



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

El impuesto a la renta a los ingresos percibidos por los
streamers gamers peruanos por ingresos no
justificados

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Abogado

AUTORES:

Chuquizuta Mejía, Brayan Hesleyter (orcid.org/0000-0002-4616-9675)

Tantalean Pardo, Elena Consuelo (orcid.org/0000-0002-2946-9553)

ASESORA:

Mg. Saavedra Silva, Luz Aurora (orcid.org/0000-0002-1137-5479)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Estudio sobre los actos del Estado y su regulación entre Actos 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

CHICLAYO — PERÚ

2023

DEDICATORIA

En el transcurso de nuestras vidas que hemos atravesado y superado muchos obstáculos, siendo testigo Dios, nuestros padres y entorno cercano los que nunca nos abandonaron en el proceso, en virtud a ello dedicamos este logro tan anhelado por muchos años a nuestros padres, y hermanos que fueron nuestra fuerza y motivación para avanzar y lograr esta etapa de nuestras vidas.

AGRADECIMIENTO

A Dios que nos dio la vida, y que nos ilumina en cada paso que damos, pues cada logro que hemos dado no sería gracias a un padre celestial que día a día nos demuestra lo mucho que nos ama.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SAAVEDRA SILVA LUZ AURORA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de DERECHO de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "EL IMPUESTO A LA RENTA A LOS INGRESOS PERCIBIDOS POR LOS STREAMERS GAMERS PERUANOS POR INGRESOS NO JUSTIFICADOS", cuyos autores son CHUQUIZUTA MEJÍA BRAYAN HESLEYTER, TANTALEAN PARDO ELENA CONSUELO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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.

CHICLAYO, 03 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SAAVEDRA SILVA LUZ AURORA DNI: 41687495 ORCID: 0000-0002-1137-5479	Firmado electrónicamente por: SAAVEDRASL el 05- 07-2023 08:54:04

Código documento Trilce: TRI - 0567102





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, CHUQUIZUTA MEJÍA BRAYAN HESLEYTER, TANTALEAN PARDO ELENA CONSUELO estudiantes de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de DERECHO de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "EL IMPUESTO A LA RENTA A LOS INGRESOS PERCIBIDOS POR LOS STREAMERS GAMERS PERUANOS POR INGRESOS NO JUSTIFICADOS", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
CHUQUIZUTA MEJÍA BRAYAN HESLEYTER DNI: 77907762 ORCID: 0000000246169675	Firmado electrónicamente por: BCHUQUIZUTAM el 06-07-2023 13:09:02
TANTALEAN PARDÓ ELENA CONSUELO DNI: 74304889 ORCID: 0000-0002-2946-9553	Firmado electrónicamente por: ETANTALEANPA7 el 06-07-2023 12:39:07

Código documento Trilce: INV - 1327319



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN:.....	1
II. MARCO TEÓRICO:.....	5
III. METODOLOGIA:.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación:	14
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización:	15
3.3. Escenario de estudio:.....	17
3.4. Participantes:	17
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:.....	17
3.6. Procedimiento:	18
3.7. Rigor científico:.....	19
3.8. Método de análisis de datos:.....	19
3.9. Aspectos éticos:	20
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN:.....	21
V. CONCLUSIONES:.....	36
VI. RECOMENDACIONES:	38
VII. PROPUESTAS:.....	40
REFERENCIAS:.....	43
ANEXOS	47

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se enfocó en establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers. La metodología utilizada fue cualitativa, de tipo básico, con un diseño no experimental, utilizando la entrevista como técnica y la guía de entrevista como instrumento. Teniendo como categorías a los streamer gamers y al impuesto a la renta.

Los resultados obtenidos indican la necesidad de modificar la Ley del Impuesto a la Renta para incluir la actividad realizada por los streamer gamers dentro de una de las cinco categorías del impuesto, específicamente en la tercera categoría. Se considera que esta actividad debe ser tratada como un trabajo debido a la cantidad de tiempo dedicado y los ingresos significativos generados a nivel nacional e internacional a través de las transmisiones en las plataformas gamers. Estos ingresos les permiten adquirir recursos y generar riqueza personal.

Se recomienda aplicar una base imponible para que los streamer gamers tributen, con el objetivo de tener una norma tributaria más específica y evitar infracciones y evasiones de impuestos. Garantizando una postura uniforme y que las ganancias obtenidas sean declaradas ante la SUNAT.

Palabras clave: Streamer gamers, impuesto a la renta, incremento patrimonial injustificado, plataformas gamers.

ABSTRACT

This research work focused on establishing the income tax category in which streamer gamers should be included for the income received from gamer platforms. The methodology used was qualitative, of a basic type, with a non-experimental design, using the interview as a technique and the interview guide as an instrument. Having as categories the Streamer Gamers and the income tax.

The results obtained indicate the need to modify the Income Tax Law to include the activity carried out by streamer gamers within one of the five tax categories, specifically in the third category. It is considered that this activity should be treated as a job due to the amount of time dedicated and the significant income generated nationally and internationally through transmissions on gamer platforms. This income allows them to acquire resources and build personal wealth.

It is recommended to apply a tax base for streamer gamers to pay, with the aim of having a more specific tax rule and avoiding infractions and tax evasion. Guaranteeing a uniform position and that the profits obtained are declared before the SUNAT.

Keywords: Streamer gamers, income tax, unjustified capital increase, gamer platforms.

I. INTRODUCCIÓN:

A lo largo de la historia cada persona en el desarrollo de su vida, específicamente en la etapa más recordada y añorada que es la niñez, ha sido participe de distintos juegos, ya sean de manera individual o grupal, estos comúnmente de manera física, pues la tecnología como es conocimiento de todos, no era tan desarrollada como lo es en la actualidad, sin embargo, con el paso de los tiempos estas etapas y juegos que acostumbramos a realizar con los amigos se han tornado distintas, esto se lo debemos al avance tecnológico ya que debido a ello, se han creado plataformas virtuales en las cuales podemos ser partícipes de videojuegos de manera online, conectarnos con personas de otros lugares a nivel mundial, también poder generar ingresos, es así que tenemos a las plataformas streamer gamers, las cuales son las más usadas y visitadas en la actualidad, toda vez que nos brinda la facilidad de conocernos e interactuar con otras personas, y generar ingresos por hacer lo que nos gusta “jugar”.

Sin embargo, la Ley Tributaria en nuestro país es muy compleja y carece de regulación para determinadas modalidades de las cuales tanto personas naturales como personas jurídicas que perciben ingresos económicos, y a través de esto incrementan su patrimonio de manera injustificada, así tenemos a los streamer gamers, quienes son personas que a través de determinadas plataformas gamers y con una determinada audiencia de espectadores pueden llegar a percibir una gran suma de dinero del cual por desconocimiento, o falta de regulación en nuestra norma tributaria no realizan o cumplen con el pago de un determinado impuesto respecto de los ingresos percibidos por esta actividad, es por ello, que es importante que se realice un control tributario por parte de la entidad recaudadora (SUNAT), ya que esto va a beneficiar al crecimiento económico de nuestro país para seguir logrando el desarrollo de la nación.

No obstante, hoy en día las plataformas de streamer gamers han tenido mucha influencia en las personas que tienen la capacidad de poder transmitir videojuegos, logrando llevar esto a otro nivel como el de percibir ingresos sin promocionar bienes ni servicios como otras aplicaciones digitales, en una definición precisa acerca del streaming tenemos a algunos autores que la definen de las siguientes maneras:

El streaming tiene entornos informáticos que se utiliza la red de internet y sistemas compatibles para poder lograr la transmisión, el cual de alguna manera se logra compartir el directo de su ordenador de una forma audiovisual para los espectadores, esto con el objetivo de tener a la audiencia entretenida ya que algunas plataformas te exigen minutos espectados para poder recibir una recompensa económica, por ende, estos streaming pueden también descargarse y verlo sin conexión. (López, 2018).

Las plataformas de streaming hoy en día han logrado llevar el mundo de los videojuegos a lo competitivo esto con el simple hecho de convertirlo en algo distinto a la visión de otras personas, ya que ahora es posible ver que juegos como freefire, fortnite, entre otros, están revolucionando la producción de los videojuegos, esto gracias al aporte de los streamer gamers, que han logrado posicionar a las plataformas en las más millonarias e importantes de estos tiempos, es por ello que muchos jugadores gamer se han enfocado a realizar esta actividad por la misma razón que los ingresos son excesivamente altos y donde pueden generar mucho dinero desde sus domicilios con tan solo estar transmitiendo videojuegos durante horas. (Rodriguez, 2019).

Los videojuegos han dejado de ser solo una afición adolescente y se han convertido en un ocio adulto significativo, rompiendo barreras de género. Son un sector independiente dentro de la industria cultural, con una facturación superior a la del cine y la música. A través de la retransmisión en directo o streaming, casi cualquier persona puede generar y transmitir contenido desde internet. Este fenómeno está ganando protagonismo, especialmente en el ámbito de los videojuegos, con millones de usuarios disfrutando de creadores en plataformas como Twitch. (Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E, 2020).

Se proyecta que el mercado global de juegos alcance los 268,800 millones de dólares en 2025, en comparación con los 178,000 millones de dólares en 2021. Aunque la región asiática experimentará un crecimiento notable, América del Norte seguirá siendo el mercado con mayores ingresos a nivel mundial. Se estima que las compras dentro del juego superarán los 74 millones de dólares a nivel mundial en 2025. (Clement, 2021)

Por otro lado, también abordaremos el impuesto a la renta, con el objetivo de establecer la categoría de impuesto a la renta en la que se debe integrar a los streamer

gamers y así se graven las rentas que provengan exclusivamente de las actividades realizadas por estos, los cuales generan dinero de las plataformas de videojuegos por las transmisiones que hacen mensualmente obteniendo una serie de beneficios correspondiente a esta actividad.

El impuesto a la renta se dice que está en una clasificación tradicional como un impuesto directo, es por ello que de una forma subjetiva es un tributo que grava directamente a quien percibe rentas de algún arrendamiento o cesión de bienes sin que exista o se realice actividades empresariales, así mismo, este tributo no puede ser trasladable a otras personas sino a la misma que realiza actividades laborales, no obstante en una forma objetiva está denominado de una forma directa porque se centra en gravar la ganancia, renta, remanente o utilidad de los contribuyentes. (Villalta, 2016).

Por esta razón, la presente investigación se realizó en base a la siguiente problemática: ¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos por las plataformas gamers?, y como problemas específicos: ¿Es necesario modificar la Ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers?; ¿La actividad realizada por los streamer gamers se encuentra regulada en otras normativas internacionales sobre el impuesto a la renta que afecten los ingresos que estos perciben?; ¿Es necesario promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 inciso g) de la Ley de Impuesto a la Renta para que los ingresos de los streamer gamers sean gravados?, de ahí que se tiene la siguiente justificación de nuestra investigación: resulta de suma importancia la integración de los streamer gamers peruanos en una de las cinco categorías de impuesto a la renta, por cuanto los ingresos percibidos por los streamer gamers peruanos por las plataformas virtuales gamer, deben ser fiscalizados por la administración tributaria al igual que otras actividades económicas, y así poder garantizar la correcta estimación y cobro de los impuestos resultantes de las actividades que realizan los streamer gamers en todo el país, igualmente, desde el enfoque metodológico, en el presente se aplicó la entrevista para establecer la categoría de impuesto a la renta en que se debería integrar a los streamer gamers peruanos y así se realice la aplicación de un impuesto a la renta a los ingresos injustificados provenientes del uso de las plataformas gamers. Al mismo tiempo,

tiene el enfoque práctico, por cuanto se plantea que se modifique el artículo 28 Inciso g) de la Ley de Impuesto a la Renta para que los ingresos de los streamer gamers sean gravados, y su debida fiscalización que se traducirá en el acatamiento de las normas fiscales y en el aumento de la recaudación tributaria.

Se tienen los siguientes, objetivo general: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers, de ello, se desprenden los siguientes objetivos específicos: a) Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; b) Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers; c) Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.

II. MARCO TEÓRICO:

De la información recabada para realizar el estudio de la presente investigación nos enfocamos en recolectar antecedentes de tesis, revistas y artículos de ámbito internacional, nacional y local, publicadas por distintos tipos de autores de talla internacional, esto con el único fin de obtener un soporte para cumplir con las metas planteadas en esta investigación, es por ello que se recolectó los siguientes antecedentes:

Torres (2021), en su investigación para la obtención de la licenciatura como diseñador gráfico, en la Universidad Casa Grande, de Guayaquil - Ecuador, presentó la investigación titulada “STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH - CATEGORÍA GAMING”, en el que concluye:

Los streamers mantienen una estrecha relación con su público en el mercado del entretenimiento de los videojuegos, demostrando que con la venida de la tecnología nos ha facilitado el acrecentamiento de las plataformas digitales que han dado un nuevo giro a la forma de entretenimiento visual y han conseguido conectar con los usuarios sin barreras, confirmando que el internet ha revolucionado la transformación social de las personas. Señalando también que existen plataformas digitales que han creado nuevas formas de interacción en que las personas han encontrado un lugar para entretenerse, además, ha permitido una mayor dinámica en la comunicación entre sus usuarios. Esto se puede ver en las transmisiones en vivo de varios videojuegos y para ello el streamer ha ofrecido medios gráficos para fidelizar a su audiencia.

Por otro lado, esta plataforma digital tiene dos funciones: la primera es que el usuario se convierte en espectador y puede escuchar otros canales que le interesan, y segundo es ofrecer al mismo usuario la oportunidad de convertirse en streamer y crear contenido para un público diferente de tal manera que el streamer puede influir en su audiencia según sus gustos y preferencias.

En definitiva, las plataformas digitales han abierto espacios para nuevas formas de entretenimiento y han dado lugar a una nueva forma de consumo de streaming que favorece otras formas de interacción. Sin embargo, según las observaciones sobre los

streamers, es cierto que ambos tratan de crear expectativas a través de su vestuario, su actuación o abordando diferentes temas para comunicar.

IRPF- España (2021). Ley 35/2006, de 28 de noviembre nos define la renta de un contribuyente como la suma de sus ingresos en general, pérdidas de capital, las ganancias y las deducciones de la renta; a diferencia del enfoque actual que considera como objeto el IR disponible, esto quiere decir, la que resulta de la reducción de la renta total por aquel importe de aquellas deducciones por algunas circunstancias familiares y personales, se considera, algunas razones que están expresas, que las consideraciones de estas circunstancias en el cómputo dentro del impuesto que elimina la indeseable discriminación que resulta del sistema actual. La cesión parcial del impuesto a las comunidades autónomas se mantiene en su forma actual, aunque se puede señalar que su forma final va a tener que depender de las decisiones del nuevo sistema de financiación y del alcance que se pueda acordar. Así mismo, cabe resaltar que esta Ley española, a través de su artículo 08, es una de las cuales regula las rentas netas de las personas naturales, por lo cual dentro de ello, están considerados los streamers de las plataformas de videojuegos, como personas naturales los mismos tienen que declarar sus ingresos, es preciso poder señalar que la fiscalización tributaria del país europeo manifestó que los streamers gamers de la plataforma conocida como Twitch generaban 1,4 millones de euros ya que en consecuencia tendrían que pagar 600.000 euros, que equivale al 47% al fisco español.

