

# Análisis del tratamiento tributario de las rentas obtenidas por jugadores de equipos de esports del Paraguay

Analysis of the tax treatment of income obtained by players of esports teams in Paraguay

Ahesa`yijo pe tratamiento trivutario oguerekóva umi rentas ohechaukáva ko`â avakuéra oîva pe equipo esportspe ñane retâ Paraguaípe

Emilia Lylian Monges de Rodríguez\* <https://orcid.org/0000-0002-8139-0842>

Instituto Superior de Formación Tributaria, Comercial y Administrativa (FOTRIEM). Asunción, Paraguay

## Como citar:

Monges de Rodríguez, E. L. (2022). Análisis del tratamiento tributario de las rentas obtenidas por jugadores de equipos de esports del Paraguay. *Revista de ciencias empresariales, tributarias, comerciales y administrativa*, 1(2), 151-172. <https://doi.org/10.58287/rcfotriem-1-2-2022-20>

## Resumen

La tecnología ha incorporado actividades comunes como las deportivas en el día a día desde la virtualidad, esto ha llegado a un punto donde se han profesionalizado los sistemas de juegos virtuales, entre ellos tenemos los gamers. Siendo un tema novedoso cabe destacar que la información no ha sido científicamente comprobada, por lo tanto, este trabajo se considera con un nivel alto de innovación para la investigación. Los eSports se expandieron rápidamente en los últimos años por el mundo y los videojuegos dejaron de ser un simple hobby; ahora son capaces de mover grandes cantidades de dinero. Esta actividad ha invadido con fuerza no solo en el mercado de videojuego, sino también en el sector de la comunicación y la publicidad. Las competiciones de eSports se retransmiten mediante broadcaster, internet o canales de televisión de pago por lo que es esencial contar con la cesión de los derechos de imagen de todos los jugadores que participen en ellas. En otros países de nuestro entorno se han ido resolviendo las cuestiones y dudas que surgían de un sector tan novedoso a través de la asimilación de la regulación establecida para los deportes tradicionales. Las dudas para jugadores y equipos en este nuevo sector deportivo tan global, digital y dinámicos son muchas y variadas. Se concluye que la Administración Tributaria cuenta con la facultad apta para dictar actos necesarios para la aplicación, administración, percepción de los tributos. Hasta la fecha ha fijado posición en lo referente a la retención desde la fuente de IRP e INR, faltando mucho para enfrentar todos los aspectos que intervienen en la formación de los juegos o deportes electrónicos.

**Palabras clave:** esports, gamer, hobby broadcaster

## Abstract

Technology has incorporated common activities such as sports in everyday life from virtuality, this has reached a point where virtual gaming systems have been professionalized, among them we have gamers. Being a new topic, it should be noted that the information has not been scientifically proven, therefore, this work is considered to have a high level of innovation for research. eSports have expanded rapidly in recent years around the world and video games are no longer a simple hobby, they are now capable of moving large amounts of money; This activity has invaded with force not only in the video game market, but also in the communication and advertising sector. eSports competitions are broadcast via broadcaster, internet or pay television channels, so it is essential to have the image rights of all the players who participate in them. In other countries around us, the questions and doubts that arose from such a novel sector have been resolved through the assimilation of the regulations established for traditional sports. The doubts for players and teams in this new global, digital and dynamic sports sector are many and varied. It is concluded that the Tax Administration has the power to dictate acts necessary for the application, administration, collection of taxes, to date it has established a position regarding the withholding from the source of IRP and INR, there is still a long way to go. all aspects involved in the formation of games or electronic sports.

**Keywords:** esports, gamer, hobby broadcaster.

## Nemomyky

Pe teknologia oinkopora heta tembiaporã ha upéva atpytépe ojejuhu pe tembiapo deportiva oî ára ha ára ohehechakuaa

Autor correspondiente: [emalimonpa@gmail.com](mailto:emalimonpa@gmail.com)

Recibido: 20/07/2022 Aceptado: 30/08/2022



Este es un artículo publicado en acceso abierto bajo una Licencia Creative Commons

pe virtualidad rupive, kóva oguahê peteî kytápe ha avei oñemopyenda pe profesión rupive umi sistema virtual ha péva apytépe oî pe Gamers. Oje'e oñemomba'eha ha katu ko marandu ha kuaapy ndaikaúi ko'agaite peve oñekomprova ha oje'eva ha upeváre ko tembiapo oñemomba'e ha oñembotuicha ogueru hendive peteî mba'etuicháva heráva innovasión ojejapo haguâ pe investigasion. Umi Esport py'a`eterei oñembosarambi pe ary ohasava`ekue umi ary paha apytépe pe mundore ha avei pe Ta`anga Ñembosarái oheja tapykuépe ñembosarái gua`u. Ko`ága omomyí hetaiterei pirapire. Kóva ko tembiapo ou imbarete pe merkado ryepýpe ha avei ogueru hendive pe marandu oguerékóva Komunikasion ha Publisidad. Ko`a Kompetensia oguerékóva Esports ikatu ojehecha broadskaster, internet téra kanales de televisión rupive. Oñehepyeme`eva`erâ pirapire ojejuereko haguâ pe derecho ikatuhaguicha ojehecha ta`anga rupi umi avakuéra ra`anga ha mba'eichpa oî hikuái pe kompetensiape oñondivekuéra. Ambue tatákuéra oíva ñande ykére ohechauka mba'éichapa hikuái omyatyrô pe apañu`â oíva pe deporte tradicional apytépe. Umi avakuéra oñembosaríva pe deporte ha ekipo oíva pe sektor deportívope ha'e Global ha Digital, oporomomyí ha oporomongu'e ha avei hetai-chagua oî. Oje'e pe Administrasion Trivutaria oguereko ha peteî Fakultad apto ikatuhaguicha ojejapo umi aplikasion administrasion ha perseksion de los tributos. Ko`agaite peve ára ha ary ojehecha pe `posision ojeipurúva ojejapo haguâ pe retensión oñembohérava Fuente oipurúva IRP ha INR. Avei ikatu oje'e ofaltaha heta ikatuhaguicha oñeinterveni pe ñepyrûrâ heráva pe Áva Ñembosarái deportes elektroniko.

**Ñe`êkuaarâ:** Esport, Gamer, Hobby, Broadskaster.

## 1. Introducción

La globalización, las redes, el metaversos, la incorporación de los TIC, todos los elementos que han vivido en la actualidad ha llegado hasta que los deportes que se juegan de cuerpo a cuerpo ahora se maneja de forma virtual, hasta el punto que existe ligas de estas; ahora bien en aspecto de especialista tributaria es como encontrar un ingreso a la renta que se genera para estos tipos de juegos sino también existe patrocinadores o sponsors, además de estos puntos importante ha resaltado el desafío a la administración para poder tener el control sobre todo.

Teniendo en cuenta, a través de la Reforma Tributaria Ley 6380/2019 introduce nuevos impuestos que afectan las transacciones realizadas de forma digital como el Impuesto a la Renta de No Residentes (INR) y el Impuesto a la Renta Personal (IRP) al momento de la adquisición de servicios digitales proveniente del exterior y atendiendo a que las rentas obtenidas por los jugadores de equipos de esports son aprovechados en el país por consumidores finales, a través de internet, plataformas tecnológicas, aplicaciones informativas, o similares, y las mismas son consideradas íntegramente de fuente paraguaya.

