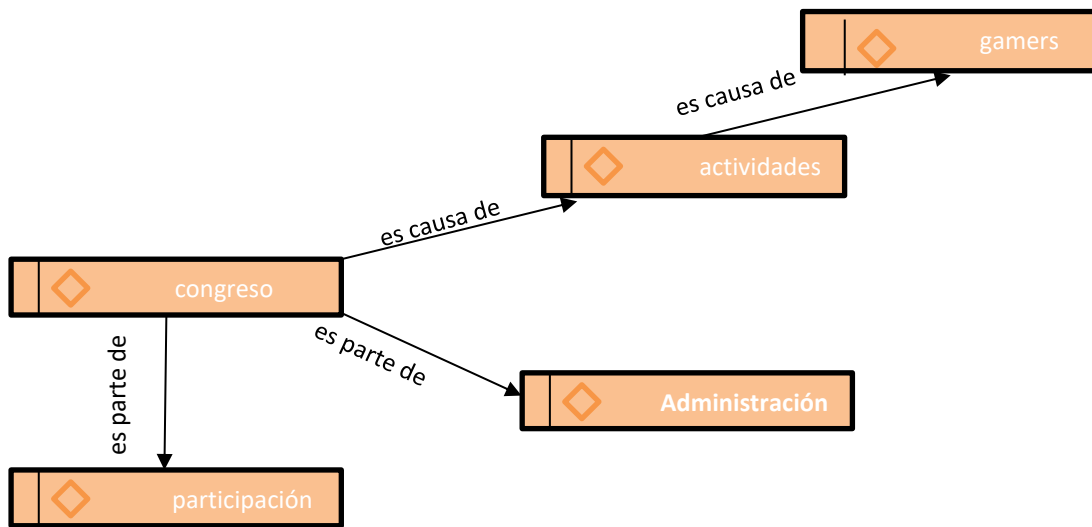
Sub categoría: Evasión Tributaria Normatividad /Renta de tercera categoría



En el presente gráfico, se observa que las actividades que realizan lo gamers streamers pertenecen a la renta de 3ra categoría, por ello es necesario que los legisladores propongan una norma específica para este rubro de las plataformas digitales, que participen con sus tributos y cumplan con los impuestos pertinentes como todo ciudadano, y de esta forma la SUNAT pueda realizar de manera eficaz el cobro de los tributos con una norma eficiente con el cual ellos puedan recaudar los ingresos y que estos puedan ser derivados a los proyectos y mejoras de nuestro país.

## FIGURA 2

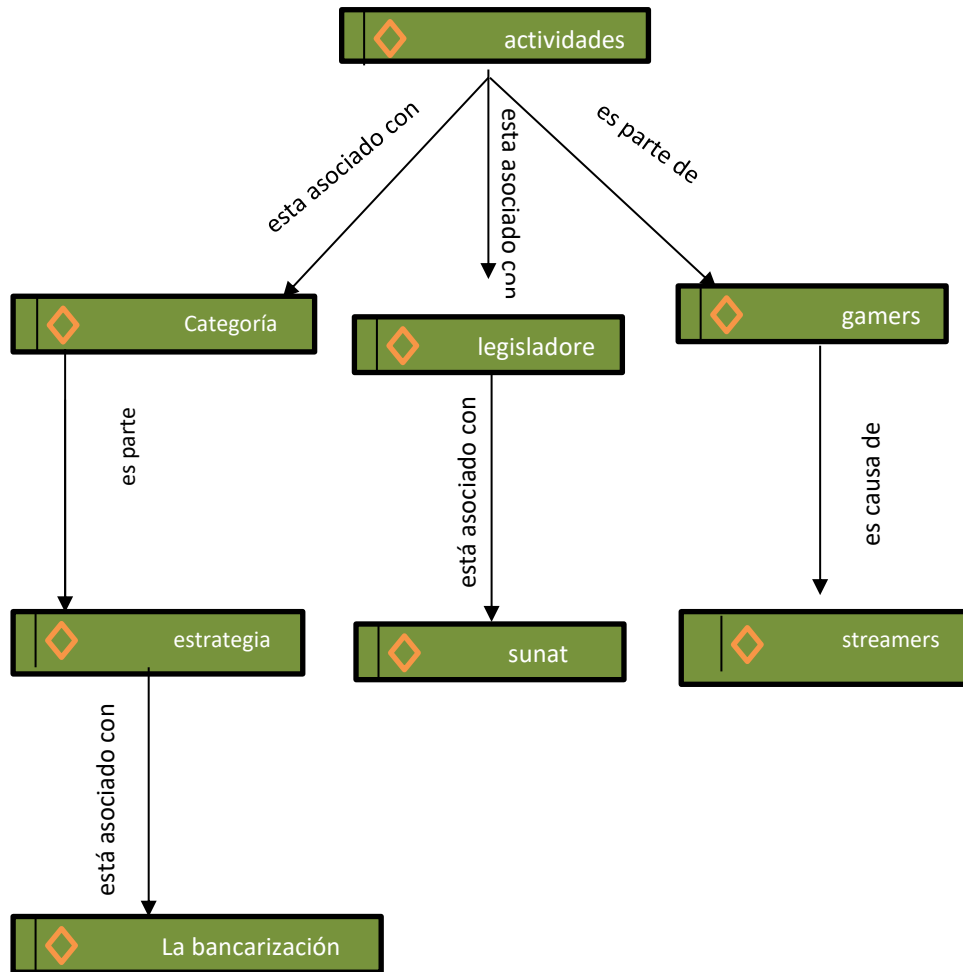
Sub categoría: Plataformas digitales / Política nacional



Del gráfico se desprende que los gamers streamers llevan a cabo diversas actividades económicas haciendo uso de las plataformas digitales tales como Facebook, Youtube o Twitch. Dichas actividades no están normadas, lo cual es una razón por la que la administración tributaria no puede llevar a cabo el cobro de los impuestos a este sector. Es por ello que resulta necesario que el congreso elabore un proyecto proponiendo una norma específica que este destinada a la tributación de los gamers streamers con el cual ellos cumplan con el pago de sus tributos como todo ciudadano responsable y con cultura tributaria adicional a ello esto se requiere ya que estas personas están realizando una actividad económica con la cual solo se benefician ellos sin contribuir a nuestro estado.