Calvo (2019), en su trabajo de tesis doctoral para lograr el doctorado en Derecho Público y de la Empresa, en la Universidad de Castilla - La Mancha - Ciudad Real - Costa Rica, presentó la investigación titulada “La aplicación del Incremento patrimonial no justificado en el proceso de fiscalización tributaria costarricense”, en el que concluye:

El IPNJ es una suposición jurídica alusiva o *iuris tantum*. Se trata de una Ley que infiere hechos desconocidos o incognoscibles a partir de hechos conocidos, de modo que la representación de la utilidad presunta implica dos componentes, uno es un acto simple o sabido, como la obtención o tenencia de bienes no registrados, así como no declarados o el registro de obligaciones ilusorias, y el otro es un incidente consecuente, de manera que esos bienes o deudas se financiaron con ingresos no declarados.

Sin embargo, su aplicación permite a los contribuyentes cuyos ingresos se consideran obtenidos sin confirmar su origen o establecer que dichos ingresos fueron grabados de acuerdo con la ley o de acuerdo con los ingresos exentos de impuestos.

Sin embargo, la legislación costarricense no contiene casi ninguna definición clara de justificación y cuantificación”.

Olin (2018), en su estudio denominado: “Fiscalización del incremento patrimonial no justificado de las personas naturales ante la SUNAT en la ciudad de Arequipa en el 2017”, concluye que:

En el estado peruano su regulación tributaria es muy compleja, y presenta vacíos, lo que genera confusión en los contribuyentes respecto a de qué actividades se debe pagar un tributo y de qué actividades no, toda vez que no tienen el pleno conocimiento de las normas tributarias promulgadas por nuestros legisladores, es por ello, que estas leyes tienen que ir enlazadas con un eficaz acatamiento de lado de la fiscalización en calidad de administración tributaria, esto con la finalidad de evitar que se dé un incremento injustificado del patrimonio de los usuarios.

Por un lado, la Ley de impuestos a la renta hace referencia que, en las situaciones de un incremento patrimonial no justificado, se debe tener una determinación de rentas o ingresos no justificados del incremento patrimonial, debiéndose requerir a la persona deudora tributaria para que pueda sustentar el origen de los ingresos percibidos.

El aumento de capital no justificado se aplica únicamente a los sujetos físicos, más no a los sujetos jurídicos, de manera que los contribuyentes que muestran signos de crecimiento injustificado en su patrimonio no son plenamente conscientes de las normas fiscales pertinentes, ya que no tienen una formación de respeto a los deberes tributarios juicioso y esenciales.

R. Cárdenas (2020) en su artículo denominado: “La Educación Tributaria en el Perú: una alternativa para mejorar el cumplimiento de las obligaciones tributarias”, concluye que:

La responsabilidad fiscal surge entre el acreedor y el contribuyente desde que se produce el hecho previsto por la ley. Así, en Perú, se aplica en situaciones de infracción general o incompleto del deber tributario y se determina según el

modelo de autoliquidación, en el que el contribuyente acredite el cumplimiento de la acción creadora de la obligación, a pesar de que puede ser modificado ulteriormente por la administración tributaria si detecta una imprecisión o error en el reporte aportado.

Para cumplir con la obligación tributaria, el contribuyente debe comprobar ciertas obligaciones formales, dependiendo del sistema tributario elegido. El cumplimiento parcial o tardío es sometido a sanciones como lo dispone la ley, así mismo, a pesar de las condiciones establecidas de definición y verificación, el incumplimiento se ha convertido en diversas formas de evasión tributaria que repercuten negativamente en la colecta de impuestos para el Estado.

Las recientes reformas tributarias han tenido como objetivo minimizar la falta de cumplimiento del deber tributario del contribuyente. Por ende, es importante acoger precauciones con el fin de mejorar el comportamiento de los contribuyentes mediante la educación en materia de cultura tributaria, de modo que puedan aprender y ver la realidad sobre la tributación ya que es muy importante para el desarrollo del país y también su influencia en el proceso de socialización. Por lo tanto, los contenidos tributarios deben incluirse en el currículo escolar, lo que permitirá la formación de una conciencia tributaria entre los niños y jóvenes que se dedicarán a la actividad económica a medio plazo.

Liza & Salvador (2021) en su investigación denominada “Recaudación tributaria del impuesto a la renta de tercera categoría: un análisis desde los diferentes regímenes tributarios”, concluyen: En la tercera categoría, la recolección tributaria del impuesto a la renta ha venido progresando de manera positiva durante el periodo 2016 hasta el 2019, toda vez que en ese término la recaudación de impuestos de esa categoría ha tenido un crecimiento del 6%”.

Maittre (2022), en su tesis titulada “Propuesta de un mecanismo de retención para las ganancias provenientes de E-SPORTS tributen dentro del impuesto a la renta correspondiente”, en el que concluye:

“El nuevo fenómeno económico es posible conocerlo profundamente y comprenderlo, toda vez que genera una importante cantidad de ingresos, tanto a nivel nacional como mundial, y que cada vez son más las nuevas industrias que se

incorporan al sector, logrando un valioso impacto económico y social en todos los lugares donde se desarrolla”.

Del mismo modo, la doctrina de la actividad puede aclararse y así entenderla como una actividad periódica y continua, aplicando las teorías de la fiscalidad de la renta a las que se asocia nuestro país. Asimismo, se ha justificado acertadamente la importancia de la fundamentación de la creación de este mecanismo de deducción modificando los parámetros existentes en nuestra Ley del IR de las Personas Físicas en nuestro país, y así lograr un criterio uniforme de los deportes electrónicos como un trabajo y como una actividad continua y periódica que debe tributar a través del mecanismo de deducción de rentas en la categoría correspondiente.

Por último, está claro que es necesario establecer un método de regulación fiscal de los deportes electrónicos y, en este caso, se ha introducido el mecanismo de retención de impuestos para que este fenómeno sea gravado como corresponde"

Honorio Enríquez, R. (2018), en su tesis titulada “Ingresos omitidos y su efecto en el incremento patrimonial de la persona natural M.A.J.F. año 2017”, señala que:

“El incremento patrimonial se calcula considerando factores como los signos exteriores de riqueza, los cambios en el patrimonio, la adquisición y transferencia de bienes, las inversiones, los depósitos en cuentas bancarias nacionales o extranjeras, los gastos y consumos realizados durante el período fiscal, incluso si no se reflejan en el patrimonio al final del ejercicio.”

Lluncor (2015), en su tesis titulada “Análisis del incremento patrimonial no justificado en la legislación peruana tributaria durante el periodo 2012”, en el que concluye:

“La acumulación injustificada de activos sólo se aplica a los sujetos físicos, no a los sujetos jurídicos, por lo tanto, en esta situación se aplica la suposición del art 70 del CT: la presunción del cual se han omitido operaciones o ingresos a causa de activos no registrados o no contabilizados”.

La falta de cultura fiscal, la falta de regulación de la norma y la cultura de la simplicidad hacen que muchas personas no lleven registros para probar las transacciones y los movimientos bancarios, por lo que se aplica el artículo 52 de la Ley del IR, ya que de

alguna manera se pueda probar las alegaciones de la administración fiscal, aunque la carga de la prueba recae en el contribuyente que no ha podido justificar sus ingresos o el aumento de su capital.

Las ganancias patrimoniales no justificadas, según LIR, Capítulo XII, Artículo 92, establecen que para determinar los ingresos u otras ganancias que justifican las ganancias patrimoniales, el administrador del impuesto puede exigir al contribuyente que pruebe la determinación de dichos ingresos o ganancias y que las ganancias patrimoniales deben determinarse teniendo en cuenta dichos ingresos o ganancias, entre otros, las características externas del inmueble, las modificaciones realizadas en el mismo, la compra y transmisión de activos, las inversiones, los depósitos a instituciones de la organización financiera nacional o internacional, la utilización, los gastos realizados en el periodo de declaración, aunque no sean propiedad del contribuyente al final del periodo de declaración.

El artículo 60º Inciso d) de la LIR, contiene métodos con los cuales se puede precisar el aumento del patrimonio, métodos consistentes en: a) modo de adquisición; b) modo del balance más consumo y desembolso, siendo el segundo el más empleado, toda vez que no requiere contar con un balance patrimonial como se exigen en el primer método señalado.

El TUO de la LIR, señala en su artículo 52º, que la elevación del patrimonio del cual la causa no es justificada por el deudor tributario, se considerará renta no manifestada, y para ello, menciona que no se podrá justificar con donaciones, ingreso al país de moneda extranjera, ingresos provenientes de préstamos, entre otros, en conclusión, toda acción ilícita generará una renta neta.

Villar (2022), en su investigación denominada “Transgresión al principio de igualdad en la norma que regula la solicitud de fraccionamiento del impuesto a la renta anual de tercera categoría a contribuyentes que hayan superado las 150 UIT de ingresos en el periodo”, en el que concluye:

La legislación que establece la distribución de la tercera categoría del impuesto a la renta anual permite la presentación de una declaración en tres etapas, lo que demuestra que los contribuyentes tienen un acceso más fácil a este procedimiento

de flexibilización de la deuda y así eludir probables irregularidades y penalidades de lado de la administración recaudadora.

En la jurisprudencia de la administración tributaria peruana, encontramos al principio de justicia e igualdad, que nos muestra desde una posición constitucional que el derecho a la igualdad, busca aplicar y considerar este principio, evitando cualquier tipo de desigualdad, Por ello, en el caso de la tercera categoría de distribución del IRA, se trata de la condición contributiva, donde la fuente de la regulación de la distribución es la capacidad primaria.

Por último, se determina que la disposición que reglamenta los requerimientos de distribución de la tercera categoría del impuesto sobre la renta anual no vulnera el principio de igualdad para los contribuyentes que han logrado superar las CU150 de renta en una fase determinada, por el hecho de que la regulación de este beneficio está claramente subordinada al principio de igualdad.

La presente investigación cuenta con las siguientes bases teóricas:

En primer lugar, se procedió a definir el termino streamer gamer, a través de los siguientes autores:

Gutiérrez & Cuartero, 2020, define a los streaming, como otra forma de obtener archivos de la nube, ya sea de manera temporal, y que no solemos guardar, así mismo, nos ofrece la transmisión streaming, lo que nos permite consumir y realizar publicaciones en directo, donde las personas encargadas de emitir este tipo de contenidos son grabadas, para que así puedan ser consumidos de la misma forma.

Montes, 2016, define a los gamers, como toda persona que se inicia desde temprana edad en los videojuegos, y que con el paso de los tiempos adquieren tecnología avanzada, así como un amplio conocimiento respecto a los equipos que son útiles para el desarrollo fluido de esta actividad, ya sea en consolas, u otras, llegando así al punto de integrarse al mercado laboral, e iniciando a percibir ingresos por esta actividad.

Cotán, 2021, define a los streamer, como las personas responsables de hacer contenido visual, el cual es transmitido en directo por plataformas como Twitch, direccionando su material en la sección de entretenimiento, específicamente en

retransmitir partidas de videojuegos propias, también llamadas gameplays; el streamer utiliza un software y dispositivos electrónicos para emitir video y audio a través de internet.

Seguidamente, se conceptualizo el termino impuesto a la renta, señalando a los siguientes:

Olin, 2018, manifiesta que los tributos cancelados por las personas dentro del territorio peruano, por cuanto sus particularidades se encuentran reguladas a nivel mundial por ser un impuesto directo y el de mayor importancia en cuanto se trate de recabar ingresos para el estado, por medio de la acción de gravar las ganancias obtenidas por determinadas actividades, son denominados impuestos a la renta.

Esta idea mantiene que la renta gravable es la renta total recibida en cualquier momento, independientemente de que se derive de fuentes fijas como el capital, el trabajo o el uso combinado de capital y trabajo.

Finalmente se conceptualizo al incremento patrimonial injustificado, mediante los autores:

Lluncor, 2015, define al IPNJ como una presunción refutable, que acepta necesariamente la prueba en contrario. La IPNJ no se limita a las personas físicas, sino que también afecta a las personas jurídicas.

Del estudio realizado a la figura del aumento patrimonial, no se cuestiona la normal compra de bienes proveniente de un ciudadano común y corriente o una sociedad de personas a partir de las rentas o ganancias financiadas por terceros, ya que se confiere de un derecho nativo de la persona, basado en los principios de potestad privada y economía de elección, en la medida en que si el sujeto físico obtiene bienes, se imagina que proceden de las rentas percibidas; de ahí que se desprende que la propensión de los bienes y derechos conseguidos a título oneroso debe imputarse a las rentas netas declaradas o percibidas, entendidas como adquiridas con las rentas declaradas o percibidas.

Espinoza, 2016, define el IPNJ como uno de los instrumentos identificar los importes no reportados y persistir en la detección de los gastos efectuados por los particulares en la adquisición de bienes o en la recepción de ayudas (p. 1).

Asimismo, estos dispendios deben estar correlacionados con las ganancias percibidas, de lo diferente se genera un desequilibrio patrimonial, el cual debe ser explicado por el contribuyente (p. 2).

Bravo Jorge (2013), La doctrina, a diferencia de la LIR, que no ofrece una definición sobre el tema, se refiere al incremento patrimonial como la mejora del poder adquisitivo o de la situación patrimonial de una persona por el aumento en la cantidad de los bienes que posee. En el mismo sentido, Bravo Cucci afirma que "para que el patrimonio de una persona aumente, debe haber un título legal y no una mera posesión de bienes". Desde el punto de tributario, el IPNJ se considera una sospecha legal alusiva y no una definición legal de la renta, ya que es un mecanismo eficaz utilizado por el legislador para combatir y prevenir la evasión fiscal. Este concepto entra en juego en los incidentes en que la administración tributaria identifica y constata un incremento notorio del patrimonio del contribuyente o un gasto no justificado por su origen (p. 127).

Mahamonde Quinteros, M. (2013), señala que La renta gravada de una persona natural que elige tributar como tal incluye cualquier ganancia o ingreso obtenido a través de operaciones con instrumentos financieros derivados.