## 2. Descripción de los elementos contables y tributarios de la renta obtenida por los jugadores de equipos de Esports del Paraguay

Esports (2021) nos remonta a los años 50 para hablar de la historia de los eSports, concretamente al año 1958, cuando un físico llamado Willy Higinbotham hace funcionar un juego muy sencillo en un televisor en blanco y negro. Consigue mover una pelota dentro de un televisor lanzando de un lado a otro.

Sin embargo, la invención del videojuego como tal se le atribuye a otro autor, Nolan Bushnell que en el año 1972 inventa el Pong (un juego similar al ideado por Higinbotham, pero con palas). Se crea entonces Atari, los más veterano podrán recordar su infancia desde este punto. Fue la primera compañía en explotar este tipo de tecnología.

Su rápido crecimiento contribuyó a los famosos, Space Invaders (marcianos) y Pac Man (comecocos), 1983 (gran año).

El primer torneo de videojuegos se celebró en el año 1980, se organizó por Atari, en este torneo se produjo las primeras rivalidades entre los gamers Bill Heineman, Frank Tetro y Hing Ng, que fueron los finalistas del torneo del famoso Space Invaders (Historia de los eSports - E-sports & Gaming).

En la década de los 80, la historia de los eSports fue la era de los 8 bits y aparecen los gigantes japoneses Sega y Nintendo.

Pero todo cambia radicalmente en los 90, con las máquinas 16 bits, en pocos años todo se multiplicaba, aparecían nuevas consolas (Play Station), nuevos géneros, nuevos mundos virtuales 3D y, sobre todo, el mundo online.

Paralelamente al mundo online y debido a que este en sus inicios no proporcionaba la velocidad en las redes adecuada para hacer funcionar los videojuegos a pleno rendimiento, tienen lugar los eventos informáticos, las denominadas LAN parties.

En España, la historia de los eSports cambia radicalmente en un momento clave. Estos eventos se empiezan a producir a finales de los años 90, concretamente en el año 1997 en Málaga, ciudad natal de la autora de este escrito, por cierto.

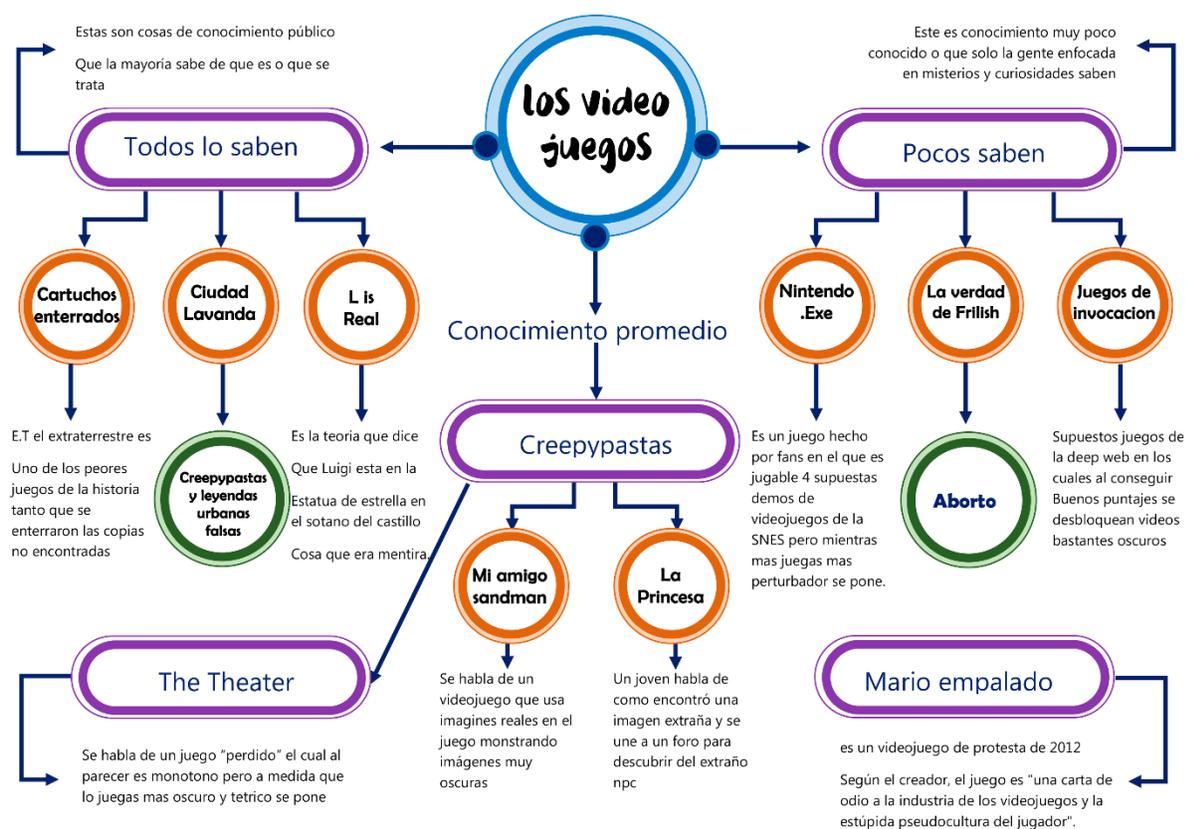
De un momento a otro, los usuarios dejaban en sus habitaciones, su Nintendo64, PlayStation, Sega Saturn... Aquellos Zeldas, Super Mario 64, Final Fantasy's, donde se ensimismaban de todo y de todos. Muchos de estos juegos empezaban el modo multijugador, pero siguiendo en las habitaciones o en las de los colegas (quién no se ha viciado a un Mario Kart durante horas en la casa del vecino) Mario Tennis, Super smash Bros, Golden Eye, todos los FIFA, entre otros.

Todo cambió. Entonces se empaquetaban los ordenadores, quedaban los usuarios con dos o tres de sus amigos (los más frikis en aquel entonces) dejaban su modem 56k y el ping 220 en casa, y comenzaban el viaje en coche a la Campus Party. Empezaban a palpar a través de todos los sentidos el nuevo ambiente, un mundo desconocido, pero donde se conocía gente de muchas partes de España con los mismos gustos y, sobre todo, dispuesta a compartir conocimientos y experiencias. Ilusión e ingenuidad entre los participantes que convertían la experiencia en algo impresionante e inaudito.

No paraban de aprender desde el minuto uno; redes, LAN, ping, lag, datos, servidores, programación, desarrollo, software libre, fotografía, emprendimiento, multimedia, drones, diseño de video juegos, video y el motor de la adición que empezaban a desarrollar: partidas de videojuegos multijugador en LAN, con ping 20.

La CampusParty tuvo lugar cada año y se empezaron a organizar diferentes eventos de este tipo por todo el mundo. El alcance y la trascendencia del nuevo mundo electrónico crecía sin límites.

### **Figura 1. Los videojuegos**



Fuente: Basado en los videojuegos del Tweet @kenkito32 (2021).