**FIGURA 3**

Gamers Streamers / Regulación



En el presente gráfico, se observa que las actividades que realizan lo gamers streamers pertenecen a la renta de 3ra categoría, por ello es necesario que los legisladores creen una norma específica para este sector, y de esta manera la SUNAT pueda realizar de manera eficaz el cobro de los tributos incluyéndolos dentro de una categoría ,realizando estrategias con la ayuda de la bancarización ya que si nuestro país sigue sin verificar estas ganancias obtenidas por los gamer streamers seguiremos perjudicándonos ya que en la actualidad a las personas que tributan se les incrementa impuestos mayor para que de esta forma traten de suplir los ingresos que las otras personas no tributan y sabiendo que el ingreso obtenido es demasiado alto se debería cobrar los tributos a este sector incluyéndolos en la renta de tercera categoría.



## 4.2 DISCUSIÓN

El primer hallazgo trata sobre la categoría tributaria a la que corresponde las actividades realizadas por los gamers streamers, los entrevistados EERS, SMD, JGOC y FRCC coinciden en que éstos tributen en la tercera categoría, como personas naturales con negocio, ya que éstos obtienen ingresos mediante la firma de contratos con las plataformas digitales, por publicidad, suscripciones, etc. Siguiendo esa misma línea O'Hara (2021) señala que de acuerdo a la Sunat la actividad económica que realizan los streamers son actividades de tipo empresarial, razón por la cual la renta que generan está ubicada dentro de la tercera categoría. Asimismo, en discrepancia con lo mencionado Crispín y Parra (2021), ya que señalan que los influencers si bien deben tributar en la tercera categoría, también pueden hacerlo en cuarta categoría toda vez que recién estén iniciando sus actividades, ya que ellos mismos se encargan de realizar toda la producción.

El segundo hallazgo trata los motivos por los cuales no se regulariza las actividades de los gamers streamers, respecto a ello se puede ver distintas posturas; FRCC y SMD coinciden que esta no regularización se debe a que el Estado pocas veces desarrolla y lleva a cabo políticas tributarias, ya que éstas son más coyunturales; y porque en el Perú no hay una cultura tributaria. Siguiendo la misma línea (Soto, 2014; Ferre, 2014; Gimenez-Reyna y Domingo, 1998; Paramio, 200, Sevilla, 2003; Baker y Danzinger, 2009) citados por Ayaviri et.al (2017) coinciden que las políticas tributarias comprenden las orientaciones y lineamientos que permiten determinar el impuesto con el fin de que el Estado pueda financiar sus actividades. En concordancia con lo expuesto Cárdenas (2020) señala que se tienen que dar políticas orientadas en formar una cultura tributaria con el fin de desarrollar la conciencia tributaria en el contribuyente.

Por su parte, JGOC tiene una opinión distinta y señala que el problema radica en determinar cuál es la base cierta sobre la cual van a tributar los gamers streamers. Si fuese sobre base presunta, el Código tributario en sus artículos 62 al 64 coloca límites y dentro de dichas causales no encaja la figura del gamer streamer. Es por esta razón que existe un vacío legal respecto a la tributación de los gamers. Siguiendo esa línea Vilca (2021) coincide que la renta sobre base cierta se refiere a que la administración tributaria puede determinar la obligación tributaria

de manera objetiva y directa, porque el contribuyente cuenta con documentos los cuales permiten que se pueda llevar a cabo. Manteniendo otra postura Rodríguez (2019) discrepa con lo mencionado y señala que el problema no está en el hecho de que no exista una norma que regule dicha actividad, sino que no hay un mecanismo efectivo que permita la recaudación del tributo.

El tercer hallazgo trata sobre considerar como política nacional la regularización de las actividades económicas realizadas por los gamers streamers, EERS, SMD y FRCC coinciden que esto se debe a que no hay una buena relación entre la administración tributaria y los legisladores. Además, afirman que en la sunat existen proyectos y textos técnicos normativos que están siendo debatidos para regular a este sector. En esa misma línea Gonzales (2018) concluyó que en el Perú las políticas fiscales todavía se encuentran en una etapa de evolución, se está pasando de una política donde predomina la territorialidad a adaptarse a una economía abierta y globalizada. Del mismo modo, tanto el legislativo como el ejecutivo deben de tener como objetivo la correcta tributación de todos los ciudadanos, Ponce et al (2018) considera que las políticas tributarias deben de generar en las personas el querer declarar y pagar sus impuestos.

Por su parte, JGOC considera que la actividad económica que realizan los gamers streamers no surgen en el Perú, por ello para que forme parte de una política nacional tributaria con la que posteriormente se logre su regularización normativa, esta actividad debe ser una que el Perú ya tenga participación y existencia. En ese mismo sentido Zhou (2020) está de acuerdo con que la figura del gamer en nuestro país corresponde a los últimos años, pero están teniendo un crecimiento constante. Salinas (2022) tiene una opinión distinta al considerar que los países a nivel mundial pasan por la globalización y uso de los medios informáticos, por lo que éstos deben de adaptar, crear, o modificar sus normas tributarias, con el fin de que estas cumplan con la equidad y eficacia de los tributos, por ello permitan una mejor recaudación de los impuestos.

El cuarto hallazgo trata los mecanismos que la sunat tiene para identificar los ingresos obtenidos por los gamers streamers, SMD, FRCC, EERS y JGOC están de acuerdo que el mejor mecanismo son los reportes financieros, es decir, los cruces de información con entidades financieras, donde los bancos tienen que

mandar un reporte de las transacciones efectuadas a nivel bancario por contribuyente. Siguiendo la misma idea Guibovich (2019) concluye que el ITF es un impuesto que se llevan a cabo en todos los medios de pago que sean bancarizados, esto es: depósitos, transferencias u otro medio de pago. Asimismo, Pintado (2020) está de acuerdo con los sustentado señalando que en el Perú resulta fundamental el papel de los sistemas financieros para que se pueda llevar a cabo una efectiva tributación de los servicios que se prestan a través de plataformas digitales.