III. METODOLOGIA:

3.1. Tipo y diseño de investigación:

3.1.1. Tipo de investigación:

La presente investigación, de acuerdo con el carácter de medida se efectuó de tipo básica, diseño no experimental de enfoque cualitativo, por cuanto, es un método que aporta riqueza y profundidad, brindando perspectivas sobre cómo los sujetos lo interpretan dando un mayor sentido y trascendencia a sus propias experiencias (Bleiker, Morgan-Timmer, Knapp y Hopkins, 2019, p. 1). Es decir, se centra en las particularidades de la naturaleza y se reconoce en datos tanto descriptivos como aplicativos, así mismo, este tipo de investigación nos permitirá realizar un examen detallado de distintos casos, toda vez que, se basa en los pormenores de los documentos recolectados, y no en amplias muestras y datos estadísticos como se da en el método cuantitativo (Farrugia, 2019); de ahí tenemos a J. Muntané Relat. (2010), que define a la investigación de tipo básica como “La investigación pura, teórica o dogmática se basa en un marco teórico y tiene como objetivo ampliar los conocimientos científicos sin contrastarlos con aspectos prácticos”, mientras Esteban Nieto (2018), señala que la investigación básica es fundamental para el desarrollo de la ciencia.

3.1.2. Diseño de investigación:

Teniendo en cuenta que existen dos tipos de diseño de investigación, tanto la experimental y la no experimental, que nos ayudarán a parametrizar la investigación, es decir, nos ayudarán a realizar el análisis y especificar los temas que van a formar parte del trabajo (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, 2014, p. 327).

Se efectuó la presente investigación en el diseño no experimental, ya que nos permitió recabar información correcta que nos posibilitó medir nuestras categorías determinadas nuestra investigación.

Asimismo, teniendo en cuenta el conocimiento científico proporcionado por los autores indicados, se realizó el diseño de la teoría fundamentada en relación con el plan de investigación, toda vez que permite un mejor entendimiento sobre el comportamiento natural de la persona mediante teorías (Vivar et al., 2010).

De la misma forma tiene una característica primordial que recalca los detalles de los datos empíricos (Páramo Morales, 2015), por lo que se basa en una estructura bien diseñada para recoger información que dé respuesta a nuestras categorías y subcategorías que conforman nuestro estudio y que generaron teorías emergentes que nos permitieron establecer la categoría de IR en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización:

La matriz de categorización debe ser considerada como una herramienta para evaluar la interrelación y el enlace entre el problema planteado, los objetivos, y otros aspectos que forman parte de la metodología. (Marroquín citado por Abrigo, Mancero, Hurtado y Jaramillo, 2018, p. 177). Asimismo, la matriz posibilita una ubicación efectiva y rápida de los componentes de la investigación llevada a cabo (Carrasco, 2018, p. 259). En función de la conceptualización comentada, la categoría de análisis se centra en el impuesto a la renta que perciben los gamers peruanos por ingresos no justificados.

Isaza (2002) citado por Marín, Hernández y Flores (2016), consideran que categorizar es sinónimo de "nombrar" que permite definir una unidad de análisis, que puede ser deductiva o inductiva. En la primera parte del marco teórico y en la segunda cuando emergen de los datos y; en cada categoría se definen las subcategorías. En cuanto a la fijación de nuestras categorías y subcategorías, éstas son las siguientes:

3.2.1. Categorías:

3.2.1.1. Categoría 01:

Streamer gamers:

Son personas que dedican su tiempo a jugar videojuegos y al mismo tiempo transmitir en vivo por plataformas streaming. No obstante, la actividad que realizan es la misma que los gamers, pero la diferencia consiste en que los streamers se dedican a compartir la experiencia que tienen mientras transmiten su habilidad en el juego (Joaquín, 2019).

3.2.1.2. Categoría 02:

Impuesto a la renta:

Es un impuesto que grava la renta que obtienen las personas físicas, las empresas y otras entidades. Aunque se habla de este impuesto en singular, la Ley del IR establece varios tipos de impuestos.

3.2.2. Subcategoría:

3.2.2.1. Subcategoría 01:

Plataformas gamers:

La plataforma gamer más conocida en la actualidad es Twitch, la cual es una de las más grandes del mundo que cuenta con el live streaming, ya sea por móvil o un ordenador siempre y cuando cumplan con los requisitos del sistema brindado por la empresa. Esta plataforma tiene un alcance aproximadamente de 17,5 millones de visitas diarias la cual la convierte en una de las primeras en todas las plataformas de streaming existentes en la actualidad (Cuenca M., 2021).

Streaming gamer:

Es la retransmisión en directo, también denominada como (crowdsourced), que son servicios de difusión en colaboración abierta que permite a cualquier persona realizar una transmisión en vivo desde internet, conectando con varios espectadores de cualquier parte del mundo (Wang et al., 2019).

Video juegos:

Son aquellos productos digitales que ya se han venido utilizando hace varios años atrás con el fin de poder entretener a niños, jóvenes y hasta adultos. Los videojuegos han alcanzado la aceptación de las personas logrando ampliar el tamaño del mercado en el mundo, cuya proyección en el 2023 tendrá un crecimiento de 200.8 mil millones de dólares (Statista, 2021).

3.2.2.2. Subcategoría 02:

Evasión de impuestos:

Es la acción de omitir el pago del IGV o del impuesto a la renta (IR) al estado por parte del contribuyente al ocultar sus ingresos o bienes.

Ingresos no justificados:

Incremento del valor de los activos de un contribuyente, sin que el mismo pueda probar fidedignamente su procedencia o la razón que la produjo.

Categorías de impuestos a la renta:

Son aquellas etapas a las cuales se subdividen los impuestos a la renta. En el caso de Perú existen cinco categorías.

3.3. Escenario de estudio:

El escenario del estudio es el entorno en el que se desarrollará la investigación, es decir, el punto territorial en el que se ubicarán los individuos definidos para la realización de esta investigación. (Saavedra, 2017, p. 210). De este modo, siendo la presente investigación cualitativa, tuvo como escenario la ciudad de Chiclayo, desde donde se recabo la información que sirvió de base para esta investigación. Es así que se le solicitó a abogados especializados en derecho tributario de Chiclayo, jueces civiles que abordan procesos tributarios en el distrito judicial de Lambayeque - sede Chiclayo, y streamer gamers que residentes en el distrito de Chiclayo, los cuales se encontraron dentro del escenario de nuestra investigación.

3.4. Participantes:

Se tuvo como participantes a seis (06) jueces civiles que ven procesos tributarios que laboran en el distrito judicial de Lambayeque – sede Chiclayo, siete (07) abogados especializados en derecho tributario que laboren en la ciudad de Chiclayo, y dos (02) streamers gamers que residan en la ciudad de Chiclayo, alcanzando un estudio conciso, escueto y verdadero que se relacione al tema de estudio, y se direccionará entorno a conocedores de leyes, y al público en general.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

3.5.1. Técnica de recolección de datos:

Las técnicas de investigación científica son un compendio de herramientas que sirven para llevar a término el método, es decir, son un conglomerado de operaciones que se efectuarán para la puesta en práctica de los instrumentos que respaldan al investigador en la forma de aplicación de los métodos. (Sánchez et al., 2018).

En la presente investigación se utilizó la siguiente técnica:

3.5.1.1. Entrevista:

Es la forma de obtener datos a partir de la interacción con el individuo entrevistado, cuyo desenlace se dará a partir de su visión de la propia realidad (Troncoso y Amaya, 2017, p. 330), y nos permitió conocer los argumentos y fundamentos de los especialistas referentes al presente trabajo de investigación.

3.5.2. Instrumentos de recolección de datos:

Para la ejecución de la investigación es preciso contemplar la forma adecuada en la que se recogen los datos para verificar que se relaciona la teoría de estudio con las variables del asunto investigado.

3.5.2.1. Guía de entrevista:

Es el instrumento que contiene una cantidad de preguntas, previamente elaboradas y realizadas a los especialistas en el tema sobre el impuesto a la renta y los ingresos percibidos por los streamers gamers peruanos por ingresos no justificados.

3.6. Procedimiento:

Para la presente investigación se consideró necesario efectuar un análisis orientado a la problemática planteada sobre la regulación de un impuesto a la renta para los ingresos percibidos por los streamer gamers peruanos por ingresos no justificados, estableciendo así las categorías y subcategorías de estudio. Así mismo, se buscó estudios e investigaciones anteriores entorno al ámbito internacionales, nacionales y locales que guarden relación con el tema, así como una mirada a la legislación nacional y la de otros países que permitió dar respaldo a nuestra investigación. Igualmente, se aplicó el instrumento de recopilación de datos, del cual se seleccionó la información y se presentó los resultados para su discusión con la doctrina, investigaciones y/o trabajos anteriores, entrevistas que nos llevaron a concluir de acuerdo con los objetivos planteados.

De ahí que, el procedimiento que se utilizó es la triangulación de sujetos, para que sean cotejados. También se determinó los resultados de las entrevistas realizadas a los abogados y jueces especializados en la rama tributaria, y a los streamer gamers que se

encuentran en la ciudad de Chiclayo, para posteriormente contrastar el resultado que arrojen las entrevistas.

3.7. Rigor científico:

Tal y como establecen los autores Hernández y Mendoza (2018) y Sánchez et al. (2018), es la aplicación disciplinada del método científico, lo que exige una conducta ética y sincera de los investigadores en la realización de sus estudios.

Así mismo, Arias (2018), afirman que el rigor científico emerge como un principio esencial de la investigación científica que se fundamenta en el paradigma newtoniano, el cual, según Ratcliffe y González-delValle, se apoya en los principios del reduccionismo y la universalidad, destacando la importancia del enfoque analítico del pensamiento.

El desarrollo de la investigación se hizo en virtud de que la información presentada por los expertos en relación con la entrevista sea transferible, fiable, fidedigna y verdadera. Por lo tanto, se justificó la validez de los datos que se recogieron según las modalidades seguidas para alcanzar los objetivos de la investigación, es decir, mediante la técnica de la entrevista, tales actuaciones se sujetaron a la guía de entrevista, así como a los debates donde se obtuvieron convergencias y divergencias.

3.8. Método de análisis de datos:

Siguiendo el enfoque cualitativo, en este estudio realizado se utilizaron los siguientes métodos:

3.8.1. Descriptivo, en donde se detalla las diferentes posturas que pueden ser representar los datos obtenidos por la aplicación del instrumento.

3.8.2. Comparativo: en el que se distinguen aquellos resultados que son derivados de la aplicación de los distintos instrumentos de investigación.

3.8.3. Deductivo, en donde el razonamiento se realiza en relación a los datos obtenidos en los resultados, con el fin de formular hipótesis que permitan comprender las relaciones entre los fenómenos.

3.8.4. Método analítico en donde se va seguir aislando, diferenciando y distinguiendo los elementos de un fenómeno para que puedan ser examinados de forma ordenada y separada.

3.9. Aspectos éticos:

El desarrollo del presente trabajo de investigación elaborado por los autores, contemplo los parámetros establecidos en la guía de elaboración de trabajos de investigación y tesis para la obtención de grados académicos y títulos profesionales de la Universidad Cesar Vallejo, al igual que los lineamientos bibliográficos, siempre respetando los derechos de propiedad de cada una de las personas de las cuales se ha obtenido la información. Asimismo, se ha empleado el modelo APA séptima edición para la correcta realización de referencias bibliográficas. Igualmente, se ha utilizado el software Turnitin, cuyo índice ha sido menor al 20%, con lo que se ha cumplido con todas las reglas antiplagio, siendo su resultado el que lo respalda, cumpliendo así con las disposiciones de carácter administrativo y penal que liberan a los autores de toda consecuencia.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN:

4.1. Descripción de Resultados:

ENTREVISTA 01

De la siguiente parte corresponde detallar las respuestas obtenidas después de la aplicación de nuestro instrumento de recolección, obteniendo así contestaciones relacionadas a nuestros objetivos planteados al comenzar nuestra investigación, y que se pormenoriza en los siguientes párrafos:

Respecto a nuestro objetivo general establecido fue: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers, ante este objetivo, se formularon determinadas interrogantes, las cuales se plasmaron en nuestro instrumento y se procedió a entrevistar a nuestros participantes que se encuentran conformados por seis jueces civiles que ven procesos tributarios que laboran en el distrito judicial de Lambayeque – sede Chiclayo, y siete abogados especializados en derecho tributario que laboren en la ciudad de Chiclayo, a quienes se le realizó seis interrogantes, las cuales fueron respondidas de la siguiente manera: ¿Considera Usted que la actividad realizada por los streamers gamers es un trabajo y por lo tanto puede afectar los ingresos que perciben?, interrogante que el juez Cesar Mateo Agramonte Herrera, respondió que según la definición dada los streamers gamer debido a su actividad generan ingresos sin que necesariamente su actividad pueda ser catalogada como un trabajo, sin embargo, por ser ingresos generados por personas naturales domiciliada en el Perú deben tributar como cualquier persona, por el contrario, la jueza Paquita Gimena Bringas Cervera, respondió que no, no es un trabajo pero se debería considerar en sí, ya que las personas que se dedican a esa actividad realizan 6 horas de retransmisión por tanto existe habitualidad, de igual manera, jueza Liz Karina Fabian Palomino, contestó que no necesariamente es un trabajo, pues sí una fuente de ingresos pero está condicionado a varios factores como la cantidad de transmisiones y la cantidad de visualizaciones por día, sin embargo, la jueza Irma Elvira Rojas Senmache, contesto que, sí, ya que los ingresos que perciben, en algunos casos son sumas considerables y al no ser sustentados puede ocasionar problemas, por ejemplo lavado activo, de la misma forma, el juez Carlos Alfonso Jesús Diez Canseco Solano, respondió que sí, porque genera riqueza, en la misma línea, el juez Eli Lucien Montoya Urbina, refiere

que es una actividad empresarial, y si debe estar afecto de pagar impuesto, sumado a ello, el abogado Jorge Oliva Cornejo respondió que es un trabajo y debe afectarse, de igual manera, la abogada Florecita Fernández Constantino, contesto que sí, porque están percibiendo una remuneración mensual por la actividad que realizan, por el contrario, el abogado Elmer Suarez Suarez, respondió que en la actualidad, no es considerado un trabajo pero sí, debería considerarse porque generan ingresos que hasta sobrepasan el sueldo mínimo, sin embargo, el abogado Rolando Gutiérrez Saavedra, contesto que sí como actividad económica que genera ingresos, y en la misma línea, respondió el abogado Yony Tapia Fernández, que considero que si debería tener la condición de trabajo dicha actividad y por lo tanto debe regularse en nuestra normativa a efectos de que se tenga que pagar los impuestos que correspondan, mientras que el abogado Víctor Andres Delgado Tapia, respondió que no, tampoco, finalmente, el abogado Carlos Alfredo Gutiérrez Ugaz, respondió que, no considero que sea un trabajo, es un pasatiempo, por consiguiente no debería afectar sus ingresos.