## 2.1. Primeros torneos

Comenzaban los primeros torneos del evento. Juegos como Quake y Unreal Tournament tenían mucha repercusión por aquel entonces. La modalidad por equipo de estos juegos era importante, pero la mayoría de los premios se daban en el torneo individual, 1vs1, directamente se medía el nivel de cada jugador en el uno contra uno. Las fases finales se solían jugar en ordenadores proporcionados por la organización ya que, en aquel entonces no todos tenían equipos de igual rendimiento, existía mucha diferencia entre los jugadores.

Se observa la evolución en todos estos años. Actualmente, los torneos competitivos son muy diferentes, se contemplan una variedad significativa de factores, como el juego en equipo, posicionamiento en el mapa, estrategia, "timing" etc. Además, la mayoría de los jugadores actuales poseen equipos de alto rendimiento y las conexiones online son suficientemente estables y rápidas. Los factores mencionados anteriormente son los exclusivos que marcan la diferencia en la actualidad.

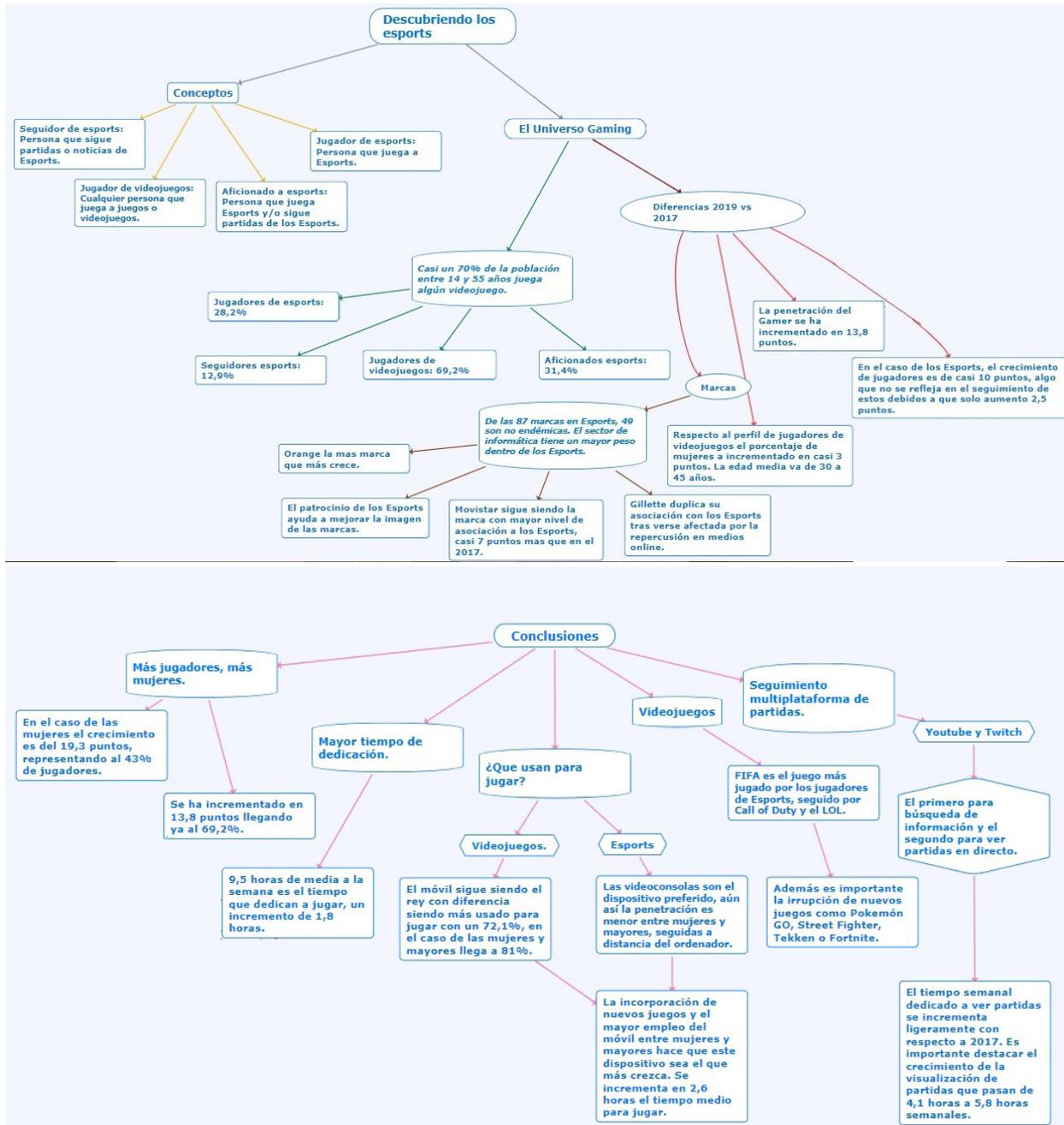
## 2.2. Primeras competiciones online

Por el año 1998 se crea ClanBase que fue un sitio web dedicado a los deportes electrónicos a nivel mundial, empezó para torneos clasificatorios de Quake II. Pronto tuvo tal relevancia que surgieron copas de toda índole, ClanBase Eurocup, ClanBase NationCup y la OpenCup. Llegó a tener más de 2 millones de jugadores y más de 250.000 clanes inscritos repartidos entre juegos como Call of

Duty, Counter Strike, Quake, UnrealTournament y un largo etc.

En el año 2004, Global Gaming League (GGL) compró ClanBase y estuvieron funcionando hasta el año 2013, cuando tras los problemas financieros y la difícil comunicación entre ambas organizaciones terminó con el cierre oficial del sitio web. Acabando así la historia de los eSports como la conocemos hoy en día y la primera etapa de los gamers competitivos de la época que seguro la recordarán con nostalgia y añoranza.

Figura 2. Descubriendo los eSports



**Fuente:** Se obtuvo de descubriendo los eSports Mindomo Araya (2019).

### 2.3. Juegos de eSports

Castillo (2021) en el sitio web menciona que los eSports o deportes electrónicos son una relativa novedad en el campo de los videojuegos: “Este concepto se utiliza para nombrar las competiciones organizadas a nivel profesional” (s.f.). Son competiciones multijugador de tiene sus propias reglas y tienen acceso a diferentes dispositivos y plataformas de forma online u offline.

En este sentido, bien podemos decir que los videojuegos ya no son solo un juego de niños. En la actualidad esta disciplina llena estadios. Además, se realizan competiciones en todo el mundo e incluso son trending topic en las redes sociales. De hecho, su expansión ha provocado el aumento en los modelos de negocio interesados en promover los deportes electrónicos y crear un nuevo ecosistema.

**Figura 3. ¿Qué son los eSports? La actualidad de este deporte electrónico**



**Fuente:** Elaborada en base al eSports Cilley (2020).

### 2.4. Características

Según Briseño (2021) Las principales características que hacen de los eSports una actividad única son las siguientes:

1. Las competiciones pueden ser realizadas ya sea de forma presencial o de forma remota.

2. Se da la interacción entre dos o más jugadores.
3. Cuenta con un conjunto de actores importantes que lo convierten en una actividad social: los jugadores y los espectadores.
4. Los casters son aquellas personas que se encargan de narrar los eventos deportivos.
5. También forman parte de los eSports los streamers, quienes se encargan de transmitir las partidas de forma directa por medio de sus canales en YouTube o Twitch.
6. Los jugadores profesionales suelen tener entrenadores, analistas e incluso psicólogos deportivos.
7. Los eventos de mayor relevancia son transmitidos por la plataforma Twitch.tv, la cual es una plataforma de retransmisión en línea.
8. Es un tipo de industria que, en la actualidad, se encuentre en crecimiento constante.
9. Implica concentración extrema, tensión y un sinfín de estrategias.