## **V. CONCLUSIONES**

1. Se puede concluir que las actividades e ingresos que se obtienen mediante el uso de plataformas digitales no están normadas, ello se debe a que la administración tributaria no tiene un control total de los tributos que se efectúan en una economía digital como es el caso de los gamers streamers. Es por esta falta de regulación que los gamers no tienen conocimiento que la actividad económica que realizan esta afecta al tributo, generando de ese modo que ese sector evada tributos.
2. Se puede verificar que las actividades económicas que realizan los gamers streamers corresponden a la tercera categoría, ya dichas actividades son de tipo empresarial, porque para su realización tienen a su disposición un equipo de producción, además de ello lo desarrollan de manera habitual.
3. Se puede evidenciar que la no regularización de las actividades de los gamers streamers si bien tienen que ver con la falta de una norma, también se debe a que no se implementa un mecanismo que permita identificar los ingresos obtenidos por estas personas. A ello se suma que el Estado pocas veces desarrolla y lleva a cabo políticas tributarias, ya que éstas tienen que ver más con temas coyunturales.
4. Se puede indicar que las actividades que realizan los gamers streamers son los servicios digitales, ya que ellos hacen uso de las plataformas digitales y del acceso al internet para brindar su servicio, por lo que obtienen ingresos por medio de las suscripciones y donaciones que hacen los espectadores, además por los anuncios que pongan y por los contratos que puedan tener con la plataforma digital.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Es necesario que el estado mediante la administración tributaria opte por llevar a cabo políticas tributarias que permitan crear una ley que este dirigida al tributo que deben de realizar las personas que generan dinero mediante el uso de las plataformas digitales. Con el fin de que se evite la evasión tributaria por parte de este sector y así el estado pueda obtener los tributos que le correspondan.

Identificado que la actividad que realizan los gamers streamers corresponden a la tercera categoría, resulta necesario que se cree de manera urgente una ley que regule de manera oficial a este sector, para que, de ese modo, sepan cómo deben tributar.

Es fundamental que la administración tributaria use un mecanismo el cual le permita determinar de manera precisa el monto obtenido por los gamers streamers, por ello sugerimos que se opte por los cruces de información con entidades financieras similar con lo que ocurre con el ITF (impuesto a las transacciones financieras).

Finalmente, los gamers streamers obtienen ganancias en las plataformas digitales, ya sea por contrato, donaciones, anuncios o suscripciones. Es por dicha razón que éstos deben tomar conciencia de que toda actividad económica está sujeta al pago de un tributo en favor del estado.

## REFERENCIAS

- Abanto, Huánuco y Ottos (2018). Análisis de la cultura tributaria en la liquidación del impuesto a la renta tercera categoría – régimen especial en los contribuyentes de la ciudad de Pucallpa 2016. <http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/unu/3757/contabilidad-2018elisaabanto.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Anastasio, Y. (2019). Los determinantes del déficit fiscal. Perú: 1995 – 2018. [licenciado en economía, Universidad católica del Perú]. Pucp [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14130/anastacio\\_clemente\\_yuli%20o\\_clever\\_determinantes\\_deficit\\_fiscal.pdf?sequence=1&isallowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14130/anastacio_clemente_yuli%20o_clever_determinantes_deficit_fiscal.pdf?sequence=1&isallowed=y)
- Antonio, N. (2020). ¿Cómo se distribuye un proyecto audiovisual mediante las plataformas digitales en Perú? <Http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/366/c%20mo%20se%20distribuye%20un%20proyecto%20audiovisual.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Perú: Enfoques consulting EIRL <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Arispe et al. (2020). La investigación científica una aproximación para los estudios de posgrado. Educador: Universidad Internacional del Ecuador <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Ayala, E., Caceres, A. (2018). Reforma Tributaria pendiente de negocios en plataformas virtuales de paga en el Perú y su impacto en la recaudación fiscal de Lima Metropolitana 2017. [Tesis de Licenciatura, UPC]. Repositorio Académico UPC [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625760/Ayala\\_ge.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625760/Ayala_ge.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Borthiry, E. (2019). Sociología digital y game studies: directrices y desafíos para su investigación. Jornadas de sociología de la UNMDP, Jornadas de Sociología, 1-16.

<https://fh.mdp.edu.ar/encuentros/index.php/jsoc/jsoc2019/paper/viewFile/5632/1348>

- Cabezas, Andrade y Torres (2018). Introducción a la metodología de la investigación científica. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, 1, 1-137. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/15424>
- Cabrejos, F. (2019). El proyecto de tesis: diseño cualitativo. Helios, 299-310. <http://200.62.226.189/Helios/article/view/1426/1222>
- Calabrese et al. (2021). Género y videojuegos: Cultura gamer en foco. [http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/treintaitres/index\\_htm\\_files/Genero%20y%20videojuegos.pdf](http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/treintaitres/index_htm_files/Genero%20y%20videojuegos.pdf)
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. [file:///C:/Users/brigh/Downloads/DialnetJuegosVideojuegosYJuegosSerios-6268953%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/brigh/Downloads/DialnetJuegosVideojuegosYJuegosSerios-6268953%20(1).pdf)
- Carazas, R & Colmenares, Y. (2021). Análisis de la evasión tributaria en el Perú. Revista [contacto](https://www.revistas.up.ac.pa/index.php/contacto/article/view/2402/2199). <https://www.revistas.up.ac.pa/index.php/contacto/article/view/2402/2199>
- Carillo, J. (2019). Nuevos escenarios de consumo de videojuegos: Twitch.tv y los esports. [Tesis, Universidad de Murcia]. Digitum <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/85701>
- Collosa, A. (2020). Administraciones tributarias y estrategias de control de la economía digital. Foro fiscal iberoamericano, 31, 7-18. <https://www.linkedin.com/in/redantiguos-alumnos-maestria-raam-661a3470/recent-activity/>
- Casells, C. (2021). Twitch.tv, un nuevo paradigma en la comunicación y el entretenimiento en Internet. [Trabajo final de grado, UPV]. Repositorio institucional UPV [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172742/%281%29\\_Casells%200%20Twitchtv%20un%20nuevo%20paradigma%20en%20la%20comunicacion%20y%20el%20entretenimiento%20en%20Internet.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172742/%281%29_Casells%200%20Twitchtv%20un%20nuevo%20paradigma%20en%20la%20comunicacion%20y%20el%20entretenimiento%20en%20Internet.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Choque, I. (2021). Impacto de la economía digital en la recaudación tributaria del Perú. [Tesis de Bachiller, UNMSM]. Cyberteis

