



Ainhoa Caralt Aznar

Colaboradora en el Bufete Toni Caralt Abogados y estudiante de la Universidad Internacional de Cataluña.

La fiscalidad en los esports: claves del entorno fiscal de los gamers

Desde que aparecieron en escena los **profesionales de Youtube y Twitch**, la importancia respecto de las cuestiones fiscales del mundo del *gaming* y los deportes electrónicos no ha sido menor. La más que notable –e incesable– fuga de capitales a Andorra ha generado en los mandos públicos una especial preocupación. Consecuentemente, subyace la frecuente crítica respecto de la necesidad imperiosa de elaborar una regulación, que permita a los profesionales trabajar con una seguridad jurídica de la que carecen en la actualidad y posibilite así un crecimiento mayor.

En esta ocasión, hemos considerado oportuno abordar el asunto de la **fiscalidad en los esports** pues, si bien es cierto que resulta imposible resolver todas las cuestiones de forma exhaustiva, intentaremos hacer referencia a aquellos aspectos más relevantes para así poder formar una visión global y transversal de la cuestión.

«Gaming» vs. «esports»

Sin embargo, antes debemos realizar una **distinción conceptual con el objetivo de centrar el asunto**. Cuando se trata de videojuegos, debemos distinguir los conceptos de «gaming» e «esports». La persona que se dedica a los *esports* es aquel profesional que compite en un videojuego multijugador, bajo la expectación de un gran número de usuarios; en cambio, aquellos que se dedican al *gaming* son jugadores que crean contenido y entretienen a sus seg ...