Figura 4. El futuro del eSports



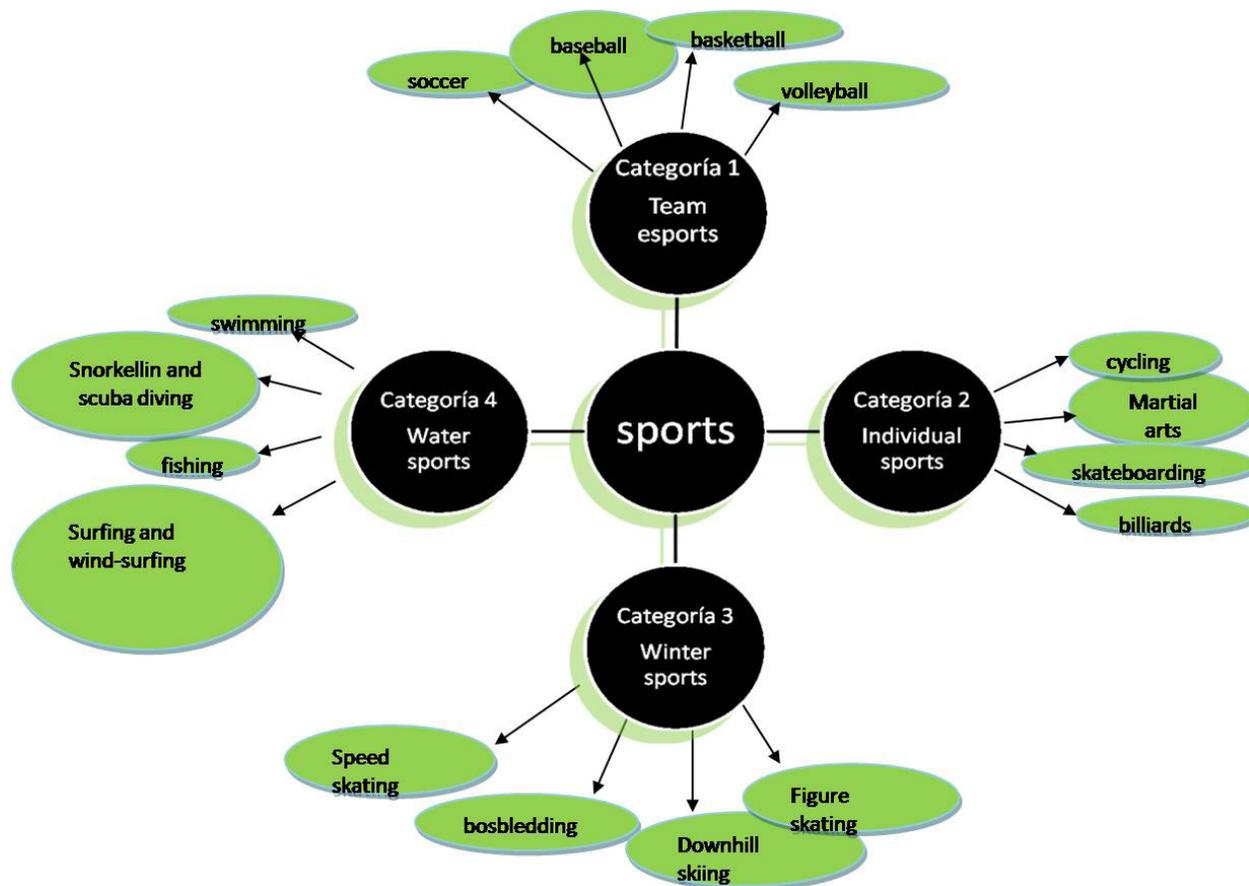
**Fuente:** Elaborada en base al eSports Cilley (2020).

## 2.5. Tipos

Según Briseño (2021) en cuanto a los tipos de juegos que pueden ser utilizados en las competencias de eSports es importante mencionar que no todos los videojuegos pueden entrar en esta categoría. Los principales tipos se mencionan a continuación:

1. Juegos multijugador de arena de batalla mejor conocidos por sus siglas en inglés como MOBA.
2. Juegos deportivos que incluyen los videojuegos que se enfocan en el fútbol americano, en el fútbol Soccer o en el basquetbol por mencionar algunos.
3. Juegos de estrategia en tiempo real.
4. Juegos de disparos en primera persona.
5. Juegos de rol multijugador masivo mejor conocidos como MMORPG.

Figura 5. Tipos de eSports



Fuente: Se obtuvo en base a los tipos de eSports WordPress de Flaka01 (2009).

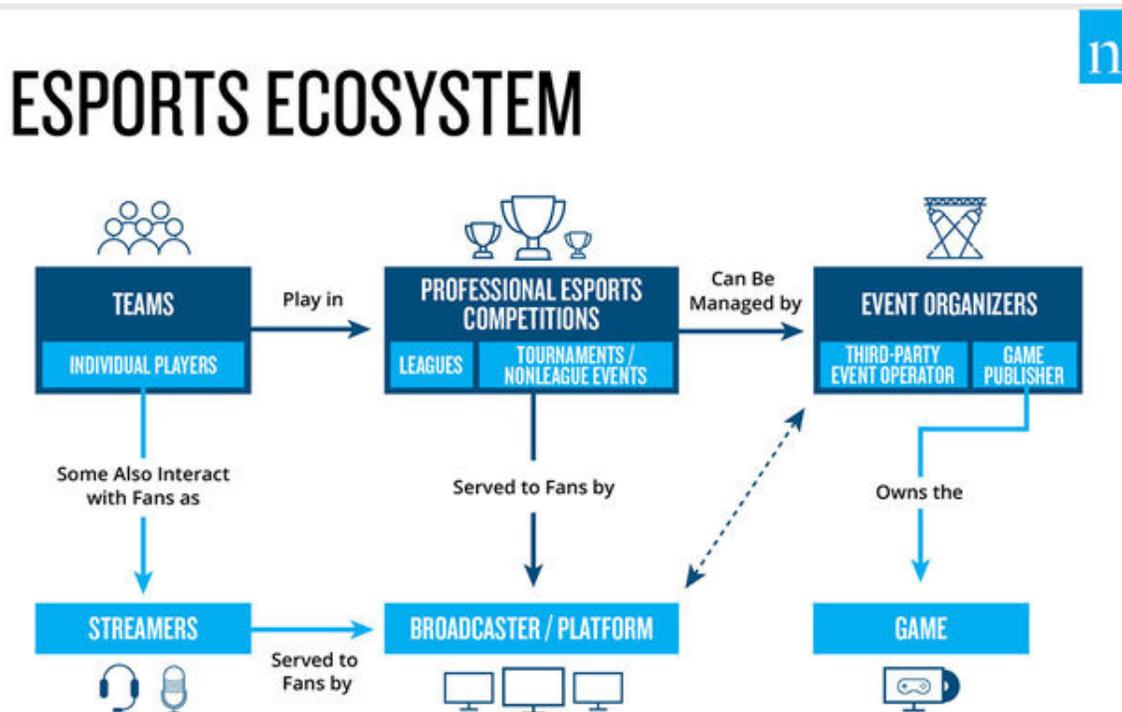
## 2.6. Elementos Contables

La contabilidad cuenta con algunos elementos esenciales sobre los que gira y que son su propósito:

1. **Activos.** Los bienes y derechos que tiene la empresa como edificios, maquinaria, inventarios, inversiones, cartera, etc., que generan beneficios económicos para la empresa.
2. **Pasivos.** Las obligaciones o deudas que tiene la empresa con terceros, que implican salida de recursos de la empresa.
3. **Patrimonio.** Es la parte que pertenece a los socios o inversionistas, luego de haber descontado las obligaciones o pasivos.
4. **Ingresos.** Son los beneficios económicos generados por los activos de la empresa.
5. **Gastos.** Las salidas de recursos que suceden en el giro de ordinarios producto de la gestión de los activos (Contabilidad – Qué es y para qué sirve | Gerencie.com).

Tomando en consideración del tema abordado, se relaciona con los elementos de ingresos y egresos.

Figura 6. Claves para ingresar en los deportes electrónicos



**Fuente:** Se obtuvo de la clave de ingresar en los deportes electrónicos MeSports Guiñon (2019).

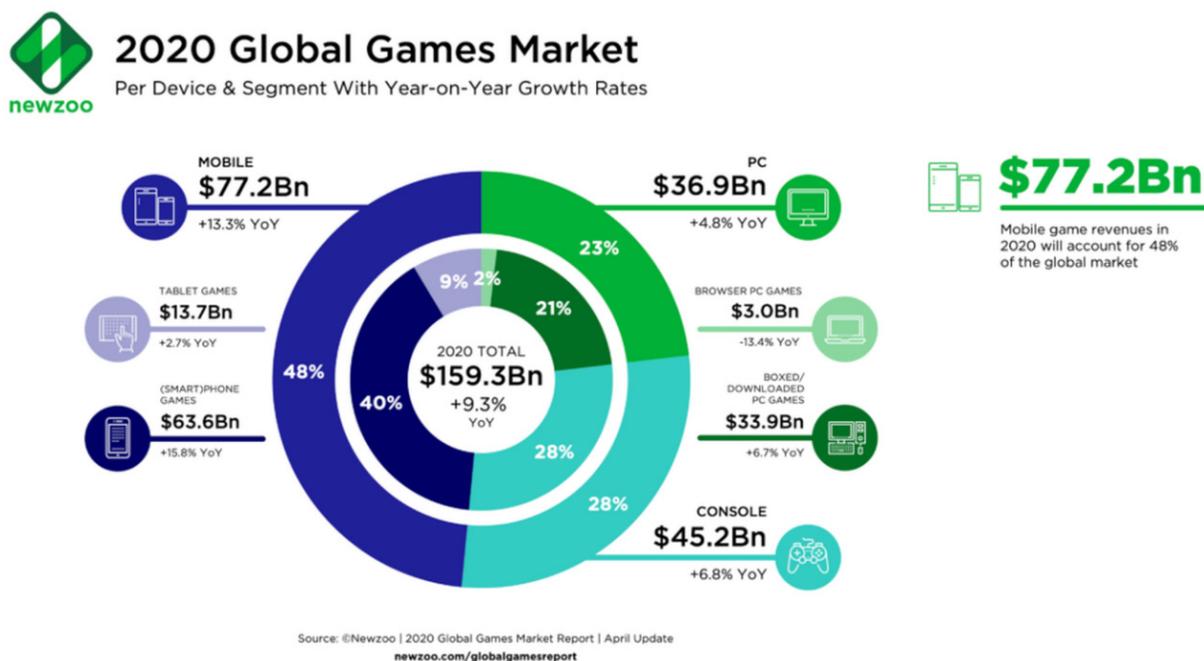
## 2.7. Elementos Tributarios

Se consideran elementos tributarios aquellos módulos indiciarios de la actividad, configurados por

las tarifas.

1. **Un sujeto activo:** El Estado.
2. **Un sujeto pasivo:** Los contribuyentes y responsables.
3. **El objeto:** El pago de una suma de dinero o excepcionalmente en especie, denominada tributo.
4. **El hecho imponible:** El presupuesto establecido por la Ley Tributaria que una vez realizado, nace la obligación tributaria y derecho del sujeto activo a exigir el crédito fiscal.
5. **La causa:** El motivo por el cual se impone al sujeto pasivo la obligación del pago del tributo. Representa el nexo entre la Ley (fuente mediata) y el hecho imponible (fuente inmediata) según Dino Jarach.
6. **La Ley:** Como expresión de soberanía y fuente de la obligación tributaria (Instrucción del IAE: Regla 14.<sup>a</sup> Elementos tributarios - SuperContable.com).

Figura 7. Mercado mundial de los juegos



Fuente: Se obtuvo del mercado mundial de los juegos Techbros Rivera (2020).

### 3. Análisis de la base legal de la renta personal de las personas físicas que pertenecen a los equipos de Esports del Paraguay

Ley N.º 6380/2019 De Modernización y Simplificación del Sistema Tributario Nacional.

**Tabla 1. Título III Impuesto a la Renta Personal Capítulo I - Disposiciones Generales**

Artículo	Descripción	Análisis o Interpretación
<p>Artículo 47</p> <p>Hecho Generador</p>	<p>Créase un impuesto anual que gravará las rentas obtenidas por las personas físicas y que se denominará Impuesto a la Renta Personal (IRP). Estarán comprendidas</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Las rentas y ganancias del capital, excluidas las rentas gravadas por el IDU.</li> <li>2. Las rentas derivadas de la prestación de servicios personales independientes y en relación de dependencia.</li> </ol>	<p>En este artículo se crea el impuesto anual de las rentas obtenidas por las personas físicas tanto en ganancias de capital como de prestación de servicios personales independientes y en relación de dependencia.</p>
<p>Artículo 48</p> <p>Fuente</p>	<p>Estarán gravadas por este impuesto las rentas de fuente paraguaya previstas en el artículo anterior, provenientes de actividades desarrolladas en la República, de bienes situados o de derechos utilizados económicamente en la misma.</p> <p>Se considerarán igualmente de fuente paraguaya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los rendimientos del capital mobiliario originados en depósitos, préstamos y en general, en toda colocación de capital o de crédito de cualquier naturaleza en el país.</li> <li>2. Las retribuciones por la prestación de servicios personales en relación de dependencia o no, que el Estado pague o acredite a los contribuyentes de este impuesto.</li> <li>3. Las retribuciones por la prestación de servicios personales de cualquier naturaleza desarrollados fuera del territorio nacional por parte de contribuyentes de este Impuesto, siempre que tales servicios sean prestados a contribuyentes del IRE o del IRP.</li> </ol>	<p>En el numeral 3 menciona que la prestación de servicios personales fuera del territorio nacional estará gravada siempre que tales servicios sean prestados a contribuyentes de IRP o IRE</p>

Artículo 49 Contribuyentes	Serán contribuyentes las personas físicas nacionales o extranjeras, residentes en el territorio nacional.	En este artículo menciona quienes podrán ser contribuyentes tanto para las personas físicas nacionales o extranjeros.
Artículo 56 Exoneraciones	Se encuentran exoneradas las rentas provenientes de 13. Los premios de loterías, rifas, sorteos, bingos y eventos similares realizados en el Paraguay menores a G 500.000 (quinientos mil guaraníes).	Menciona que a partir de igual o mayor a G 500.000 estará gravado al IRP.