- [https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/17520/Choque\\_di.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/17520/Choque_di.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cudo et al. (2020). Problematic Facebook use and problematic video gaming as mediators of relationship between impulsivity and life satisfaction among female and male gamers. *Plos one* 15(8): e0237610. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237610>
- Del Moral et al. (2021). Consumo y ocio de la Generación Z en la esfera digital. *Prisma Social: revista de investigación social*, 34, 88-105. <file:///C:/Users/espin/Downloads/DialnetConsumoYOcioDeLaGeneracionZENLaEsferaDigital-8024362.pdf>
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-yMetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Esteba, E. (2018). la cultura tributaria. Evasión tributaria y su influencia en la recaudación tributaria de los comerciantes del mercado laykakota de la ciudad de puno, <http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7114/ARTICULO%20CIENTIFICO.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Gutiérrez, J & Cuartero, A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos Revista Internacional de Comunicación*, 50, 159-175. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102221/EI\\_auge\\_de\\_Twitch-\\_nuevas\\_ofertas\\_audiovisuales\\_y\\_cambios\\_del\\_consumo\\_televisivo\\_entre\\_la\\_audiencia\\_juvenil.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102221/EI_auge_de_Twitch-_nuevas_ofertas_audiovisuales_y_cambios_del_consumo_televisivo_entre_la_audiencia_juvenil.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). Metodología de la investigación, <https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández et al. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Iribarra, E. (2016). La equidad tributaria en el comercio digital según la OCDE, y sus desafíos para la recaudación fiscal. *Revista de Estudios Tributarios*, 14, 241-270. <https://revistaestudiostributarios.uchile.cl/index.php/RET/article/view/4028741840>

- Jang et al. (2021). Association of general cognitive functions with gaming use in young adults: a comparison among excessive gamers, regular gamers and non-gamers. *J. Clin. Med.* 10, 2293. <https://doi.org/10.3390/jcm10112293>
- Jara, G. (2019). Las obligaciones tributarias y su incidencia en las rentas de los deportistas electrónicos de la asociación apdev lima - 2018. [Tesis para obtener el título de contador público, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1193/Jara%20De%20Los%20Rios%2c%20Gianfranco.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lozano, B. (2021). Iatorre-martínez, m.p.; cortes-pascual, a. Analyzing teens an analysis from the perspective of gamers in youtube. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su132011391>
- Llempen, H. & Santisteban, V. (2020). Resolución de consejo universitario N° 02622020/UCV. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo <https://www.ucv.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/11/RCUN%C2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- Medrano, H. (2018). Derecho tributario impuesto a la renta: aspectos significativos. Lima: Fondo Editorial UPCP. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170689/32%20Derecho%20tributario%20con%20sello.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muena, F. (2021). Análisis ley 21.210 impuestos digitales. [Memoria para optar el grado em magister en gestión pública y planificación tributaria, Universidad de Talca]. Repositorio Universidad de Talca <http://dspace.otalca.cl/bitstream/1950/12601/3/2021A000355.pdf>
- Navarro, J. (2021). Análisis de actividades emergentes en el sector del entretenimiento: e-sports y streaming. [Grado en Finanzas y Contabilidad, Universidad de Sevilla]. Idus [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/127588/NAVARRO\\_GOMEZ\\_J%202021%20Análisis%20de%20actividades%20emergentes%20en%20el%20sector%20del%20entretenimiento%20e-sports%20y%20streaming.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/127588/NAVARRO_GOMEZ_J%202021%20Análisis%20de%20actividades%20emergentes%20en%20el%20sector%20del%20entretenimiento%20e-sports%20y%20streaming.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Ochoa, A. (2013). La teoría fundamentada como metodología para la integración del análisis procesual y estructural en la investigación de las representaciones sociales.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4235/423539419008.pdf>
- O'Hara, G. (2021, noviembre). Sunat ahora apunta a los influencers y youtubers. *Gestión*.  
<https://gestion.pe/economia/sunat-ahora-apunta-a-los-influencers-y-youtubers-noticia/>
- Paredes, R., García, G. (2021). Cultura tributaria como estrategia para disminuir la evasión fiscal en ecuador, *Revista Eruditus*.  
<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/re/article/view/390/230>
- Pedroni, F, Pesce, G., Briozzo, A. (2022). Inclusión financiera, medios de pago electrónicos y evasión tributaria: análisis económico y aplicación en argentina. *Apuntes del cenes*, 41(73).  
<https://doi.org/10.19053/01203053.v41.n73.2022.13053>
- Pintado, E. (2014). Informe N° 044-2014-SUNAT/4B0000. Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria  
<https://ww3.sunat.gob.pe/legislacion/oficios/2014/informe-oficios/i0442014.pdf>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*.  
[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S222325162019000100008](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S222325162019000100008)
- Tardio, S., Zanabria, K. (2019). Servicios prestados en plataformas de video de entretenimiento vía Internet y su impacto en la determinación tributaria de Personas Naturales en el Perú 2017. [Tesis para optar el título de licenciado en contabilidad, UPC]. Repositorio Académico UPC  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/626380/Tardio\\_QS.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/626380/Tardio_QS.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Torres, R. (2016). Informe N° 027-2016-SUNAT/5A1000. Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria  
[https://www.mef.gob.pe/contenidos/pol\\_econ/documentos/c\\_Incumplimiento\\_IGV\\_SUNAT.pdf](https://www.mef.gob.pe/contenidos/pol_econ/documentos/c_Incumplimiento_IGV_SUNAT.pdf)

Urteaga, C. (2008). Informe N° 018-2008-SUNAT/2B0000. Superintendencia Nacional de Aduanas y Administración Tributaria  
<https://www.sunat.gob.pe/legislacion/oficios/2008/oficios/i0182008.htm>