En la línea del primer objetivo específico, que considera analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; se emplearon entrevistas de seis interrogantes, mismas que fueron aplicadas a nuestros participantes que se encuentran conformados por seis jueces civiles que ven procesos tributarios que laboran en el distrito judicial de Lambayeque – sede Chiclayo, y siete abogados especializados en derecho tributario que laboren en la ciudad de Chiclayo, las cuales fueron respondidas de la siguiente manera: ¿Considera que es viable modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamers gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta y puedan contribuir con el estado?, interrogante que el juez César Mateo Agramonte Herrera, respondió que considera que si es necesario modificar la Ley del impuesto a la renta porque no está de forma clara ya que la tercera categoría generan rentas empresarial o trabajo entonces los streamers gamers debería comportarse como una empresa con todas las obligaciones que yo conlleva, asimismo, la jueza Paquita Gimena Bringas Cervera, contesto que sí, por cuánto reciben o perciben montos de dinero que son cantidades altas en su remuneraciones, así mismo, si a los influencers también están afecto a la ley del impuesto a la renta también deberían incluir a los streamers gamers, en la misma línea, la jueza Liz

Karina Fabian Palomino, respondió que, si es viable pero tendría que determinarse una cantidad o tope ya que influyen la cantidad de transmisiones y visualizaciones, ya que de ello depende las ganancias, para que se pueda ver cómo la figura de trabajo, mientras que la jueza Irma Elvira Rojas Senmache, refiere que, actualmente se encuentran dentro de la renta de tercera categoría y por ende todo ingreso mensual que genera, deberá ser sustentado y declarado, por otro lado, el juez Carlos Alfonso Jesús Diez Canseco Solano, respondió, si son personas que trabajan como independientes me parece viable que se integren dentro de la tercera categoría del impuesto a la renta, además, el juez Eli Lucien Montoya Urbina, indica que, si es viable, debido a que existe norma abierta en los artículos que regulan la tercera categoría, por otro lado, el abogado Jorge Oliva Cornejo, contesto que, si se afecta, por tanto debe modificarse la Ley del impuesto a la renta, abogada Florecita Fernández Constantino, manifiesta que, si, a efectos de que contribuyan con el estado y sus ingresos también se encuentren afectos, seguidamente el abogado Elmer Suarez Suarez, respondió que, sí debería de existir una modificación en la ley porque es una actividad que la realizan muchas personas y es muy común, por ende debe estar afecto a esta ley de impuesto, en ese mismo orden, el abogado Rolando Gutiérrez Saavedra, contestó que, se tendría que hacer una modificación pero a través de un previo análisis tributario, en ese mismo pensamiento, el abogado Yony Tapia Fernández, indicó, que considera que sí, puesto que las personas que se dedican a esta actividad obtienen jugosas ganancias y no están afectas a pagos de impuestos, como también el abogado Víctor Andrés Delgado Tapia, comentó que, si, considera que si el actual congreso lo propone, resulta viable derogar y emitir una nueva Ley de impuesto a la renta, y finalmente el abogado Carlos Alfredo Gutiérrez Ugaz, respondió que, no lo considera viable pues para poder realizar buenos juegos, los jugadores gastan mucho dinero en compras virtuales y desde mi punto de vista, no es un trabajo.

En este mismo objetivo específico se planteó la siguiente interrogante: ¿En nuestra norma tributaria existen vacíos legales y no está de forma explícita la regulación de impuestos a los ingresos percibidos por los streamer gamers?, en el que el juez César Mateo Agramonte Herrera, respondió que, tal como lo manifestado está claro que los streamer gamers deben tributar por las rentas que generan pero las leyes que deberían aplicarse no se encuentran definidas, por lo que se debe aclarar las siguientes interrogantes ¿Quién es un streamer gamers? ¿Qué ingresos obtienen los streamer

gamers? ¿Qué obligaciones formales tienen los streamer gamers?, Entonces sí se deben solucionar los vacíos legales en la regulación hacia los streamer gamers, asimismo, la jueza Paquita Gimena Bringas Cervera, contestó que, en nuestro sistema tributario legal aún no se encuentra regulado, en esa misma línea, la jueza Liz Karina Fabian Palomino, respondió que, no se encuentra regulado pero puede aplicarse la base imponible para que así puedan tributar, mientras que, la jueza Irma Elvira Rojas Senmache, señaló, que durante un tiempo no se sabía en qué tipo de renta podrían estar aquellas personas que son streamers, se evaluaron muchos factores, pero actualmente ya se puede especificar de cierta manera qué tipo de normativa deben cumplir cada uno de ellos pero aún no están afectos, y el juez Carlos Alfonso Jesús Diez Canseco Solano, contestó que, aún no existe norma que pueda regular esta actividad pero sería adecuado que se analice, además, el juez Eli Lucien Montoya Urbina, respondió que, sí existen vacíos, por otro lado, el abogado Jorge Oliva Cornejo, indico que, se podría modificar y/o llenar esos vacíos de la ley de impuesto a la Renta, de igual forma, la abogada Florecita Fernández Constantino, Considero que si existe un vacío legal, y debería modificarse a efectos de incluir a los streamer gamers, compartiendo la misma idea, el abogado Elmer Suarez Suarez, contestó que, como es una actividad nueva aún no he visto que esté regulando a estas personas, entonces sí existen vacíos en la norma tributaria, por lo tanto se debería hacer un análisis minucioso para que estas personas puedan contribuir con el estado, mientras que, el abogado Rolando Gutiérrez Saavedra, señaló que, no hay vacío legal lo que existe es la necesidad de poder regular normas que ayuden a ser eficaz en la recaudación de impuestos a esta actividad nueva, por otro lado, el abogado Yony Tapia Fernández, refirió que, definitivamente dichas actividades no están reguladas en nuestra normativa tributaria, y el abogado Víctor Andrés Delgado Tapia, señaló que si, en nuestras normas tributarias existen vacíos legales, finalmente el abogado Carlos Alfredo Gutierrez Ugaz, respondió que, el vacío legal existe, es el motivo por el cual el gobierno pretende modificar la ley de Impuesto a la Renta.

En la línea del segundo objetivo específico, que considera comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers; se emplearon entrevistas de seis interrogantes, mismas que fueron aplicadas a nuestros participantes que se encuentran conformados por seis jueces civiles que ven procesos tributarios que laboran en el distrito judicial de Lambayeque – sede

Chiclayo, y siete abogados especializados en derecho tributario que laboren en la ciudad de Chiclayo, las cuales fueron respondidas de la siguiente manera: ¿Se debería tener en cuenta la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers para la modificación de nuestra norma tributaria? interrogante que el juez César Mateo Agramonte Herrera, respondió, que se tendría que acudir a la doctrina tributaria atendiendo a diferentes autores a efecto de establecer que los streamer gamers desarrollen los factores necesarios para generar renta de tercera categoría conforme a la ley del impuesto a la renta cómo son el factor de trabajo y de capital, asimismo, la jueza Paquita Gimena Bringas Cervera, comentó que sí, se tiene que revisar la normativa internacional además verificar si en el Perú la actividad de los streamer gamers es similar a la de la legislación comparada y así podría interponerse en el Perú, mientras que, la jueza Liz Karina Fabian Palomino, comentó que sí, se tendría que analizar primeramente la norma internacional y ver si es eficaz para regular el impuesto a los streamer gamer, asimismo, la jueza Irma Elvira Rojas Senmache, respondió que sí, puesto que la normativa internacional aplican para las empresas que generan grandes sumas de dinero, de igual manera, el juez Carlos Alfonso Jesús Diez Canseco Solano, menciono que, si, porque muchas veces su riqueza se da con ganancias en mérito a premios internacionales por lo tanto se debe tener convenios para que exista doble tributación con normas internacional, además, el juez Eli Lucien Montoya Urbina, respondió que si, por otro lado, el abogado Jorge Oliva Cornejo, comentó que, de los tratados existentes si se debe tener en cuenta, en la misma línea, la abogada Florecita Fernández Constantino, respondió que, si considero que debe tomarse como referencia a efectos de reforzar nuestro sistema tributario, además, el abogado Elmer Suarez Suarez, detallo que, sí se debería tener en cuenta las normas que regulan esta actividad, ya que se puede hacer un estudio que le favorece al estado, lo podemos aplicar en nuestra legislación, asimismo, el abogado Rolando Gutiérrez Saavedra, indicó que sí se debería tener en consideración porque así se podría analizar minuciosamente en la norma internacional con el afán de poder también aplicarla en nuestra legislación, por otro lado, el abogado Yony Tapia Fernández, señaló que considera que sí debería tenerse en cuenta la normativa internacional con la finalidad de poder regular y hacer cumplir con las obligaciones tributarias por los ingresos de las personas que se dedican a estas actividades, además, el abogado Víctor Andrés Delgado Tapia, respondió que sí, considero pertinente recurrir

al derecho comparado para tener una clara legislación en nuestro país sobre el impuesto a la renta, y finalmente, el abogado Carlos Alfredo Gutiérrez Ugaz, respondió que es propio enmarcar nuestras normas a la realidad jurídica internacional.

En la línea del tercer objetivo específico, que considera promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 inciso g) de la ley del impuesto a la renta; se emplearon entrevistas de seis interrogantes, mismas que fueron aplicadas a nuestros participantes que se encuentran conformados por seis jueces civiles que ven procesos tributarios que laboran en el distrito judicial de Lambayeque – sede Chiclayo, y siete abogados especializados en derecho tributario que laboren en la ciudad de Chiclayo, las cuales fueron respondidas de la siguiente manera: ¿Considera conveniente que se realice una excepción en la norma tributaria para que los streamers gamers no estén afectos en ningún impuesto?, interrogante que el juez César Mateo Agramonte Herrera, respondió que a las respuestas dadas a las preguntas presentadas no habría ningún motivo para realizar una excepción a la norma tributaria para que los streamers gamers no estén afectos a ningún impuesto si se cumplen con los requisitos precisados en la respuesta anterior constituye su actividad de carácter empresarial siendo sus ingresos considerados como renta entonces deben estar afectos al impuesto, por otro lado, la jueza Paquita Gimena Bringas Cervera indicó que debería evaluarse el caso particular en cuanto al tiempo utilizado y el monto que percibe cada uno mensualmente ya si poder determinar si es lucrativa, asimismo, la jueza Liz Karina Fabian Palomino, considera que deben estar afectos pues el impuesto debe determinarse de un modo racional, en esa misma línea, la jueza Irma Elvira Rojas Senmache, respondió que no sería conveniente puesto que todo ingreso que se percibe debe estar declarado ya sea en cuarta o tercera categoría, de ahí se tiene que el juez Carlos Alfonso Jesús Diez Canseco Solano, respondió que no, sí deben de pagar impuestos, además, el juez Eli Lucien Montoya Urbina, respondió que no, mientras que, el abogado Jorge Oliva Cornejo, indicó que no debe existir excepción porque estará quedando conforme a Ley, asimismo, la abogada Florecita Fernández Constantino, comentó que no, porque en nuestro país nos encontramos afectos a los impuestos a la renta, por lo tanto esta actividad de los streamers gamers no debería ser la excepción, además, el abogado Elmer Suarez Suarez, respondió que no se puede hacer una sección porque tengo entendido que las ganancias que adquieren por esta actividad son excesivamente altos, en esa misma forma, el abogado Rolando Gutiérrez Saavedra,

respondió que como actividad y consecuencia si deberían estar afectos, seguidamente, el abogado Yony Tapia Fernández, indico que, no considero viable una excepción normativa, debido a que es de conocimiento que hay personas que se dedican a esta actividad y generan jugosos ingresos y por lo tanto deben cumplir con sus obligaciones y tributos, mientras que el abogado Víctor Andrés Delgado Tapia, señaló que a su criterio si sería una buena alternativa, y finalmente el abogado Carlos Alfredo Gutiérrez Ugaz, respondió que si lo considero conveniente.

En este mismo objetivo específico se planteó la siguiente interrogante: ¿Los ingresos que perciben los streamer gamers en distintas plataformas gamers, le permite incrementar su economía y patrimonio de manera que no puedan justificarlas?, que el juez César Mateo Agramonte Herrera, respondió que, respecto a la pregunta habría que analizar cada cosa concreta porque en todas las cosas se podrá acreditar una combinación de capital y trabajo y por ello no en todas las cosas nos encontramos ante un supuesto de tercera categoría sin embargo dicho tema necesita una regulación específica en cuanto a establecer su régimen tributario sin perjuicio de lo anotado en todas las cosas, las personas deben estar enfocadas en justificar su incremento patrimonial independientemente de su régimen tributario, asimismo, la jueza Paquita Gimena Bringas Cervera, comentó que si, si en ocasiones los montos que recibe no son declarados, de esta manera se evidencia un incremento no justificado de su economía y su patrimonio, en ese sentido esta actividad tiene que ser regulado, además, la jueza Liz Karina Fabian Palomino, respondió, que constituye un ingreso que puede ser grabado, en esa misma línea, la jueza Irma Elvira Rojas Senmache, respondió que sí, es un incremento en su economía y su patrimonio pero no hay un comprobante que avale ese incremento económico por las actividades que realizan, además, el juez Carlos Alfonso Jesús Diez Canseco Solano, respondió que sí pueden justificar debido a que las plataformas gamers te arroja lo que estás percibiendo y estás pueden ser declaradas por ende se incrementa su economía, mientras que, el juez Eli Lucien Montoya Urbina, indicó que si tiene ingresos de diversas maneras, sin embargo, el abogado Jorge Oliva Cornejo, respondió que si se incrementa el patrimonio, al igual que, la abogada Florecita Fernández Constantino, indicó que los ingresos que perciben les permite tener una vida cómoda y tener patrimonios, además, el abogado Elmer Suarez Suarez de alguna manera sí, porque nadie controla el sueldo que ellos ganan y eso les favorece porque se llevan líquido sin pagar impuestos, mientras que el abogado Rolando

Gutiérrez Saavedra, respondió que no exista una regulación sin necesariamente estén incrementando sus ganancias, asimismo, el abogado Yony Tapia Fernández Consideró que dichos ingresos no podrán justificarse y que por lo tanto debe estar regulado dentro de la normativa tributaria a fin de que estos puedan sustentarse conforme a Ley, en la misma línea, el abogado Víctor Andrés Delgado Tapia, respondió que sí, y finalmente el abogado Carlos Alfredo Gutiérrez Ugaz No es cierto, eso es comprobable en las distintas plataformas.