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

**Tabla 2. Título III Impuesto a la Renta Personal Capítulo I - Disposiciones Generales**

Artículo	Descripción	Análisis o Interpretación
Artículo 57 Las Rentas y Ganancias de Capital	<p>Se entenderá por rentas y ganancias del capital, aquellas rentas en dinero o en especie, que provengan directa o indirectamente del patrimonio, de bienes o derechos, cuya titularidad corresponda al contribuyente del presente impuesto. Además, comprende las variaciones positivas en el valor del patrimonio realizadas por el contribuyente que no provengan de rentas derivadas de las prestaciones de servicios personales.</p> <p>Estarán comprendidas las rentas provenientes de:</p> <p>8. Los premios de loterías, rifas, sorteos, bingos y eventos similares realizados en el Paraguay.</p>	En el presente artículo en su numeral 8 indica que estará gravado por el IRP RGC, los premios obtenidos por los juegos de azar realizados en el territorio paraguayo.

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

**Tabla 3. Capítulo III - Rentas Derivadas a la Prestación de Servicios Personales**

Artículo	Descripción	Análisis o Interpretación
Artículo 62 Rentas Derivadas de la Prestación de Servicios Personales	Se considerarán como rentas derivadas de la prestación de servicios personales, las rentas de fuente paraguaya que provengan del trabajo	Se interpreta que toda prestación de servicio realizada por personas físicas tanto dependiente o no presentará

	<p>personal profesional o no, prestado por un residente en relación de dependencia o no, consistentes en todo tipo de contraprestación, retribución o ingreso, cualquiera sea su denominación o naturaleza.</p> <p>Estarán comprendidas las rentas provenientes de: 1. Las remuneraciones originadas en la prestación de servicios personales independientes.</p> <p>Toda persona física quedará alcanzada por las rentas derivadas de la prestación de servicios personales, una vez que el total de sus ingresos brutos gravados en dicho concepto, computados desde el 1 de enero de ese año, sea superior a G. 80.000.000 (ochenta millones de guaraníes). Quien así resulte alcanzada liquidará el impuesto en ese primer Ejercicio Fiscal sobre el total de sus ingresos brutos percibidos, menos las erogaciones deducibles realizadas a partir del día siguiente en que resulte alcanzada. En los subsiguientes ejercicios, la persona física presentará su declaración jurada considerando el total de sus ingresos brutos percibidos menos las erogaciones deducibles, realizadas a partir del 1 de enero de cada año y liquidará el impuesto correspondiente conforme con lo dispuesto en el artículo 69 de la presente ley.</p>	<p>su liquidación de impuesto anual del ejercicio fiscal sobre el total de sus ingresos brutos percibidos, menos los egresos deducibles a partir del día siguiente en que resulte alcanzada. Presentará su declaración jurada anual y liquidará el impuesto correspondiente.</p>
<p>Artículo 63</p> <p>Renta Bruta</p>	<p>La renta bruta estará constituida por la suma total de los ingresos percibidos en el Ejercicio Fiscal, provenientes de la realización de servicios personales. Para la determinación de la renta bruta se excluirán las prestaciones realizadas directamente a entidades prestadoras de servicios médicos por parte de empleadores a favor de sus empleados y los aportes del trabajador al régimen de jubilaciones y pensiones o al sistema de seguridad social creado o admitido por ley.</p>	<p>Los contribuyentes alcanzados por el IRP deberán excluir los aportes, jubilaciones y pensiones del sistema de seguridad social para el cálculo de la renta bruta.</p>

<p>Artículo 64</p> <p>Renta Neta</p>	<p>La renta neta se determinará deduciendo de la renta bruta los egresos directamente relacionados con la actividad gravada, siempre que los mismos se encuentren debidamente documentados, representen una erogación real; y en el caso que la operación deba documentarse con autofactura, no deberá ser a precio superior al de mercado. En este concepto, se podrá deducir entre otros, la adquisición de muebles, equipos, la construcción, remodelación o refacción de su oficina o establecimiento destinada a la realización de la actividad gravada.</p>	<p>El presente artículo aclara cómo y qué deducir para la renta neta, para el pago correspondiente del impuesto.</p>
--------------------------------------	---	--

Fuente: Elaboración propia (2022).

**Tabla 4. Impuesto a la Renta de No Residente**

Artículo	Descripción	Análisis o Interpretación
<p>Artículo 71</p> <p>Hecho Generado</p>	<p>Créase el Impuesto a la Renta de No Residentes (INR) que gravará las rentas, las ganancias o los beneficios obtenidos por personas físicas, jurídicas y otras entidades no residentes en la República, que provengan de los hechos generadores previstos en los Títulos I y III de la Ley 6380/2019.</p>	<p>Se crea el INR.</p>
<p>Artículo 72</p> <p>Contribuyente</p>	<p>Serán contribuyentes de este impuesto las personas físicas, jurídicas y demás entidades residentes, domiciliadas o constituidas en el exterior y que no cumplan con la condición de residentes ni cuenten con domicilio permanente en el país, cuando obtengan rentas, ganancias o beneficios gravados conforme al presente Título, independientemente a que estos contribuyentes actúen por medio de mandatario, apoderado o representante en el país.</p>	<p>Se entiende que serán contribuyentes las personas físicas, jurídicas y demás entidades que no tienen residencia en el territorio nacional.</p>

<p>Artículo 73</p> <p>Fuente</p>	<p>Sin perjuicio de las disposiciones especiales que se establecen, se considerarán rentas de fuente paraguaya, las que provienen de actividades desarrolladas, de bienes situados o de derechos aprovechados económicamente en la República por parte de personas físicas, jurídicas y demás entidades no residentes en el país.</p> <p>Además, se considerarán rentas de fuente paraguaya las provenientes de:</p> <p>9. Los servicios prestados desde el exterior por personas físicas, profesionales o no, cuando estén vinculados a la obtención de rentas gravadas por el IRE.</p> <p>10. Los servicios prestados en el territorio nacional, en forma total o parcial, por personas físicas, profesionales o no, con independencia a su vinculación con la obtención de rentas gravadas por el IRE.</p> <p>12. Los servicios digitales cuando sean utilizados o aprovechados efectivamente en el país, incluidos los servicios de entretenimiento o de azar, con independencia de quien los presta o que el servicio esté vinculado o no a la obtención de rentas gravadas por el IRE o el IRP. Para dicho efecto, se entenderá que el servicio es utilizado o aprovechado en el país cuando se encuentren localizados en el Paraguay cualesquiera de las siguientes: la dirección IP del dispositivo utilizado por el cliente o código país de la tarjeta SIM; o la dirección de facturación del cliente; o la cuenta bancaria utilizada para la remisión del pago; o la dirección de facturación del cliente de la que disponga el banco; o la entidad financiera emisora de la tarjeta de crédito o de débito con que se realice el pago.</p>	<p>En el presente artículo indica que, en los numerales, 9,10 y 12 referente a los servicios prestados en el territorio nacional tanto en el exterior sean aprovechados en el país se consideraran rentas de fuente paraguaya.</p>
----------------------------------	--	--