## ANEXOS

<b>PROBLEMA GENERAL</b>	<b>PROBLEMA ESPECÍFICO 1</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVO ESPECÍFICO 1</b>
<p>¿Por qué los <i>gamers streamers</i> que utilizan las plataformas digitales no cumplen con el pago de los tributos?</p>	<p>¿A qué categoría tributaria pertenecen las actividades que realizan los <i>gamer streamers</i> en las plataformas digitales?</p>	<p>Determinar por qué los <i>gamers streamers</i> no cumplen con los pagos de tributos.</p>	<p>Indicar a que categoría tributaria pertenecen las actividades que realizan los <i>gamer streamers</i> en las plataformas digitales.</p>
	<p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO 2</b></p> <p>¿Por qué la administración tributaria no regulariza a las personas que obtienen ingresos mediante las plataformas digitales?</p>		<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO 2</b></p> <p>Identificar si la administración tributaria no regulariza a las personas que obtienen ingresos mediante las plataformas digitales</p>
	<p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO 3</b></p> <p>¿Cuáles son las diversas actividades que los <i>gamers streamers</i> realizan para obtener ingresos?</p>		<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICO 3</b></p> <p>Indicar cuáles son las diversas actividades que los <i>gamers streamers</i> realizan para obtener ingresos.</p>
<p><b>MÉTODO</b> Documental</p>	<p><b>TIPO</b> Cualitativo</p>	<p><b>DISEÑO</b> Teoría fundamentada</p>	<p><b>POBLACIÓN</b> Personal de la SUNAT y jugador <i>gamers</i>, que residan en la provincia de Lima.</p>



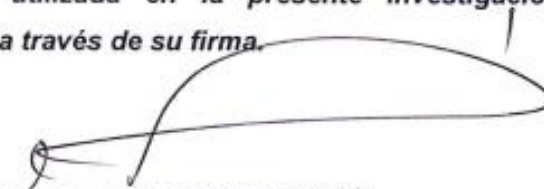
<b>ENTREVISTA</b>	
<b>ENTREVISTADOS</b>	
<b>ENTREVISTADO 1</b>	<b>ENTREVISTADO 2</b>
ERICK ROMERO SAAVEDRA	SEBASTIAN MACEDO DAVILA
<b>ENTREVISTADO 3</b>	<b>ENTREVISTADO 4</b>
FLORIAN ROBERTO CURASI CUTIPA	JAVIER GUSTAVO OYARSE CRUZ

## DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Usted ha sido invitado a participar en la presente investigación que tiene como objetivo: Determinar por qué los gamers *streamers* no cumplen con los pagos de tributos. Lo cual para ello requerimos de su participación voluntaria como experto en la materia, el mismo que es desarrollado por los Estudiantes, del XII ciclo de la Escuela Profesional de Derecho de la Universidad Cesar Vallejo – Lima Este. Dicha participación consistirá en desarrollar el instrumento de recolección de datos (Entrevista) de tal manera que se anexará la valiosa información en el ámbito jurídico. Si usted decide participar es importante que considere los siguientes aspectos:

- Su participación se realizará consignando sus datos personales: Apellidos, Nombres, Especialización, empleándose en el informe de investigación
- La entrevista que se realizara de manera virtual dada la coyuntura actual, mediante el zoom, o cualquier plataforma virtual como Google met, de acuerdo a su disposición.
- La entrevista será grabada con fines académicos, en cualquier caso, usted podrá interrumpir la grabación
- Siéntase libre de preguntar cualquier inquietud respecto a la investigación, antes o durante el desarrollo de la entrevista.

*Si usted está de acuerdo y autoriza que la información de los resultados de su entrevista sea utilizada en la presente investigación, sírvase a dar su consentimiento a través de su firma.*



**Erick E. Romero Saavedra**  
REG CAL N° 69583

**Abog. Erick Enrique Romero Saavedra**

Abogado con estudios de Maestría en Derecho Civil y Comercial por la Unidad de Postgrado de la UNMSM.

Maestro en Gestión Pública por la Universidad Cesar Vallejo.

Estudios de Segunda Especialización en Derecho Público y Buen Gobierno por la PUCP.

## Ficha de entrevista

Datos básicos:

Cargo o puesto en que se desempeña	ABOGADO CON MAESTRIA EN DERECHO CIVIL Y COMERCIAL DE LA UNMSM
Nombres y apellidos	ERICK ENRIQUE ROMERO SAAVEDRA
Código de la entrevista	
Fecha	10/10/2020
Lugar de la entrevista	POR CORREO ELECTRONICO

Nro.	Categoría / Subcategoría	Preguntas de la entrevista
1		¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?
2	Normatividad y Renta de tercera categoría	¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?
3	Política nacional	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?
4		¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?
5	Regulación	¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?

Observaciones

Las preguntas a desarrollar son de tipo abiertas (favor de explayarse), las cuales se fundamentarán desde su experiencia u observación según el enfoque de su respuesta.

**Entrevistado:**

Nro.	Preguntas de la entrevista	Respuestas
1	¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?	<p>En líneas generales en el Perú, tenemos a saber cinco categorías: primera categoría, se reportan arrendamiento y el subarrendamiento de predios y edificaciones; segunda categoría, correspondiente a la enajenación de acciones y otros valores mobiliarios que incumbe a las ganancias de capital; tercera categoría, que grava la renta obtenida por la realización de actividades empresariales; cuarta categoría, que grava la renta obtenida por el ejercicio de una profesión, arte y oficio independiente; quinta categoría, que grava la rentas del trabajo en relación de dependencia.</p> <p>Ahora bien, sobre la categoría de tributaria de actividad económica realizada por los gamers y/o streamers preciso en la pregunta siguiente.</p>
2	¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?	<p>Actualmente, desde el año 1997 el Estado Peruano a través del Tribunal Fiscal dilucido sobre la clasificación del ingreso obtenido a través de la venta de espacios publicitarios en los sitios web. Si un <i>gamer</i> profesional quiere vender espacio publicitario como dueño de un sitio de internet, los ingresos obtenidos de esa fuente podrían ser atribuidos dentro de ingreso de tercera categoría. Puede consultarse dicho pronunciamiento en el link: <a href="https://historial.pe/pdf/TRIBUTACION_INFLUENCERS.pdf">https://historial.pe/pdf/TRIBUTACION_INFLUENCERS.pdf</a></p> <p>Sin embargo, esto no significa una autodeterminación de renta por parte de la Administración Tributaria, sino que la SUNAT deberá iiniciar un procedimiento de fiscalización tributaria y en el cual se determine la obligación tributaria.</p>
3	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?	Me remito a la respuesta anterior.
4	¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers	El Poder Legislativo tiene la capacidad de iniciativa legislativa, pero esta comúnmente condicionada a la Política Fiscal que el Poder Ejecutivo implemente. Tengo entendido que se viene

	streamers como política nacional?	trabajando algunas propuestas, algunas sugeridas por la SUNAT, pero que aún no le dan trámite en el Congreso.
5	¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?	LA SUNAT actualmente viene realizando actividades de fiscalización, a través del cruce de información, determinando el flujo de ITF de las personas naturales y jurídicas, y estos a su vez realizan su correspondiente declaración de renta, de evidenciar inconsistencias, iniciara los procedimientos de fiscalización.