ENTREVISTA 02

Después de seguir en la aplicación de nuestro instrumento de recolección, se obtuvo las contestaciones que están relacionadas a nuestros objetivos formulados al comenzar nuestra investigación, y que se precisa en los siguientes párrafos:

Respecto a nuestro objetivo general establecido fue: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers, ante este objetivo, se formularon determinadas interrogantes, las cuales se plasmaron en nuestro instrumento y se procedió a entrevistar a nuestros participantes que se encuentran conformados por dos stream gamer domiciliados en Perú en la ciudad de Chiclayo, los cuales son personas que se dedican a la actividad del stream, donde realizan retransmisiones en vivo a través de distintas plataformas gamer, a quienes se les pudo realizar seis interrogantes, las cuales fueron respondidas de la siguiente manera: ¿Resulta necesario que la actividad a la que se dedica un streamer gamers sea considerada como una actividad laboral formal? Interrogante que el STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) Contesto, que debería ser una actividad formal, porque todos los que se dedican a esa actividad corren riesgo de que les cobren impuestos por todo lo que han adquirido en su trayectoria de stream, de igual manera, el STREAMER (PANDA AWM) respondió, que sí se debería considerar una actividad laboral formal debido a que dedican mucho tiempo a las retransmisiones y sobre todo recursos para poder recibir una remuneración económica por su actividad, de la misma manera se formuló otra interrogante, la cual fue respondida de la siguiente forma: ¿Con ingresos percibidos de la actividad realizada en las plataformas gamer, paga algún tipo de impuesto al Estado Peruano? Interrogante que el STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) Contesto, que no paga ningún tipo de impuesto, ya que le realizan el pago en distintas

cuentas bancarias, de igual forma el STREAMER (PANDA AWM) respondió, que actualmente no está afecto a ningún impuesto por la actividad que realiza.

En la línea del primer objetivo específico que considera analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; ante este objetivo, se formularon determinadas interrogantes, las cuales se plasmaron en nuestro instrumento y se procedió a entrevistar a nuestros participantes que se encuentran conformados por dos stream gamer domiciliados en Perú en la ciudad de Chiclayo, los cuales son personas que se dedican a la actividad del stream, donde realizan retransmisiones en vivo a través de distintas plataformas gamer, a quienes se les pudo realizar seis interrogantes, las cuales fueron respondidas de la siguiente manera: ¿Está de acuerdo en que los streamer gamer deberían pagar el impuesto a la renta por los ingresos percibidos en plataformas gamers?, interrogante que el STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) Contesto, Que sería recomendable que sí estén afectos al impuesto a la renta pero con un porcentaje adecuado para que no les afecte en la parte económica, del mismo modo el STREAMER (PANDA AWM) respondió, qué sería adecuado que se le considere una actividad legal como es el trabajo, puesto a que muchas personas los tildan como holgazanes, Así mismo se pudo realizar otra interrogante las cuales fueron respondidas de la siguiente forma: ¿Los ingresos percibidos mensualmente por un streamer gamer, debería estar afecto al impuesto a la renta? Interrogante que el STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) Contesto, que sí deberían hacer afectos al impuesto a la renta por las mismas circunstancias de lo que alegó en su anterior respuesta, del mismo modo el STREAMER (PANDA AWM) respondió, que la actividad del stream gamer sí debería estar afectada porque generan ingresos económicos hasta dos veces más por encima del sueldo mínimo.

En la línea del tercer objetivo específico que considera, promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley de impuesto a la renta; para que los ingresos de los streamer gamers sean gravados ante este objetivo, se formularon determinadas interrogantes, las cuales se plasmaron en nuestro instrumento y se procedió a entrevistar a nuestros participantes que se encuentran conformados por dos stream gamer domiciliados en Perú en la ciudad de Chiclayo, los cuales son personas que

se dedican a la actividad del stream, donde realizan retransmisiones en vivo a través de distintas plataformas gamer, a quienes se les pudo realizar seis interrogantes, las cuales fueron respondidas de la siguiente manera: ¿Considera conveniente que exista una excepción en la norma tributaria para que los streamer gamers no paguen impuestos? Interrogante que el STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) Contesto, No considera conveniente porque en algún momento la entidad recaudadora que es una podría considerarla como una evasión de impuestos el cual estarían sumergidos a una serie de problemas, del mismo modo el STREAMER (PANDA AWM) respondió, Qué sería lo más beneficioso, porque en algunos casos SUNAT podría excederse en el cobro de impuestos a todas las personas que se dedican a esta actividad, No obstante se pudo realizar otra interrogante las cuales fueron respondidas de la siguiente forma: ¿Los ingresos que percibe de las plataformas gamer le permiten incrementar su economía y patrimonio de una manera segura? Interrogante que el STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) Contesto, Que sí, incrementan su economía de una manera segura porque estas plataformas realizan los pagos puntuales sin cobrarte ninguna comisión, del mismo modo el STREAMER (PANDA AWM) respondió, que sí, puesto que al iniciar esta actividad considera que no hay riesgo de pérdidas o estafas por lo tanto la empresa que remunera, son entidades descentralizadas y legales.

4.2. DISCUSIÓN:

En nuestra investigación nos focalizaremos en establecer la categoría de impuesto a la renta en la que se debe integrar a los streamer gamers y así se graven las rentas que provengan exclusivamente de las actividades realizadas por estos, información que se adquirió de los instrumentos aplicados, como es la entrevista (Anexo N° 02), dando inicio así con el debate referente al objetivo general de la investigación. - Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers, se obtuvo como resultado que nuestros entrevistados mantuvieron las siguientes posturas, por un lado, los streamers gamers: STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) y STREAMER (PANDA AWM), consideraron que la actividad que estos realizan si es un trabajo por cuanto dedican mucho tiempo a las retransmisiones, de las cuales perciben ingresos para con ello poder adquirir sus recursos (equipos gamers), los cuales les faculta continuar con su actividad, generar ingresos y

adquirir bienes, sin embargo, no pagan ningún tipo de impuestos por cuanto su actividad no se encuentra afecto a ningún impuesto; en esa misma posición, los jueces Irma Elvira Rojas Senmache, Carlos Alfonso Jesús Diez Canseco Solano, Y Eli Lucien Montoya Urbina, Así Como Los Abogados Jorge Oliva Cornejo, Florecita Fernández Constantino, Rolando Gutiérrez Saavedra, y Yony Tapia Fernández, consideran que la actividad realizada por los streamers gamers es un trabajo, por cuanto perciben una remuneración mensual y les genera riquezas, por ello, como consecuencia se debe regular en nuestra normativa a efectos de que se tenga que pagar los impuestos que correspondan, mientras que los jueces Mateo Agramonte Herrera, Paquita Gimena Bringas Cervera, Liz Karina Fabian Palomino, y el abogado Elmer Suarez Suarez, refieren que la actividad realizada por los streamers gamers no es considerado un trabajo como tal, sin embargo, por el tiempo que le dedican, la cantidad de transmisiones que hacen y las visualizaciones que tienen, hace que sea una actividad habitual, que les genera ingresos como personas naturales domiciliada en el Perú, por lo tanto, deben tributar como cualquier persona; por el contrario, los letrados Carlos Alfredo Gutiérrez Ugaz, y Víctor Andrés Delgado Tapia, consideran que la actividad realizada por los streamers gamers no es un trabajo, y por ese motivo los ingresos que estos perciben no deberían estar afectos por ningún tipo de impuestos a la renta.

De ahí se tiene a Olin (2018), infiere que la Ley de impuesto a la renta en el estado peruano, es confuso y presenta determinados vacíos, lo que influye en generar perplejidad entre las personas naturales y jurídicas en la línea de que si a la actividad que estas realizan está inmersa en una afectación tributaria, y por ende, deberían pagar un tributo al Estado, esto a causa de la falta de conocimiento y complejidad de nuestra norma tributaria, las cuales deberían estar enlazadas con la finalidad de hacer valer a través de la fiscalización tributaria el acatamiento de estas leyes.

Nuestra postura respecto al objetivo general, se encamina respecto a la actividad realizada por los streamers gamers como un trabajo, toda vez que obtienen sus ingresos de una fuente durable, estas serían las plataformas gamers, que tienen la capacidad de generarles ingresos mensuales, tal como estos mismos lo han confirmado a través de la entrevista planteada, y la mayoría de letrados conocedores del derecho tributario así lo han considerado, de ahí podemos desprender que al considerarse la actividad realizada

por los streamers gamers un trabajo, se debe establecer dentro de una de las cinco categorías de impuesto a la renta, los ingresos que estos perciben por su labor realizada en las plataformas gamers, de esa manera hacer menos compleja nuestra normativa tributaria.

Respecto al primer objetivo específico, que considera analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; se obtuvo como resultado a dos streamer gamer, STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY) y STREAMER (PANDA AWM), que la actividad que ellos realizan si tendría que estar afecto al impuesto a la renta y se le considere una actividad formal como es el trabajo, por la razón que sus ingresos sobre pasan hasta dos veces más por encima del sueldo mínimo, pero que se tenga en consideración un porcentaje adecuado para su aplicación de dicho impuesto, de igual forma también, se obtuvo los resultados de los quince entrevistados como son jueces civiles que aborden temas tributarios y abogados tributaritas; quienes manifestaron que están de acuerdo de que se realice una modificación en la Ley de Impuesto a la renta, por la razón, que los streamers gamers perciben montos dinerarios en cantidades altas en sus remuneraciones, pero con un previo análisis normativo por lo que se tendría que determinarse una cantidad o tope, ya que influyen la cantidad de transmisiones y visualizaciones, ya que de ello depende las ganancias, para que se pueda ver cómo la figura de trabajo.

Así mismo recalcaron que esta actividad aún no se encuentra regulada, pero se les puede aplicar la base imponible para que puedan tributar, por el motivo que ahora ya se conoce un poco más sobre esta actividad, por ende, actualmente ya se puede especificar de cierta manera qué tipo de normativa y en que categoría deben cumplir con el pago de su impuesto.

R. Cárdenas (2020), señala que se han implementado nuevas reformas tributarias con la finalidad de disminuir el incumplimiento de la obligación tributaria por parte del contribuyente, dependiendo de la categoría del impuesto a la renta establecido, caso contrario, el infringir lo dispuesto acarreará determinadas sanciones.

En base a estas posturas, se desprende nuestro punto crítico, el de modificar la Ley del impuesto a la renta con la finalidad de integrar la labor realizada por los streamer gamers dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta, con la finalidad de tener una norma tributaria más específica y evitar así las infracciones tributarias tanto como las evasiones de impuestos por parte de los streamer gamers debido a las ganancias adquiridas por las plataformas gamers que en la actualidad no son declaradas ante la SUNAT.

Por lo que corresponde al segundo objetivo específico de la investigación. - comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers, se ha obtenido que los jueces civiles que abordan materia tributaria y abogados tributaristas, en este caso, personas conocedoras del Derecho Tributario, mantuvieron una misma postura, al señalar que resulta viable revisar la normativa internacional, tanto como los tratados existentes, el derecho comparado o recurrir a la doctrina tributaria atendiendo a diferentes autores internacionales a efecto de establecer que la actividad realizada por los streamer gamers peruano, es igual o parecida a los que se encuentran regulados en otros países, y poder reforzar nuestro sistema tributario regulando la actividad de estos, y así desarrollen los factores necesarios para generar renta de tercera categoría conforme a la ley del impuesto a la renta cómo son el factor de trabajo y de capital.

Maitre (2022), refiere que la aparición de nuevas formas de percibir ingresos, no es imposible llegar a determinarlos y comprenderlos, por cuanto, generan ingresos importantes a nivel nacional e internacional, siendo las grandes empresas las encargadas de incorporar las nuevas actividades y así se generar un impacto económico y social a nivel mundial, es por ello, la necesidad de comparar la normativa internacional de la fiscalidad de la renta a las que se asocia a la realidad del Perú para lograr una postura uniforme en la regulación de las nuevas actividades laborales que se debe tributar a través del mecanismo de deducción de rentas en la categoría correspondiente.

En nuestro criterio es preciso señalar que es viable la comparación de nuestra normativa tributaria con el reglamento internacional sobre el impuesto a la renta con un estudio minucioso donde se analice las principales razones por el cual la actividad

realizada por los streamers gamers deba estar grabada, ya que cumple con los requisitos para que las ganancias obtenidas, deban ser declaradas ante la SUNAT, esto conforme a lo manifestado por los entrevistados, el cual menciona que sus ganancias sobre pasan el doble de la remuneración mínima vital.

En la línea del tercer objetivo específico, que considera **promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta para que los ingresos de los streamer gamers sean gravados**; se obtuvo como resultado a dos streamer gamer, **STREAMER (FOLLI. FF – FOLLI COMPANY)** considera, conveniente que se realice esta modificatoria porque, a través de su deducción lógica de ambos streamer gamer, la actividad generadora que ellos realizan, en algún momento, la entidad recaudadora que es SUNAT, podría considerarla como una evasión de impuestos, el cual estarían sumergidos a una serie de problemas por el asunto de lavado de activos, no obstante dieron a conocer que esta actividad les ayuda a incrementar su economía de una manera segura, porque las plataformas gamer de streamer, realizan los pagos sin cobrarte ninguna comisión y no hay riesgo de pérdidas o estafas por lo tanto la empresa que remunera, son entidades descentralizadas y legales, así mismo los quince entrevistados como son los jueces y abogados, mantuvieron un postura positiva en relación al tercer objetivo mencionado líneas arriba, por la razón que se debería evaluar el caso en particular de acuerdo al tiempo utilizado y el monto que perciben mensualmente para que se pueda saber lo lucrativa que es, no obstante todo ingreso que perciben debe estar declarado ya sea en cualquiera de las categorías que se alinee a su remuneración y no debe existir ninguna excepción en la norma porque todo ciudadano está en la obligación de tener una cultura tributaria como lo tienen todos los trabajadores afectos a cualquier impuesto, por lo tanto sería una buena alternativa poder lograr acaparar a más personas a contribuir con el país.

Villar (2022) infiere que el principio de justicia e igualdad, desde una perspectiva constitucional, busca evitar cualquier tipo de desigualdad, en la aplicación de la norma tributaria, Por ello, en el caso de la tercera categoría de impuesto, donde se encuentra establecido la condición contributiva, de la distribución en la capacidad primaria, no debe obviar a las nuevas actividades laborales, y que al igual que otros rubros inmersos en esta categoría, tiene la obligación de tributar bajo esta categoría si así le correspondiese.

Respecto al presente objetivo específico, somos del criterio de promover mediante una propuesta legislativa, variar el artículo 28 Inciso g) de la Ley del impuesto a la renta para que los ingresos de los streamer gamers sean gravados, al igual que otras actividades inmersas dentro de la tercera categoría de Impuesto a la Renta.