Artículo 74 Nacimiento de Obligación	El nacimiento de la obligación será al momento de la puesta a disposición de los fondos, de la remesa al exterior o del pago, lo que ocurra primero. Se considerará puesta a disposición, la compensación, novación, transacción y otros medios admitidos para la cancelación de la obligación.	Se indica que el nacimiento de la obligación tributaria será en el momento que ocurra el pago o disposición de pago.
Artículo 75 Renta Neta	Se determinarán las rentas netas de fuente paraguaya, sin admitir prueba en contrario, de acuerdo con los siguientes criterios:  4. El 70% (setenta por ciento) sobre el monto del importe bruto de la realización de servicios personales, profesionales o no.	En este artículo en su numeral 4 se determina la renta el cual será calculado el 70% sobre el monto del importe bruto por la prestación de servicios.

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

#### **4. Decreto N.º 3184/2019 Por el cual se reglamenta el Impuesto a la Renta Personal (IRP) establecido en la Ley N.º 6380/2019 De Modernización y Simplificación del Sistema Tributario Nacional**

**Tabla 5. Decreto N.º 3184/2019**

Artículo	Descripción	Análisis o Interpretación
Artículo 35 Juegos de Suerte o Azar	Conforme al artículo 3º de la Ley N° 1016/1997 «Que establece el régimen jurídico para la explotación de los Juegos de Suerte o de Azar» y sus modificaciones, se considerarán juegos de suerte o de azar a los que operen total o parcialmente en casinos; a las loterías, sean estas diferidas o instantáneas; a las rifas; a los bingos y sus combinaciones; a las quinielas; a las combinaciones aleatorias o chances; a los juegos electrónicos de azar, sean estos manuales o automáticos a las apuestas deportivas;	Se establecen los diferentes tipos de juegos de suerte o azar y que sean autorizados por la Comisión Nacional de Juegos de Azar.

	a las carreras de caballo y a los telebingos, así como cualquier otra forma o modalidad de juego que autorice la Comisión Nacional de Juegos de Azar.	
Artículo 36 Apuestas y Premios	<p>Se considerará apuesta la compra de números, billetes, boletos, cartones, tiques, tarjetas, fichas o monedas adquiridas por un precio y similares, que posibilita la obtención de un resultado, al que se arriba en función del azar o de la habilidad del jugador.</p> <p>Se considerará premio a la diferencia entre la apuesta directa y la ganancia que fuere resultado del juego. Dicha apuesta debe guardar relación directa y exclusiva con el juego en particular que produzca la ganancia.</p>	Menciona los tipos de apuestas que pueden ser considerados para el IRP.
Artículo 40 Inscripción	<p>La persona física que obtenga ingresos gravados relacionados a Rentas y Ganancias de Capital deberá inscribirse como contribuyente de este Impuesto o actualizar sus datos en el RUC, dentro de los treinta (30) días hábiles siguientes de haber obtenido alguna de dichas rentas, en la forma y condiciones que establezca la Administración Tributaria.</p> <p>La diligencia señalada no será necesaria en caso de que la persona física haya sido objeto de retención con carácter de pago único y definitivo por dichos ingresos.</p>	Se establece el tiempo determinado para la inscripción en forma y condiciones que establezca la administración tributaria.

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

### 5. Decreto N.º 4661/2020

Por el cual se reglamenta la Retención del Impuesto a la Renta Personal sobre los premios en dinero provenientes de los juegos de azar establecida en la ley N° 6380/2019, «De Modernización

y Simplificación del Sistema Tributario Nacional», y se modifican los artículos 16 y 50 del anexo al Decreto N.º 3184/2019, «Por el cual se Reglamenta el Impuesto a la Renta Personal (IRP) establecido en la Ley N.º 6380/2019, “De Modernización y Simplificación del Sistema Tributario Nacional”»

**Tabla 6. Decreto N.º 4661/2020**

Artículo	Descripción	Análisis o Interpretación
Artículo 10  Modifícase el artículo 50 del Anexo al Decreto N.º 3184/2019, el cual queda redactado de la siguiente manera. Juegos de Suerte o de Azar.	La empresa que explote juegos de suerte o de azar, definidos en el artículo 35 del Anexo del presente Decreto, se constituirá en Agente de Retención del IRP por cada premio en dinero que en forma individual sea igual o superior a quinientos mil guaraníes 500.000). A los efectos de la aplicación de esta disposición, se considerará Premio en Dinero a aquellas ganancias que se entreguen efectivamente en moneda local o extranjera al ganador, independientemente al medio de pago utilizado.	Indica el monto establecido para retener las empresas que realizan actividades relacionadas a los juegos de suerte o de azar en el momento de pago en dinero como premios a las personas físicas.

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

## 6. Tasas

**Tabla 7. Ley N.º 6380/2019 De Modernización y Simplificación del Sistema Tributario Nacional**

Artículo	Descripción	Análisis o Interpretación
Artículo 60  Tasa	La tasa aplicable para las rentas y ganancias de capital será del 8% (ocho por ciento)	Se establece la tasa del 8% para el IRP – RGC.
Artículo 61  Retención o Percepción del Impuesto en carácter de Pago Único y Definitivo.	Las empresas que exploten juegos de loterías, rifas, sorteos, bingos y demás juegos de suerte o de azar definidos en la Ley N.º 1016/1997, deberán actuar como agentes de retención del presente impuesto al momento del pago de los premios en dinero. La tasa de este impuesto se aplicará sobre el 100% (cien por ciento) del monto en concepto de premio.	Se interpreta que las empresas con explotación a los diferentes tipos de juegos actuarán como agente de retención en el momento de pago de los premios en efectivo, aplicando el 100% sobre el monto en concepto de premio.