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

Usted ha sido invitado a participar en la presente investigación que tiene como objetivo: Determinar por qué los gamers *streamers* no cumplen con los pagos de tributos, lo cual para ello requerimos de su participación voluntaria como experto en la materia, el mismo que es desarrollado por los estudiantes **AREVALO SANCHEZ BRIGHT Y ZAMBRANO ESPINOZA FRANKLIN** del XII ciclo de la Escuela Profesional de Derecho de la



## Re: PREGUNTAS ENTREVISTA



sebastian remigio macedo davila ...

To: franklin zambrano Espinoza

Mon 10/10/2022 1:18 PM



respuesta  
DOCX - 24 KB

OK RECIBIDO.

El jue., 6 de octubre de 2022 8:44 p. m., franklin zambrano Espinoza

<[franklin\\_op\\_091@hotmail.com](mailto:franklin_op_091@hotmail.com)> escribió:

Buenas noches, Sebastián Macedo Davila

Te saluda Franklin Zambrano Espinoza estudiante del XII ciclo de la carrera de Derecho de la UCV sede Lima este, quien de manera conjunta con Brighit Arévalo Sánchez estamos realizando la tesis titulada: "Evasión tributaria de los gamers streamers en plataformas digitales". Motivo por el cual, y de acuerdo a su consentimiento, te remito en formato Word las preguntas que forman parte de la entrevista, la cuál nos será de gran ayuda para el desarrollo de la tesis antes mencionada.

Ficha de entrevista

Datos básicos:

Cargo o puesto en que se desempeña	GAMER
Nombres y apellidos	SEBASTIAN MACEDO DAVILA
Código de la entrevista	
Fecha	06/10/2022
Entrevista realizada	POR CORREO

Nro.	Categoría / Subcategoría	Preguntas de la entrevista
1	Normatividad y Renta de tercera categoría	¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?
2		¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?
3	Política nacional	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?
4		¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?
5	Regulación	¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?

Observaciones

Las preguntas a desarrollar son de tipo abiertas (favor de explayarse), las cuales se fundamentarán desde su experiencia u observación según el enfoque de su respuesta.

Entrevistado:



Nro.	Preguntas de la entrevista	Respuestas
1	¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?	Considero que no hay una categorización a las actividades que realizamos los gamers streamers, es más no hay una ley que nos diga cómo debemos tributar, dependiendo de los ingresos generados creo que pueden pertenecer a la quinta categoría.
2	¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?	Bueno, considero que se debe a que no todos los gamers streamers ganan grandes sumas de dinero. Por otra parte, creo que la Sunat no muestra un interés por regular la actividad que realizamos los gamers streamers, lo digo porque muchos de los gamers streamers aún desconocen que tienen que realizar el pago de tributos.
3	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?	Porque hay un desinterés por parte del Estado en regular tributariamente las actividades que como gamers realizamos. Y también Depende del ingreso que obtienen los gamers, ya que son pocas personas que llegan a ganar grandes sumas de dinero.
4	¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?	Creo que se debe, a que hay peleas entre los congresistas y los que están en el gobierno de turno. Y también a lo que ya estaba mencionando antes a la falta de interés del estado por crear una norma para que los gamers podamos estemos informados y sepamos tributar de manera correcta.
5	¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la	Uno de los mecanismos que considero que es efectivo es mediante la

	totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?	bancarización, porque los ingresos son vía transferencia bancaria, con eso, la sunat puede llevar el control del dinero que recibe el gamer.
--	---	--

## DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Usted ha sido invitado a participar en la presente investigación que tiene como objetivo: Determinar por qué los ~~gamers streamers~~ no cumplen con los pagos de tributos. Lo cual para ello requerimos de su participación voluntaria como experto en la materia, el mismo que es desarrollado por los Estudiantes, del XII ciclo de la Escuela Profesional de Derecho de la Universidad Cesar Vallejo – Lima Este. Dicha participación consistirá en desarrollar el instrumento de recolección de datos (Entrevista) de tal manera que se anexará la valiosa información en el ámbito jurídico. Si usted decide participar es importante que considere los siguientes aspectos:

- Su participación se realizará consignando sus datos personales: Apellidos, Nombres, Especialización, empleándose en el informe de investigación
- La entrevista que se realizara de manera virtual dada la coyuntura actual, mediante el zoom, o cualquier plataforma virtual como Google met, de acuerdo a su disposición.
- La entrevista será grabada con fines académicos, en cualquier caso, usted podrá interrumpir la grabación
- Siéntase libre de preguntar cualquier inquietud respecto a la investigación, antes o durante el desarrollo de la entrevista.

*Si usted está de acuerdo y autoriza que la información de los resultados de su entrevista sea utilizada en la presente investigación, sírvase a dar su consentimiento a través de su firma.*



**Entrevistado:**

**Florian Roberto Curasi Cutipa**

**DNI: N° 47011800**

**Especialista en Derecho Tributario**

## Ficha de entrevista

Datos básicos:

Cargo o puesto en que se desempeña	ABOGADO
Nombres y apellidos	FLORIAN ROBERTO CURACASI CUTIPA
Código de la entrevista	
Fecha	04/10/2022
Entrevista realizada	zoom

Nro.	Categoría / Subcategoría	Preguntas de la entrevista
1		¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?
2	Normatividad y Renta de tercera categoría	¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?
3	Política nacional	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?
4		¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?
5	Regulación	¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?

Observaciones

Las preguntas a desarrollar son de tipo abiertas (favor de explayarse), las cuales se fundamentarán desde su experiencia u observación según el enfoque de su respuesta.