Advertimos que para la recolección de la información y aplicación de nuestra entrevista tuvimos la limitación del tiempo, la distancia y la ubicación de los streamers gamers, toda vez que estos, prefirieron mantener en reserva sus nombres y brindaron sus apelativos, además, de no haber encontrado abundante información o trabajos previos por ser un tema nuevo.

Finalmente, conforme las respuestas brindadas por los streamers games, jueces y abogados a través de la aplicación de nuestra entrevista – ANEXO 02, se logró desarrollar que los streamer gamers si deben pagar impuestos a la renta dentro de la tercera categoría, por lo tanto, todo ingreso que estos perciban por la actividad que realizan debe estar afecto con un impuesto y ser declaradas ante SUNAT.

V. CONCLUSIONES:

1. Respecto al objetivo general, se concluye, que existe la necesidad de establecer una regulación tributaria clara para los streamers gamers en Perú, por cuanto se considera como un trabajo debido a la cantidad de tiempo dedicado y los ingresos generados por las transmisiones en las plataformas gamers, que les permiten adquirir recursos y generar riqueza personal, existiendo una falta de claridad en la legislación tributaria sobre si esta actividad está sujeta a impuestos, por lo que resulta necesario establecer una regulación que especifique cómo se deben gravar los ingresos generados por los streamers gamers en las plataformas gamers de acuerdo con una de las cinco categorías de impuesto a la renta, a fin de simplificar la normativa tributaria y garantizar el cumplimiento de las leyes, determinando adecuadamente sus ingresos dentro de una de las categorías de impuesto a la renta, permitiendo establecer las obligaciones tributarias correspondientes y brindar claridad tanto a los streamers gamers como a las autoridades fiscales.
2. Respecto al primer objetivo específico, se tiene que existe la necesidad de modificar la Ley del Impuesto a la Renta para integrar la actividad realizada por los streamer gamers dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta, por cuanto, en la actualidad esta actividad no está regulada, pero se puede aplicar la base imponible para que los streamer gamers puedan tributar, toda vez que el conocimiento sobre esta actividad se ha realizado, lo que permite especificar qué tipo de normativa y en qué categoría deben cumplir con el pago de impuestos, con la finalidad de tener una norma tributaria más específica y evitar infracciones y evasiones de impuestos por parte de los streamer gamers, quienes obtienen ganancias de las plataformas gamers que actualmente no se declaran ante la SUNAT.
3. Respecto al segundo objetivo específico, se concluye que es viable comparar la normativa tributaria peruana con la normativa internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los streamer gamers, toda vez que esta actividad genera ingresos importantes a nivel nacional e internacional, por lo que resulta necesario incorporarla en la regulación tributaria peruana para lograr una postura uniforme y que las ganancias obtenidas sean declaradas ante la SUNAT, con el objetivo de regular adecuadamente esta actividad y garantizar el cumplimiento de las obligaciones tributarias correspondientes.

4. Respecto al tercer objetivo específico, se concluye que, en base del principio de justicia e igualdad, es recomendable promover una propuesta legislativa para modificar el artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta y gravar los ingresos de los streamer gamers percibidos de las plataformas gamers, alineándolos con otras actividades incluidas en la tercera categoría del Impuesto a la Renta. Esto garantizaría una aplicación equitativa de la normativa tributaria y fomentaría la contribución de los streamer gamers al país.

VI. RECOMENDACIONES:

- Se recomienda al estado peruano, como a las autoridades e institución tributaria (SUNAT) considerar la actividad de los streamers gamers como un trabajo, asimismo, se establezca dentro de una de las cinco categorías de impuesto a la renta para gravar los ingresos generados por su labor en las plataformas gamers, lo que permitirá simplificar la normativa tributaria y garantizar el cumplimiento de las obligaciones fiscales.
- Se recomienda al Ministerio de Economía y Finanzas, como a las autoridades e institución tributaria (SUNAT) promuevan la modificación de la Ley de Impuesto a la Renta, específicamente en la Tercer Categoría de Impuesto a la Renta, para integrar la actividad realizada por los streamer gamers, así como, se realicen campañas de educación y sensibilización dirigidas a los streamer gamers y a la comunidad en general sobre la importancia de cumplir con sus obligaciones tributarias, pudiendo incluir la difusión de información clara y accesible sobre los impuestos aplicables, los beneficios de tributar correctamente y las consecuencias legales de la evasión fiscal, como también dar asesorías tributarias especializadas gratuitas.
- Se recomienda a las autoridades e institución tributaria (SUNAT) actualizar la legislación tributaria peruana para adaptarla a los streamer gamers, estableciendo mecanismos de declaración y pago de impuestos específicos para esta actividad. Además, es importante definir claramente qué se considera un streamer gamer y qué actividades están sujetas a impuestos, teniéndose que determinar una tasa impositiva justa y equitativa, competitiva a nivel internacional, para evitar la fuga de talento, sugiriéndose implementar procedimientos simplificados de declaración y pago, aprovechando plataformas digitales y tecnológica, además de establecer canales de colaboración internacional para intercambiar información tributaria relevante y evitar la evasión fiscal a través de estructuras internacionales complejas, más aún, realizar un seguimiento y evaluación continua de las medidas tributarias implementadas para realizar ajustes y mejoras necesarios.
- Se recomienda a las autoridades e institución tributaria (SUNAT) realizar un análisis exhaustivo de la normativa tributaria actual para identificar las lagunas y brechas

que afectan la tributación de los ingresos de los streamer gamers, y consultar a expertos en derecho tributario, economía y representantes de la comunidad de streamer gamers para obtener diferentes perspectivas y proponer la modificación de la Ley del Impuesto a la renta.

VII. PROPUESTAS:

PROPUESTA LEGISLATIVA

SUMILLA: Proyecto de Ley que modifica el texto del Artículo 28°, Inciso g). de la Ley del Impuesto a la Renta.

Los tesistas BRAYAN HESLEYTER CHUQUIZUTA MEJIA y ELENA CONSUELO TANTALEAN PARDO, en pleno ejercicio de sus derechos Constitucionales regulados en el Artículo 2º inciso 17º, Artículo 31º y Artículo 107º de nuestra Carta Magna, que hacen referencia a la iniciativa legislativa, se plantea la siguiente Propuesta Legislativa:

PROYECTO DE LEY QUE MODIFICA EL TEXTO DEL ARTÍCULO 28° INC. G) DE LA LEY DEL IMPUESTO A LA RENTA.

I. EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1.1 Análisis de la propuesta legislativa

La iniciativa legislativa se presenta como un eficaz medio para mejorar los acontecimientos que tienen lugar en una determinada área geográfica, corrigiendo de cierta manera las deficiencias presentes en algunas leyes, las cuales impactan en la vida diaria de la población y en la historia de la nación.

Desde hace un tiempo considerable, los avances tecnológicos han beneficiado a la población, brindando eventos que mejoran sus vidas y capturan su atención. El internet, como un avance tecnológico destacado, nos proporciona la facilidad de comunicarnos con personas en diferentes lugares del mundo, de forma rápida y sencilla, al mismo tiempo que nos permite entretenernos sin salir de casa. Su dependencia se ha vuelto tal que ya no podemos prescindir de él, convirtiéndonos en esclavos de su consumo.

El uso de internet ha impulsado la aparición de nuevas actividades, las cuales son económicamente aprovechadas por numerosos usuarios de plataformas de entretenimiento, como los gamers de plataformas de videojuegos, tales como Twitch y otras. Estos "streamers gamers" logran captar la atención de miles de espectadores a través de sus transmisiones de videojuegos como Free Fire, Fortnite, entre otros.

Dichas transmisiones pueden generar ingresos muy elevados para los streamers gamers, dependiendo de la cantidad de tiempo transmitido y el número de espectadores. Con estos ingresos, pueden adquirir bienes muebles o inmuebles, lo que contribuye a un rápido crecimiento de su patrimonio.

Este sector forma parte de la economía nacional y realiza sus actividades con una supervisión mínima o prácticamente nula por parte de las autoridades tributarias. Es un sector que recauda cantidades significativas de ingresos a través de las transmisiones de videojuegos en plataformas gamers.

Por esta razón, se propone la presente iniciativa legislativa con el objetivo de incluir a todos los streamers gamers en la economía formal, de modo que su contribución como contribuyentes formales pueda aumentar la recaudación fiscal.

Este rubro experimenta un crecimiento constante y significativo, con nuevos miembros que se unen cada mes a la actividad de streamer gamer, atraídos por la facilidad de formar parte de ella y los beneficios económicos que conlleva.

Motivados por los mencionados aspectos, se presenta esta iniciativa legislativa con el propósito de solucionar un problema de informalidad en la economía peruana y abordar aspectos económicos relacionados.

II. ANÁLISIS COSTO BENEFICIO

La implementación de esta Ley no generará ningún tipo de gasto para el Estado, ya que la modificación de la norma legal en cuestión tiene como objetivo principal incluir a un sector económico de gran magnitud que actualmente no se encuentra debidamente integrado en la actividad económica del país.

III. IMPACTO DE LA NORMA SOBRE LA ECONOMIA DEL PAÍS

El objetivo de la promulgación de esta norma es ampliar el número de personas o entidades que deben pagar impuestos, con el fin de aumentar los ingresos del Estado y fortalecer las finanzas públicas. Esto se logrará al incluir nuevos contribuyentes en el sistema tributario, lo que resultará en una expansión de la base imponible.

IV. MARCO NORMATIVO

Artículo 1°. - Objeto de la Ley

El propósito de esta Ley es enmendar el Artículo 28° Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta con el fin de incluir la referencia a la actividad desempeñada por los streamers

gamer en las plataformas gamers. De esta manera, se busca incorporar a esta Ley a contribuyentes cuyas actividades económicas se llevan a cabo a través de estos medios.

Artículo 2°. – Propuesta

VIGENTE:

g) Cualquier otra renta no incluida en las demás categorías.

MODIFICATORIA:

g) Toda renta adicional que no esté contemplada en las categorías previas, así como los ingresos generados por la actividad lucrativa desarrollada en las plataformas Gamers.

Artículo 3°. – Normatividad

El Artículo 2° inciso 17 de la Constitución Política del Perú establece que todos los ciudadanos tienen el derecho de presentar iniciativas legislativas. Asimismo, en el mismo marco normativo, el Artículo 31° garantiza el derecho de los ciudadanos a participar en asuntos públicos a través de la iniciativa legislativa. Además, en el Capítulo III de dicha ley, el Artículo 107° establece que los ciudadanos ejercen su derecho de iniciativa de acuerdo con la legislación vigente.

Artículo 4°. - Ámbito de aplicación de la Ley

Esta Ley será de aplicación en todo el país, abarcando a todas las personas físicas o jurídicas que se encuentren dentro de su territorio

Artículo 5°. – Beneficios

La promulgación de esta norma generará beneficios directos para la recaudación fiscal, ya que la modificación propuesta tendrá un impacto directo en la economía del país.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS FINALES

Primera. -

Realícese las modificaciones necesarias en cualquier legislación que entre en conflicto con la presente Ley.

DISPOSICION TRANSITORIA

UNICA. - Implementación

Para su conocimiento y aplicación inmediata.

Chiclayo 13 de junio del 2023

REFERENCIAS:

- López Delgado, D. (2018). Estudio De Las Plataformas De Streaming. Universidad De Sevilla.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/87550/Estudio_de_las_plataformas_de_streaming.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez Uzcátegui, M. (2019). El Streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos. Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46694/TGRodriguez%20C%20Mateo.pdf?sequence=1>
- Villalta Gonzales, M. (2016). Impuesto a la renta y recaudación tributaria en el Perú. Universidad Nacional Del Callao.
http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/2073/Mirko_Tesis_Maestro_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Olin Pardo, J. M. (2018). Fiscalización Del Incremento Patrimonial No Justificado De Las Personas Naturales Ante La Sunat. En La Ciudad De Arequipa En El 2017.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8019/COolpajm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres Gonzalez, S. C. (2021). streamers: nuevas formas de interacción en la plataforma twitch- categoría gaming.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/3237/1/Tesis3316TORs.pdf>
- Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas, (IRPF). (2021, November 28). El Impuesto sobre la Renta de la Personas Físicas - España. BOE.es. Retrieved November 1, 2022, from <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-20764>
- R. Cárdenas, G. (2020). la educación tributaria en el Perú: una alternativa para mejorar el cumplimiento de las obligaciones tributarias.
https://www.researchgate.net/publication/351394068_LA_EDUCACION_TRIBUTARIA_EN_EL_PERU_UNA_ALTERNATIVA_PARA_MEJORAR_EL_CUMPLIMIENTO_DE_LAS_OBLIGACIONES_TRIBUTARIAS
- Maitre Ramos, L. A. (2022). propuesta de un mecanismo de retención para que las ganancias provenientes de e-sports tributen dentro del impuesto a la renta correspondiente.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4818/1/TL_MaitreRamosLuis.pdf
- Lluncor Valdez, Y. K. (2015). análisis del incremento patrimonial no justificado en la legislación peruana tributaria durante el periodo 2012.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/179/1/TL_Lluncor_Valdez_Yajhaya.pdf
- Texto Único Ordenado del Código Tributario. (n.d.). Decreto Supremo Nº 135-99-EF.
http://www.oas.org/juridico/PDFs/mesicic3_per_tributario.pdf

- Decreto Supremo N.º 179-2004-Ef. (2004, diciembre 08). Texto Único Ordenado De La Ley Del Impuesto A La Renta.
<https://www.sunat.gob.pe/legislacion/renta/ley/fdetalle.pdf>
- Calvo Solís, S. (2019). La aplicación del Incremento patrimonial no justificado en el Proceso de Fiscalización Tributaria Costarricense.
<https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/21979/TEISIS%20Calvo%20Solis.pdf>
- Villar Cabanillas, S. K. (2022). transgresión al principio de igualdad en la norma que regula la solicitud de fraccionamiento del impuesto a la renta anual de tercera categoría a contribuyentes que hayan superado las 150 uit de ingresos en el periodo.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5089/1/TM_VillarCabanillasSandra.pdf
- Gutiérrez Lozano, J. F., & Ruiz Del Olmo, F. J. (2020). 50 ámbitos revista internacional de comunicación (50th ed.).
<https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/article/view/12820>
- Lluncor Valdez. (N.D.). análisis del incremento patrimonial no justificado en la legislación peruana tributaria durante el periodo 2012.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/179/1/TL_Lluncor_Valdez_Yajhaya.pdf
- Felipe Montes. (2016). La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa.
<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/10684>
- Cotán García, A. (2021). el fenómeno streamer. estudio de cuatro casos representativos en España: ibai llanos, 'nanísimo', el rubius y 'thegrefg'.
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/126294/PER_COTANGARCIA_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Honorio Enríquez, R. (2018). Ingresos omitidos y su efecto en el incremento patrimonial de la persona natural M.A.J.F. año 2017.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33758/honorio_er.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mahamonde Quinteros, M. (2013). Análisis y aplicación práctica de la Ley del Impuesto a la Renta. CONTADORES & EMPRESAS.
<https://mega.nz/folder/FlqhTJha#p00fmB8JHRqz5-QGpxJpA>
- Bravo Gucci, J. (2013). Incremento Patrimonial No Justificad.
<https://www.jorgebravocucci.pe/bodas-e-incremento-patrimonial/>
- J. Bleiker, S. Morgan-Trimmer, knapp, & s hopkins. (2019). Navegando por el laberinto: metodologías de investigación cualitativa y sus fundamentos filosóficos.
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1-s2.0-S1078817419300902-main%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1-s2.0-S1078817419300902-main%20(1).pdf)