	<p>Asimismo, la Administración Tributaria deberá establecer la modalidad de percepción del impuesto al momento de la enajenación de bienes inmuebles, así como en el momento de la percepción de regalías.</p> <p>En ambos casos el pago constituirá un pago único y definitivo.</p>	
<p>Artículo 69</p> <p>Tasa</p>	<p>El impuesto correspondiente a las rentas derivadas de la prestación de servicios personales se determinará mediante la aplicación de tasas progresivas vinculadas a una escala de rentas netas.</p> <p>A tales efectos, se aplicará a la porción de renta neta comprendida en cada tramo de la escala, la tasa correspondiente a dicho tramo:</p> <p>Renta Neta de hasta G 50.000.000 la Tasa Aplicable 8%</p> <p>Renta Neta desde G 50.000.001 hasta G 150.000.000 la Tasa Aplicable 9%</p> <p>Renta Neta Igual o Mayor a G. 150.000.001 la Tasa Aplicable 10%.</p> <p>El impuesto a pagar será determinado por la suma de todos los montos resultantes de la aplicación de las tasas.</p> <p>En caso de que los ingresos brutos del contribuyente provenientes de la prestación de servicios personales no superen G 80.000.000 (ochenta millones de guaraníes) en el ejercicio fiscal, el mismo deberá cumplir las obligaciones</p>	<p>Se establece que para las rentas derivadas de servicios personales será la aplicación de tasas progresivas desde el 8%, 9% y 10% teniendo en cuenta el monto de ingreso anual.</p>

	formales del impuesto conforme lo establezca la reglamentación, pero no estará obligado al pago del impuesto.	
Artículo 76 Tasa	La tasa del INR será del 15% (quince por ciento).	En el presente artículo se establece la tasa para los no residentes (INR)

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

## 7. Tipos de Ingresos

### 7.1. Las Rentas y las Ganancias del Capital

Se entenderá por rentas y ganancias del capital, aquellas rentas en dinero o en especie, que provengan directa o indirectamente del patrimonio, de bienes o derechos, cuya titularidad corresponda al contribuyente del presente impuesto. (“Nuevos Impuestos relacionados a la Venta de Inmuebles - experiencia3D”) Además, comprende las variaciones positivas en el valor del patrimonio realizadas por el contribuyente que no provengan de rentas derivadas de las prestaciones de servicios personales.

**Tabla 8. Tipos de Ingresos que puede percibir un jugador de eSports**

<b>Tipos de ingreso que puede percibir un jugador de esports</b>	Por Patrocinio de una marca comercial con establecimiento permanente en el exterior.	Ingresos extraterritoriales no pagan impuesto en Paraguay.
	Por jugar representando un equipo que está en Suecia desde Paraguay.	Ingresos Extraterritorial no paga impuesto en Paraguay.
	Por representar a un Club donde el evento es realizado dentro del territorio nacional.	Paga IRP – RGC.
	Un patrocinador de una marca nacional residente en Paraguay.	Paga IRP.
	Cuando un Club o empresa contrata a un jugador de exterior para competir desde su país y este recibe su salario o pago.	Paga INR.

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

## 8. Determinación del tratamiento tributario de las rentas obtenidas por los jugadores de equipos de Sports del Paraguay

### 8.1. Base Imponible

La base imponible la constituye el total de los ingresos brutos devengados en el ejercicio fiscal, los que también deberán ser determinados en forma presunta basándose en la suma de los valores de indicadores según categorías de contribuyentes, en los términos y condiciones que establezca la reglamentación (Ley N.º 125 / Establece El Nuevo Régimen Tributario).

La tasa aplicable para las rentas y ganancias del capital será del 8%.

Las tasas para las rentas de servicios de carácter personal serán calculadas de forma progresiva y es lo siguiente:

**Tabla 9. La tasa aplicable para las rentas y ganancias del capital será del 8%**

	Renta Neta	Tasa Aplicable
1	Hasta G 50.000.000	8%
2	Desde G 50.000.001 hasta G 150.000.000	9%
3	Igual o mayor a G 150.000.001	10%

**Fuente:** Elaboración propia (2022).

## 8.2. Procedimiento por aplicar

Se paga el impuesto en el año siguiente. Se calcula restando todos los gastos (documentados) de los ingresos o cobros y se aplica a la diferencia una tasa de 10% u 8% sobre la Renta Neta Imponible; es decir, el impuesto se paga sobre la diferencia positiva o la renta de ingresos menos gastos.

## 9. Conclusiones

En esta investigación se realizaron análisis e interpretaciones referentes del estudio del tratamiento tributario de la renta obtenida por los jugadores de equipos de eSports del Paraguay. Este deporte ha evolucionado progresivamente en estos últimos tiempos sirviendo, así como entretenimientos a varias personas y de un entretenimiento pasa a ser un deporte electrónico a toda aquella persona a que se dedica a un videojuego competitivo, teniendo en cuenta la relación entre los ingresos y egresos para su tratamiento contable.

La base legal se analiza a través de la Ley N.º 6380/2019 y sus reglamentaciones sobre las Rentas Derivadas de la Prestación de Servicios Personal las retenciones a los INR sobre los premios de dineros provenientes de los juegos de azar, realizando una comparación de los tratamientos fiscales de los ingresos obtenidos de los gamers entre, Chile, Colombia, México y Perú. Es importante destacar que la SET debe regularizar estas operaciones, se observa un alto volumen de recursos aplicados en estos juegos, se tiene una fuente importante para incrementar la recaudación de renta personal generada por los jugadores, además, de circulante que se traspasa entre los equipos y patrocinadores de estos populares juegos.

Finalmente, como procedimiento corresponde aplicar la tasa para las rentas y ganancias del capital será del 8% y sobre la prestación de servicio una tasa progresiva de 8%, 9% y 10% siempre sobre rentas de fuentes del Paraguay, se puede observar el monto significativo que representa este porcentaje en operaciones de más de seis cifras altas, se visualiza que estas operaciones puedan generar ingresos iguales o superiores que las ligas deportivas tradicionales de mayor importancia en el mundo, sin limitación de tiempo por estar disponible 24 horas los 365 días del año, sin restricciones de clima, contagios entre otros elementos.

## Conflicto de Interés

La autora declara no tener conflicto de interés.

## Referencias

- Auberdiac, (2022) *Unión de sport con criptomonedas*. <https://www.iproup.com/economia-digital/30064-criptomonedas-esports-que-publico-tienen-en-comun>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2021). *Economía digital y tributación: El caso argentino en el marco de la experiencia internacional*. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/47355-economia-digital-tributacion-casoargentino-marco-la-experiencia-internacional>”
- Galiana (2021). *Requisitos de los de los videojuegos para ser esports*. <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>
- Herreruela (2021). *La unión del sports y el blockchain*. <https://www2.deloitte.com/es/es/blog/innovacion-deloitte/2021/futuro-esports-gaming.html>
- Kahm (2019). *Comparaciones de tratamiento fiscal entres países Latinoamérica*. <https://cms.law/es/col/publication/tratamiento-fiscal-de-los-ingresos-obtenidos-por-un-egamer-en-latino-america>
- Ocampos (2009). *Deportes electrónicos en Paraguay*. <https://www.ultimahora.com/deportes-electronicos-paraguay-un-largo-camino-recorrer-n2856976.html>
- Porporatto, P. (2020). *Nueva propuesta de la ONU para la tributación de los servicios digitales automatizados*. CiatBlog. <https://www.ciat.org/ciatblog-nueva-propuesta-de-onu-parala-tributacion-de-los-servicios-digitales-automat>
- Rodríguez, D., Dávila, C., & Villegas Carrasquilla, L. (2021). *Tratamiento fiscal de los ingresos obtenidos por un egamer en México*. <https://cms.law/es/col/publication/tratamiento-fiscal-de-los-ingresos-obtenidos-por-un-egamer->
- Ruoti, N. (2020). *Ley N.º 6380/2019 de modernización y Simplificación del Sistema Tributario Nacional*.
- Sánchez (2019). *Tributación de los ingresos economía digital*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/Articulo?codigo=7268568>