## Entrevistado:

Nro.	Preguntas de la entrevista	Respuestas
1	¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?	En la actualidad no existe la regulación de los gamers streamers, ni de los influencers y de ninguna plataforma digital, en la ley de impuesto a la renta no existe ninguna regulación de estas actividades. Sabemos que existen categorías tributarias. Si bien aún no está regulada nosotros podemos decir que existe una categoría para la actividad de los gamers, pero va depender de que actividad realizan, si esa actividad que realizan es netamente de capital, es decir si por la actividad que desempeñan va recibir un pago (mediante pago, donaciones, etc.). la actividad que realizan es habitual por ello mi posición es que ellos tributaria en renta de 3ra categoría y excepcionalmente sería renta de 4ta categoría siempre que el gamer demuestre que en su actividad económica no existe habitualidad.
2	¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?	Porque la sunat respecto a tributos internos solo cobra impuestos, determina impuestos y aplica sanciones. Esta no regularización se debe a que no hay una capacidad para legislar, ya que a nivel tributario los proyectos de ley son paupérrimos, no hay un análisis jurídico esencial para crear tributos o para crear supuestos de hecho o supuestos gravados con impuestos. Falta de potestad tributaria especializada en el Estado, es por estas razones que las actividades de los gamers streamers no se regulariza.
3	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?	porque no hay una regularización de las actividades de los gamers streamers, 2do porque pocas veces se trabajan con políticas tributarias (las políticas son más coyunturales), 3ro porque en el Perú no tenemos cultura tributaria.
4	¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?	Porque la sunat y el tribunal fiscal son los que mas conocimiento tienen en materia tributaria y tendrían que mandar una propuesta legislativa, lo que pasa es que el congreso no sabe hacer cosas básicas, imagínate

		<p>que te escuchen la propuesta donde les digas como tienes que regular en materia tributaria. La sunat no podría discutir temas conceptuales en materia tributaria con un congresista ya que no tienen personas capacitadas para ello. Y lo otro es que no hay una buena relación entre la administración tributaria y los legisladores.</p>
5	<p>¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?</p>	<p>una buena estrategia son los reportes financieros (cruce de información con entidades financieras) porque todos utilizamos, yape, plin, transferencias. Es mas algunas donaciones que se hacen a los gamers streamers es por yape o plin. Todos estos ingresos son percibidos a través del sistema financiero, la sunat tiene la facultad de pedir a los bancos los reportes de los usuarios que tengan dinero ahorrado de 30 mil soles a más</p>

## DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Usted ha sido invitado a participar en la presente investigación que tiene como objetivo: Determinar por qué los gamers *streamers* no cumplen con los pagos de tributos. Lo cual para ello requerimos de su participación voluntaria como experto en la materia, el mismo que es desarrollado por los Estudiantes, del XI ciclo de la Escuela Profesional de Derecho de la Universidad Cesar Vallejo – Lima Este. Dicha participación consistirá en desarrollar el instrumento de recolección de datos (Entrevista) de tal manera que se anexará la valiosa información en el ámbito jurídico. Si usted decide participar es importante que considere los siguientes aspectos:

- Su participación se realizará consignando sus datos personales: Apellidos, Nombres, Especialización, empleándose en el informe de investigación
- La entrevista que se realizara de manera virtual dada la coyuntura actual, mediante el zoom, o cualquier plataforma virtual como Google met, de acuerdo a su disposición.
- La entrevista será grabada con fines académicos, en cualquier caso, usted podrá interrumpir la grabación
- Siéntase libre de preguntar cualquier inquietud respecto a la investigación, antes o durante el desarrollo de la entrevista.

***Si usted está de acuerdo y autoriza que la información de los resultados de su entrevista sea utilizada en la presente investigación, sírvase a dar su consentimiento a través de su firma.***



Entrevistado:

**Dr. Javier Gustavo Oyarse Cruz**  
**Abogado. Funcionario en SUNAT.**

## Ficha de entrevista

Datos básicos:

Cargo o puesto en que se desempeña	Abogado
Nombres y apellidos	JAVIER GUSTAVO OYARSE CRUZ
Código de la entrevista	
Fecha	04/10/2022
Entrevista realizada	zoom

Nro.	Categoría / Subcategoría	Preguntas de la entrevista
1		¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?
2	Normatividad y Renta de tercera categoría	¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?
3	Política nacional	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?
4		¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?
5	Regulación	¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?

Observaciones

Las preguntas a desarrollar son de tipo abiertas (favor de explayarse), las cuales se fundamentarán desde su experiencia u observación según el enfoque de su respuesta.



## Entrevistado:

Nro.	Preguntas de la entrevista	Respuestas
1	<p>¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?</p>	<p>sin embargo, si hacemos nosotros una similitud que es de las diferentes actividades económicas que se vienen desarrollando en nuestro país, soy de la humilde opinión que ellos debieran estar en la categoría de personas naturales con negocio porque estamos individualizando al gamer streamer que participa de esta plataforma tecnológica para generar ingresos a través de herramientas digitales evadiendo sus obligaciones tributarias y siendo excluido del sistema tributario formal, precisamente por la carencia de una norma que así lo incorpore, sin embargo, debemos tener presente que la Ley de impuesto a la renta que esta vigente en nuestro país, por citar un ejemplo, señala que toda persona que realiza actividades técnicas, profesionales o de comercio y genere rentas, y que estas a su vez se generen en territorio peruano hecho imponible son afectos al impuesto a la renta y si es renta de fuente extranjera se sujeta a un tratamiento tributario especial, pero igual debe tributar. Entonces aquí yo pienso que lo único que falta por definir como muy bien lo plantean en su pregunta es: ¿a qué categoría tributaria vamos a seleccionar a los gamers streamers? Yo soy de los que piensan que deberían incluirlos dentro de las personas naturales con negocio.</p>
2	<p>¿Porque la sunat no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?</p>	<p>bueno fundamentalmente pese a que el código tributario ya señala que toda administración tributaria en el Perú está facultada para ejercer su facultad de fiscalización y determinación de obligaciones tributarias sobre base cierta y sobre base presunta, el gran problema es el siguiente: ¿Cuál es la base cierta sobre la cual van a tributar los gamers streamers? Necesitamos una base cierta, es decir, cuantificar de</p>