- Beatrice Farrugia. (2019). WASP (Write a Scientific Paper): Muestreo en investigación cualitativa. [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1-s2.0-S0378378219301859-main%20\(1\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/1-s2.0-S0378378219301859-main%20(1)%20(1).pdf)
- J. Muntané Relat. (2010). introducción a la investigación básica. https://www.researchgate.net/profile/Jordi-Muntane/publication/341343398_Introduccion_a_la_Investigacion_basica/links/5eb_b9e7d92851c11a8650cf9/Introduccion-a-la-Investigacion-basica.pdf
- Esteban Nieto, N. T. (2018). tipos de investigación. <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). https://www.researchgate.net/publication/346675499_De_la_aficion_a_la_profesion_en_las_plataformas_de_videojuego_en_streaming_y_sus_posibilidades.
- Tian, Y., Lan, R., Yang, W., Zhang, X., & Xiaodong Wang. (2018). Beyond the Watching: Understanding Viewer Interactions in Crowdsourced Live Video Broadcasting Services. https://www.researchgate.net/publication/328479736_Beyond_the_Watching_Understanding_Viewer_Interactions_in_Crowdsourced_Live_Video_Broadcasting_Services.
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E. y Villagómez Páucar, A. (2014). Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis. (4ª ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- Vivar, C. G., Arantzamendi, M., López-Dicastillo, O., & Gordo Luis, C. (2010). La Teoría Fundamentada como Metodología de Investigación Cualitativa en Enfermería. *Index de Enfermería*, 19(4), 283-288.
- Páramo Morales, D. (2015). La teoría fundamentada (Grounded Theory), metodología cualitativa de investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, 39, 1-7
- Abrigo Córdova, I., Mancero Acosta, N., Hurtado Armijos, A. y Jaramillo Castro, P. (2018). La matriz de consistencia: una metodología de investigación para desarrollar el estado del arte para emprendimientos artesanales enfocados en las TIC's. *INNOVA Research Journal*, 3(8.1), 176-185. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n8.1.2018.773>
- Carrasco Díaz, S. (2018). Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. (2ª ed.). San Marcos
- Marín, A., Hernández, E., Flores, J. (2016). Metodología para el análisis de datos cualitativos en investigaciones orientadas al aprovechamiento de fuentes renovables de energía. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 1 (1), 60- 75. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7062638>

- Saavedra Villar, P. (2017). Metodología de la investigación científica: Pautas teórico y práctico para estructurar y elaborar el proyecto de tesis. Editorial Soluciones Gráficas SAC
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Lima: Universidad Ricardo Palma
- Troncoso, PC y Amaya, A. (2017). Interview: a practical guide for qualitative data collection in health research. Rev. Fac. Med, 65 (2), 329-332. <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education
- Sánchez Mariño, J. (2019). Qué son los streamers, la nueva tendencia en redes que conquista a los centennials y mueve millones. <https://www.infobae.com/sociedad/2019/05/26/que-son-los-streamers-la-nueva-tendencia-en-redes-que-conquista-a-los-centennials-y-mueve-millones/>
- Cuenca Aliaga, M. (n.d.). Uso de Twitch en la información y comunicación política. Estudio de los casos de Alexandria Ocasio-Cortez y Emilio Doménech. Universidad Oberta de Catalunya. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/134148/6/marlenaTFG0621memoria.pdf>
- Clement. (2021, Noviembre 23). Video game market value worldwide. Statista. Retrieved Noviembre 20, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>
- Arias Valencia, M. M. (2018). El rigor científico en la investigación cualitativa. Universidad de Antioquia Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/1052/105222406020.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Titulo	Formulación del problema	Objetivos	Categorías	Subcategorías	Metodología	Participantes	Técnicas e instrumentos
<p>El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados</p>	<p>¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos por las plataformas gamers?</p>	<p>Objetivo General: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas Gamers.</p> <p>Objetivo Especifico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas Gamers. 2. Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por 	<p>Categoría N° 01: <u>Streamer gamers:</u> personas que se especializan en jugar videojuegos y transmitir en tiempo real a través de plataformas de streaming.</p>	<p><u>Subcategoría 1:</u> <u>Plataformas Gamers:</u> plataforma que permiten la transmisión de contenido a través de dispositivos móviles u ordenadores, siempre y cuando se cumplan los requisitos del sistema establecidos por la empresa.</p> <p><u>Subcategoría 2:</u> <u>Streaming Gamer:</u> Servicio de difusión colaborativa que permite a cualquier persona transmitir en vivo a través de internet y conectarse con espectadores de todo el mundo.</p> <p><u>Subcategoría 3:</u> <u>Video juegos:</u> productos digitales que se utilizan desde hace muchos años con el propósito de entretener a niños, jóvenes y adultos.</p>	<p><u>Enfoque:</u> -Cualitativo</p> <p><u>Tipo:</u> _Básico</p> <p><u>Diseño:</u> _No experimental</p>	<p>Seis (06) Jueces Civiles que ven procesos tributarios que laboran en el distrito judicial de Lambayeque – sede Chiclayo</p> <p>Siete (07) abogados especializados en Derecho Tributario que laboren en la ciudad de Chiclayo.</p> <p>Dos (02) streamers Gamers domiciliados en la ciudad de Chiclayo</p>	<p><u>Técnicas:</u> _Entrevista</p> <p><u>Instrumentos:</u> _Guía de entrevista</p>

		<p>los streamer Gamers.</p> <p>3. Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.</p>	<p>Categoría N° 02: <u>Impuesto a la renta:</u> tributo aplicado a las ganancias obtenidas por individuos, empresas y otras entidades, establecidos en diferentes tipos de impuestos en función de las circunstancias y categorías correspondientes.</p>	<p><u>Subcategoría 1:</u> <u>Evasión de impuestos:</u> Eludir el pago del Impuesto General a las Ventas (IGV) o del Impuesto a la Renta (IR) al Estado al ocultar sus ingresos o activos. Esto implica no cumplir con las obligaciones tributarias correspondientes.</p> <p><u>Subcategoría 2:</u> <u>Ingresos no justificados:</u> Aumento en el valor de los bienes o activos de un contribuyente sin que este pueda proporcionar pruebas confiables de su origen o la causa que lo generó.</p> <p><u>Subcategoría 3:</u> <u>Categorías de impuestos a la renta:</u> Divisiones en las que se clasifican los impuestos a la renta, y en el caso de Perú, se establecen cinco etapas distintas.</p>		<p>Escenario de estudio:</p> <p>Se desarrollo en la ciudad de Chiclayo.</p>	
--	--	---	---	---	--	--	--

ANEXOS 2: MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN APRIORISTICA

CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	SUB-CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	UNIDAD DE ANALISIS
STREAMER GAMER	Son personas que dedican su tiempo a jugar videojuegos y al mismo tiempo transmitir en vivo por plataformas streaming. No obstante, la actividad que realizan es la misma que los gamers, pero la diferencia consiste en que los streamers se dedican a compartir la experiencia que tienen mientras transmiten su habilidad en el juego (Joaquín, 2019)	Plataformas Gamers	La plataforma gamer más conocida en la actualidad es twitch, la cual es una de las más grandes del mundo que cuenta con el live streaming, ya sea por móvil o un ordenador siempre y cuando cumplan con los requisitos del sistema brindado por la empresa. Esta plataforma tiene un alcance aproximadamente de 17,5 millones de visitas diarias la cual la convierte en una de las primeras en todas las plataformas de streaming existentes en la actualidad (Cuenca M., 2021).	Leyes Doctrina
		streaming Gamer	Es la retransmisión en directo, también denominada como (crowdsourced), que son servicios de difusión en colaboración abierta que permite a cualquier persona realizar una transmisión en vivo desde internet, conectando con varios espectadores de cualquier parte del mundo (Wang et al., 2019).	
		Video Juegos	Son aquellos productos digitales que ya se han venido utilizando hace varios años atrás con el fin de poder entretener a niños, jóvenes y hasta adultos. Los videojuegos han alcanzado la aceptación de las personas logrando ampliar el tamaño del mercado en el mundo, cuya proyección en el 2023 tendrá un crecimiento de 200.8 mil millones de dólares (Statista, 2021).	
IMPUESTO A LA RENTA	Es un impuesto que grava la renta que obtienen las personas físicas, las empresas y otras entidades. Aunque se habla de este impuesto en singular, la Ley del IR establece varios tipos de impuestos	Evasión de impuestos	Es la acción de omitir el pago del IGV o del Impuesto a la Renta (IR) al Estado por parte del contribuyente al ocultar sus ingresos o bienes.	Leyes Doctrina
		Ingresos no justificados	Incremento del valor de los activos de un contribuyente, sin que el mismo pueda probar fidedignamente su procedencia o la razón que la produjo.	
		Categorías de impuestos a la renta	Son aquellas etapas a las cuales se subdividen los impuestos a la renta. En el caso de Perú existen cinco categorías.	



ANEXOS 3: INSTRUMENTO

CARTA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Chiclayo, 19 de abril de 2023.

Mag. Saavedra Silva Luz Aurora

Apellidos y Nombres del experto

Asunto: Evaluación de entrevista

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada "El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados" a fin de obtener el título de Abogado.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un instrumento de recolección de información denominado: entrevista.

por lo que, le solicitamos tenga a bien realizar la validación del instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente

Elena Consuelo Tantalean Pardo

DNI N° 74304889

Brayan Hesleyter Chuquizuta Mejía

DNI N° 77907762

Adjuntamos:

- Título de investigación.
- Formulación del problema, objetivos generales y específicos
- Matriz de Categorización
- Instrumento



a. TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados.

b. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos por las plataformas gamers?

c. OBJETIVO GENERAL:

Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.

d. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.
- Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers.
- Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUB-CATEGORÍAS	CÓDIGOS
<p>¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos por las plataformas Gamers?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos de las plataformas Gamers,</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: a) Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los Streamer Gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; b) Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los Streamer Gamers; c) Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.</p>	<p>STREAMER GAMER</p>	<p>Plataformas Gamers</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>streaming Gamer</p>	
			<p>Video Juegos</p>	
		<p>IMPUESTO A LA RENTA</p>	<p>Evasión de impuestos</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>Ingresos no justificados</p>	
			<p>Categorías de impuestos a la renta</p>	



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ENTREVISTA 1

ABOG/JUECES:

Fecha:

Buenos días: Somos estudiantes del XII ciclo de la escuela profesional de derecho de la universidad César Vallejo, que estamos desarrollando la presente investigación para obtener el título de Abogado. En esta oportunidad, hemos realizado una guía de preguntas para formalizar nuestro trabajo de investigación denominado: "EL IMPUESTO A LA RENTA A LOS INGRESOS PERCIBIDOS POR LOS STREAMERS GAMERS PERUANOS POR INGRESOS NO JUSTIFICADOS". Hemos considerado este tema de estudio porque el impuesto a la renta es un impuesto que grava directamente a quien percibe rentas de capital, empresarial y trabajo, por otro lado, los streamer gamer son aquellas personas que dedican su tiempo a jugar videojuegos y al mismo tiempo transmitir en vivo por plataformas streaming para poder obtener ingresos.

Agradeceremos se sirva contestar las preguntas planteadas con sinceridad para tener un óptimo resultado.

Preguntas:

1.- ¿Considera Ud. que la actividad realizada por los Streamers Gamers es un trabajo y por lo tanto puede afectarse los ingresos que perciben?

.....
.....
.....

2.- ¿Considera que es viable modificar la Ley de impuesto a la renta para integrar a los Streamer Gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta y puedan contribuir con el Estado? Explique

.....
.....
.....
.....

3.- ¿En nuestra norma tributaria existen vacíos legales y no está de forma explícita la regulación de impuestos a los ingresos percibidos por los Streamer gamers?

.....
.....
.....



4.- Se debería tener en cuenta la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los Streamer Gamers para la modificación de nuestra norma tributaria.

.....
.....
.....

5.- Acorde a su criterio ¿Considera conveniente que se realice una excepción en la norma tributaria para que los streamer gamers no estén afectos a ningún impuesto?

.....
.....
.....

6.- ¿Los ingresos que perciben los Streamer Gamers en distintas plataformas gamer, le permite incrementar su economía y patrimonio de manera que no puedan justificarlas?

.....
.....
.....

Gracias por su amabilidad.

Entrevistador

entrevistado

entrevistadora

INFORME SOBRE VALIDACIÓN DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Saavedra Silva Luz Aurora

Institución donde labora:

Universidad Cesar Vallejo

Especialidad:

Instrumento de evaluación: Guía de entrevista

Autores del instrumento: Elena Consuelo Tantalean Pardo, y Brayan Hesleyter Chuquizuta Mejía

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

- MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					x
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					x
ACTUALIDAD	El instrumento de muestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Variación de prisión efectiva.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a la hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					x
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					x
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable del estudio: Variación de prisión efectiva.					x



CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.								x
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Variación de prisión efectiva.								x
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.								x
PERTINENCIA	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.								x
Puntaje total	50								

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

- I. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** El instrumento es muy bueno y totalmente válido y, se debe aplicar.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 50


.....
Luz A. Saavedra Silva
ABOGADA
Reg. I.C.A.L. 3567



CARTA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Chiclayo, 19 de abril de 2023.