		<p>manera real y objetiva cual es el monto de los ingresos que percibe en un periodo, y si fuera sobre base presunta del artículo 62 al 64 del código tributario nos coloca límites y dentro de las causales no encaja el gamer streamer, entonces por esa razón existe un vacío legal que requiere ser cubierto en función a la naturaleza de esta actividad económica que es de público conocimiento, es decir aquí no estamos hablando de una actividad oculta, es decir, cualquier persona puede acceder a estas plataformas y observar el desarrollo de esta actividad lucrativa.</p>
3	<p>¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?</p>	<p>por dos razones fundamentales: la primera de ellas es que el surgimiento de estos emprendimientos no ha salido del Perú, ósea para que forme parte de la política nacional desde el punto de vista tributario debe tratarse de una actividad económica que el Perú ya tiene participación y existencia, en consecuencia, se le aplica este impuesto. Un ejemplo: las maquinas tragamonedas que ya existen en el Perú se les ha sujeto a un régimen tributario especial. Pero los que destacan en el mundo de los gamers streamers son jóvenes de diferentes nacionalidades, todavía en nuestro país están ingresando tímidamente, en el momento en que haya una participación mucho mayor obviamente hay que regularlo ya y debe de formar parte de una política tributaria, por el momento pienso que es una de las razones por las cuales aun no forma parte de dichas políticas.</p>
4	<p>¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?</p>	<p>yo soy de los que sostengo que ya dentro de la administración tributaria ya existen proyectos y textos técnicos normativos que están siendo debatidos por asesores internos y externos para tratar de encontrar una formula legal que evite esa forma de evasión tributaria, ya existe, es más incluso ha habido intentos a inicios de este gobierno de empezar a tocar la puerta a los taxis por aplicativo, al acceso a la televisión por streaming, en suma, ha habido esa posibilidad. Hoy nos convoca esta tarea de ubicar a los gamers</p>

		<p>streamers, y para ello es necesario que nuestro marco regulatorio establezca comisiones legales y objetivas para el cálculo de la base imponible de los tributos, pero sobre todo para facilitar el pago de las obligaciones tributarias. Vivimos en un mundo digital y en esta aldea digital se requiere que la administración tributaria ofrezca a las contribuyentes plataformas de simplificación de declaración y pago de tributos como lo viene haciendo sunat con singular acierto, en consecuencia, existe esa voluntad, hay la necesidad de hacerlo y creo que en cualquier momento va surgir esa propuesta normativa, y si no hay facultades delegadas del congreso habría que hacerlo a través del congreso de la república.</p>
5	<p>¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la sunat para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?</p>	<p>En primer lugar, debemos tomar como referencia el informe 044-2022/SUNAT que responde a una consulta: ¿a qué categoría de renta pertenecen las personas naturales domiciliadas en el Perú por desarrollo de actividades en su calidad de influencers por las cuales obtienen pagos efectuados por determinadas operaciones? Lo que sunat señala en ese informe es que califica como renta de tercera categoría todos los ingresos que generan las personas naturales domiciliadas en el Perú en su calidad de influencers para los cuales obtienen pagos efectuados por: 1- lo anunciantes, ya sea en dinero o especies por mostrar o promocionar los bienes y servicios materia del oficio (canales, historias o contenido audiovisual) que estos producen y difunden en sus redes sociales. 2- las plataformas digitales en las que tales sujetos operan por introducir publicidad en los informes con contenido digital que producen y difunden en dichas redes. 3- sus seguidores en redes sociales.</p>

## TESIS CON DISCUSION - bright Y franflin PARA TURNITIN.docx

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>10%</b>	<b>10%</b>	<b>3%</b>	<b>4%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ulasamericas.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Autonoma del Peru</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>qdoc.tips</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENTREVISTA SOBRE LA EVASIÓN TRIBUTARIA DE LOS GAMERS STREAMERS**

º	PREGUNTAS	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	N	S	N	S	N	
	<b>Categoría 1.-</b> Evasión Tributaria Normatividad /Renta de tercera categoría							
	¿Cree Ud. que existe una categoría tributaria que corresponde a las actividades económicas realizadas por los gamers streamers?	X		X		X		
	¿Porque la SUNAT no se reúne con los legisladores para proponer una ley con la cual los gamers no evadan los impuestos que son aplicados a todos aquellos que realizan actividades económicas?	X		X		X		

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

**Apellidos y nombres del juez validador: JORGE MACHUCA VILCHEZ**

**DNI: 40934293**

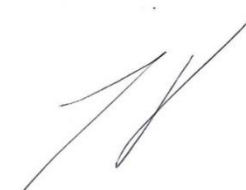
**Fecha: 10/10/2022**

**Especialidad del validador:**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** La pregunta es apropiada para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENTREVISTA SOBRE LA EVASIÓN TRIBUTARIA DE LOS GAMERS STREAMERS**

e	PREGUNTAS	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		S i	N o	S i	N o	S i	N o	
	<b>Categoría 2:-</b> Plataformas digitales / Política nacional							
	¿A qué se debe que la administración tributaria no regulariza las actividades económicas que son desarrolladas por los gamers streamers?	X		X		X		
	¿Por qué no es considerado la actividad económica de los gamers streamers como política nacional?	X		X		X		

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

Apellidos y nombres del juez validador.    **JORGE MACHUCA VILCHEZ**

DNI:

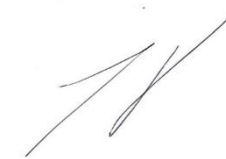
Especialidad del validador:

Fecha: **10/10/2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** La pregunta es apropiada para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.



-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENTREVISTA SOBRE LA EVASIÓN TRIBUTARIA DE LOS GAMERS STREAMERS**

e	PREGUNTAS	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		i	S o	N	i	S o	N	
	<b>Categoría 3:</b> Gamers Streamers /Regulación							
	¿Qué mecanismos se deberían instaurar en la SUNAT para que se identifique la totalidad de los ingresos obtenidos por los gamers streamers?	X			X		X	

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

**Apellidos y nombres del juez validador. JORGE MACHUCA VILCHEZ**

**DNI:**

**Especialidad del validador:**

**Fecha: 10/10/2022**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** La pregunta es apropiada para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.



-----  
**Firma del Experto Informante.**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, PALOMINO GONZALES LUTGARDA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de DERECHO de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Evasión tributaria de los gamers streamers en plataformas digitales", cuyos autores son ZAMBRANO ESPINOZA FRANKLIN EDWIN, AREVALO SANCHEZ BRIGHIT ANABEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 09 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
PALOMINO GONZALES LUTGARDA <b>DNI:</b> 22422843 <b>ORCID:</b> 0000-0002-5948-341X	Firmado electrónicamente por: LUPALOMINOG el 09-12-2022 20:38:06

Código documento Trilce: TRI - 0480892