Dr. Villalta Campo José Manuel

Apellidos y Nombres del experto

Asunto: Evaluación de entrevista

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada “El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados” a fin de obtener el título de Abogado.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un instrumento de recolección de información denominado: entrevista.

por lo que, le solicitamos tenga a bien realizar la validación del instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de “Juicio de expertos”.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente

Elena Consuelo Tantalean Pardo

DNI N° 74304889

Brayan Hesleyter Chuquizuta Mejía

DNI N° 77907762

Adjuntamos:

- Título de investigación.
- Formulación del problema, objetivos generales y específicos
- Matriz de Categorización
- Instrumento



a. TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados.

b. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos por las plataformas gamers?

c. OBJETIVO GENERAL:

Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.

d. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.
- Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers.
- Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUB-CATEGORÍAS	CÓDIGOS
<p>¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos por las plataformas Gamers?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos de las plataformas Gamers,</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: a) Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los Streamer Gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; b) Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los Streamer Gamers; c) Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.</p>	<p>STREAMER GAMER</p>	<p>Plataformas Gamers</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>streaming Gamer</p>	
			<p>Video Juegos</p>	
		<p>IMPUESTO A LA RENTA</p>	<p>Evasión de impuestos</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>Ingresos no justificados</p>	
			<p>Categorías de impuestos a la renta</p>	



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ENTREVISTA 1

ABOG/JUECES:

Fecha:

Buenos días: Somos estudiantes del XII ciclo de la escuela profesional de derecho de la universidad César Vallejo, que estamos desarrollando la presente investigación para obtener el título de Abogado. En esta oportunidad, hemos realizado una guía de preguntas para formalizar nuestro trabajo de investigación denominado: “EL IMPUESTO A LA RENTA A LOS INGRESOS PERCIBIDOS POR LOS STREAMERS GAMERS PERUANOS POR INGRESOS NO JUSTIFICADOS”. Hemos considerado este tema de estudio porque el impuesto a la renta es un impuesto que grava directamente a quien percibe rentas de capital, empresarial y trabajo, por otro lado, los streamer gamer son aquellas personas que dedican su tiempo a jugar videojuegos y al mismo tiempo transmitir en vivo por plataformas streaming para poder obtener ingresos.

Agradeceremos se sirva contestar las preguntas planteadas con sinceridad para tener un óptimo resultado.

Preguntas:

1.- ¿Considera Ud. que la actividad realizada por los Streamers Gamers es un trabajo y por lo tanto puede afectarse los ingresos que perciben?

.....
.....
.....

2.- ¿Considera que es viable modificar la Ley de impuesto a la renta para integrar a los Streamer Gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta y puedan contribuir con el Estado? Explique

.....
.....
.....
.....

3.- ¿En nuestra norma tributaria existen vacíos legales y no está de forma explícita la regulación de impuestos a los ingresos percibidos por los Streamer gamers?



.....
.....
.....

4.- Se debería tener en cuenta la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los Streamer Gamers para la modificación de nuestra norma tributaria.

.....
.....
.....

5.- Acorde a su criterio ¿Considera conveniente que se realice una excepción en la norma tributaria para que los streamer gamers no estén afectos a ningún impuesto?

.....
.....
.....

6.- ¿Los ingresos que perciben los Streamer Gamers en distintas plataformas gamer, le permite incrementar su economía y patrimonio de manera que no puedan justificarlas?

.....
.....
.....

Gracias por su amabilidad.

Entrevistador

entrevistado

entrevistadora

INFORME SOBRE VALIDACIÓN DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del

experto: Villalta Campos José
Manuel

Institución donde labora:

Universidad Cesar Vallejo

Especialidad:

Instrumento de evaluación: Guía de entrevista

Autores del instrumento: Elena Consuelo Tantalean Pardo, y Brayan
Hesleyter Chuquizuta Mejía

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

- MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					x
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					x
ACTUALIDAD	El instrumento de muestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Variación de presión efectiva.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a la hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					x
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					x

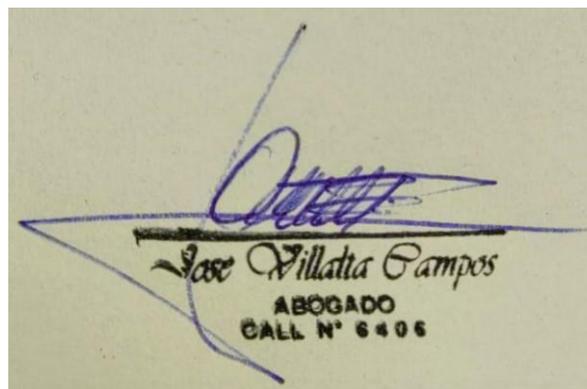


INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable del estudio: Variación de prisión efectiva.								x
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.								x
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Variación de prisión efectiva.								x
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.								x
PERTINENCIA	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.								x
Puntaje total	50								

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 “Excelente”, sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

- I. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** El instrumento es muy bueno y totalmente válido y, se debe aplicar.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 50



Jose Villalta Campos
ABOGADO
CALL N° 6406

CARTA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Chiclayo, 19 de abril de 2023.

Mag. Luz Aurora Saavedra Silva

Apellidos y Nombres del experto

Asunto: Evaluación de entrevista

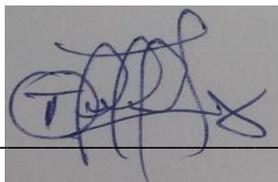
Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada “El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados” a fin de obtener el título de Abogado.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un instrumento de recolección de información denominado: entrevista.

por lo que, le solicitamos tenga a bien realizar la validación del instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de “Juicio de expertos”.

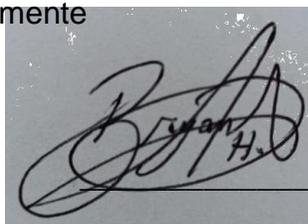
Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente



Elena Consuelo Tantalean Pardo

DNI N° 74304889



Brayan Hesleyter Chuquizuta Mejía

DNI N° 77907762

Adjuntamos:

- Título de investigación.
- Formulación del problema, objetivos generales y específicos
- Matriz de Categorización
- Instrumento



a. TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados.

b. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos por las plataformas gamers?

c. OBJETIVO GENERAL:

Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.

d. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.
- Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers.
- Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUB-CATEGORÍAS	CÓDIGOS
<p>¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos por las plataformas Gamers?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos de las plataformas Gamers,</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: a) Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los Streamer Gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; b) Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los Streamer Gamers; c) Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.</p>	<p>STREAMER GAMER</p>	<p>Plataformas Gamers</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>streaming Gamer</p>	
			<p>Video Juegos</p>	
		<p>IMPUESTO A LA RENTA</p>	<p>Evasión de impuestos</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>Ingresos no justificados</p>	
			<p>Categorías de impuestos a la renta</p>	



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ENTREVISTA 2

STREAMERS GAMERS:.....

Don (a):

Fecha:

Buenos días: Somos estudiantes del XII ciclo de la escuela profesional de derecho de la universidad cesar vallejo, que estamos desarrollando la presente investigación para obtener el título de Abogado. En esta oportunidad, hemos realizado una guía de preguntas para formalizar nuestro trabajo de investigación denominado: "EL IMPUESTO A LA RENTA A LOS INGRESOS PERCIBIDOS POR LOS STREAMERS GAMERS PERUANOS POR INGRESOS NO JUSTIFICADOS". Hemos considerado este tema de estudio porque el impuesto a la renta es un impuesto que grava directamente a quien percibe rentas de capital, empresarial y trabajo, por otro lado, los streamer gamer son aquellas personas que dedican su tiempo a jugar videojuegos y al mismo tiempo transmitir en vivo por plataformas streaming para poder obtener ingresos.

Agradeceremos se sirva contestar las preguntas planteadas con sinceridad para tener un óptimo resultado.

Preguntas:

1. - ¿Resulta necesario que la actividad a la que se dedica un Streamer gamers sea considerada como una actividad laboral formal?

.....
.....
.....

2.- ¿Con ingresos percibidos de la actividad realizada en las plataformas gamer, paga algún tipo de impuesto al Estado Peruano?

.....
.....
.....

3.- Está de acuerdo en que los streamer gamer deberían pagar el impuesto a la renta por los ingresos percibidos en plataformas gamers?



.....
.....
.....

4.- ¿Los ingresos percibidos mensualmente por un streamer gamer, debería estar afecto al impuesto a la renta?

.....
.....
.....

5.- ¿Considera conveniente que exista una excepción en la norma tributaria para que los streamer gamers no paguen impuestos?

.....
.....
.....

6.- ¿Los ingresos que percibe de las plataformas gamer le permiten incrementar su economía y patrimonio de una manera segura?

.....
.....
.....

Gracias por su amabilidad.

Entrevistador

entrevistado

entrevistadora

INFORME SOBRE VALIDACIÓN DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del

experto: Saavedra Silva Luz

Aurora

Institución donde labora:

Universidad Cesar Vallejo

Especialidad:

Instrumento de evaluación: Guía de entrevista

Autores del instrumento: Elena Consuelo Tantalean Pardo, y Brayan

Hesleyter Chuquizuta Mejía

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

- MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					x
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					x
ACTUALIDAD	El instrumento de muestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Variación de prisión efectiva.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a la hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					x

SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.									x
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable del estudio: Variación de prisión efectiva.									x
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.									x
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Variación de prisión efectiva.									x
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.									x
PERTINENCIA	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.									x
Puntaje total	50									

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 “Excelente”, sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

- i. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** El instrumento es muy bueno y totalmente válido y, se debe aplicar.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 50



.....
Luz A. Saavedra Silva
 ABOGADA
 Reg. I.C.A.L. 3567



CARTA PARA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Chiclayo, 19 de abril de 2023.

Dr. Villalta Campos, José Manuel

Apellidos y Nombres del experto

Asunto: Evaluación de entrevista

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada “El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados” a fin de obtener el título de Abogado.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un instrumento de recolección de información denominado: entrevista.

por lo que, le solicitamos tenga a bien realizar la validación del instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de “Juicio de expertos”.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente

Elena Consuelo Tantalean Pardo

DNI N° 74304889

Brayan Hesleyter Chuquizuta Mejía

DNI N° 77907762

Adjuntamos:

- Título de investigación.
- Formulación del problema, objetivos generales y específicos
- Matriz de Categorización
- Instrumento



a. TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

El Impuesto a la Renta a los ingresos percibidos por los Streamers Gamers peruanos por ingresos no justificados.

b. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos por las plataformas gamers?

c. OBJETIVO GENERAL:

Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los streamer gamers por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.

d. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los streamer gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers.
- Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los streamer gamers.
- Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUB-CATEGORÍAS	CÓDIGOS
<p>¿En cuál de las cinco categorías del impuesto a la renta se debería integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos por las plataformas Gamers?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Establecer la categoría del impuesto a la renta en el que se debe integrar a los Streamer Gamers por los ingresos percibidos de las plataformas Gamers,</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: a) Analizar si es necesario modificar la ley de impuesto a la renta para integrar a los Streamer Gamers peruanos dentro de la tercera categoría de impuesto a la renta por los ingresos percibidos de las plataformas gamers; b) Comparar la normatividad internacional sobre el impuesto a la renta que afecta a los ingresos percibidos por los Streamer Gamers; c) Promover a través de una propuesta legislativa la modificación del artículo 28 Inciso g) de la Ley del Impuesto a la Renta.</p>	<p>STREAMER GAMER</p>	<p>Plataformas Gamers</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>streaming Gamer</p>	
			<p>Video Juegos</p>	
		<p>IMPUESTO A LA RENTA</p>	<p>Evasión de impuestos</p>	<p>Revistas indexadas Scielo Alicia Revistas Cientificas Tesis Scholar Worldwidescience Ley de impuesto a la Renta Código Tributario</p>
			<p>Ingresos no justificados</p>	
			<p>Categorías de impuestos a la renta</p>	



INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ENTREVISTA 2

STREAMERS GAMERS:.....

Don (a):

Fecha:

Buenos días: Somos estudiantes del XII ciclo de la escuela profesional de derecho de la universidad cesar vallejo, que estamos desarrollando la presente investigación para obtener el título de Abogado. En esta oportunidad, hemos realizado una guía de preguntas para formalizar nuestro trabajo de investigación denominado: "EL IMPUESTO A LA RENTA A LOS INGRESOS PERCIBIDOS POR LOS STREAMERS GAMERS PERUANOS POR INGRESOS NO JUSTIFICADOS". Hemos considerado este tema de estudio porque el impuesto a la renta es un impuesto que grava directamente a quien percibe rentas de capital, empresarial y trabajo, por otro lado, los streamer gamer son aquellas personas que dedican su tiempo a jugar videojuegos y al mismo tiempo transmitir en vivo por plataformas streaming para poder obtener ingresos.

Agradeceremos se sirva contestar las preguntas planteadas con sinceridad para tener un óptimo resultado.

Preguntas:

1. - ¿Resulta necesario que la actividad a la que se dedica un Streamer gamers sea considerada como una actividad laboral formal?

.....
.....
.....

2.- ¿Con ingresos percibidos de la actividad realizada en las plataformas gamer, paga algún tipo de impuesto al Estado Peruano?

.....
.....
.....

3.- Está de acuerdo en que los streamer gamer deberían pagar el impuesto a la renta por los ingresos percibidos en plataformas gamers?



.....
.....
.....

4.- ¿Los ingresos percibidos mensualmente por un streamer gamer, debería estar afecto al impuesto a la renta?

.....
.....
.....

5.- ¿Considera conveniente que exista una excepción en la norma tributaria para que los streamer gamers no paguen impuestos?

.....
.....
.....

6.- ¿Los ingresos que percibe de las plataformas gamer le permiten incrementar su economía y patrimonio de una manera segura?

.....
.....
.....

Gracias por su amabilidad.

Entrevistador

entrevistado

entrevistadora

INFORME SOBRE VALIDACIÓN DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del

experto: Villalta Campos José
Manuel

Institución donde labora:

Universidad Cesar Vallejo

Especialidad:

Instrumento de evaluación: Guía de entrevista

Autores del instrumento: Elena Consuelo Tantalean Pardo, y Brayan
Hesleyter Chuquizuta Mejía

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

- MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
EXCELENTE (5)

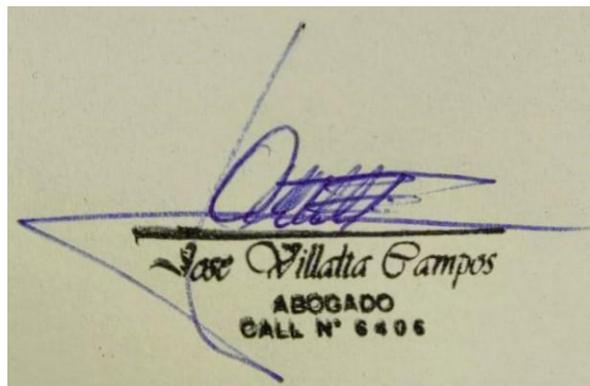
CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					x
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					x
ACTUALIDAD	El instrumento de muestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Variación de prisión efectiva.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a la hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					x

SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.									x
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable del estudio: Variación de prisión efectiva.									x
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.									x
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Variación de prisión efectiva.									x
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.									x
PERTINENCIA	La relación de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.									x
Puntaje total	50									

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 “Excelente”, sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

- i. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** El instrumento es muy bueno y totalmente válido y, se debe aplicar.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 50



Jose Villalta Campos
ABOGADO
CALL N° 6406