

Impuesto a las apuestas en línea: ¿Cuánto es alto y cuánto excesivo?



GONZALO POLANCO Director del Centro de Estudios Tributarios de la U. de Chile

En el Senado se encuentra en trámite el proyecto de ley que “Regula el desarrollo de plataformas de apuestas en línea”. El texto que se envió desde la Cámara, en diciembre de 2023, establece un conjunto de gravámenes e impuestos sobre los contribuyentes que cuenten con licencias de operación, que vale la pena estudiar. Según el documento, estos contribuyentes estarán afectos a los impuestos de la Ley de la Renta, al IVA, y a los demás impuestos que gravan a todas las empresas en general; pero, además, a un gravamen anual por cada licencia en explotación. En este caso, se aplicará una tasa del 20% que gravará a las sociedades operadoras de plataformas en línea, que se calculará sobre los ingresos brutos; y una tasa de aporte por juego responsable. La industria que los agrupa, dice que el proyecto de ley propone una carga total del 37,6%, lo que a su concepto es “excesivo” y podría favorecer continuar en la sombra de la informalidad. Parece razonable que se haya tomado la decisión de regular esta actividad. Independiente de la opinión que se tenga sobre el juego, lo cierto es que, a pesar que en la actualidad es una actividad no amparada por la ley, las estadísticas que se han mostrado en la discusión, indican que esta forma de entretenimiento se ha instalado en forma masiva en Chile. Este hecho nos recuerda que la realidad a veces se impone a las intenciones del legislador. Es importante reconocer que, en algunos casos, el juego genera efectos muy perjudiciales en las personas. Este aspecto es especialmente sensible en el caso de la actividad en línea, que bien puede ser practicada en la soledad de una habitación, por lo que la detección de las adicciones y su tratamiento puede ser más difícil. En este contexto, seguramente con buenas intenciones, los autores del proyecto consideraron la existencia de los llamados impuestos a los “males”, es decir, aquellos tributos que buscan que se internalicen los efectos negativos que tiene el uso a consumo de estos servicios o bienes. Ejemplos de estos tributos hay varios, como el impuesto al tabaco, o a la contaminación. Estos impuestos pueden cumplir una doble función: disuadir la entrada en la conducta que se trata de evitar y, además, financiar programas de apoyo a quienes ya presentan problemas. La implementación de un impuesto a “los males” es una buena idea, pero encontrar una tasa adecuada es complejo en la práctica. Una tasa muy baja, no va a cumplir el objetivo de disuadir a quienes presentan adicciones al juego para volver a involucrarse en la actividad y, además, genera pocos recursos al fisco. Por otro lado, aplicar impuestos demasiado elevados, como una herramienta de política ciega, que se determina solo por la mala prensa que podría tener un sector de la economía, puede generar numerosos efectos secundarios indeseables. Algunos de los efectos adversos de excederse con la carga, se asocian a que los jugadores pueden dirigirse hacia el “juego ilegal de menor costo”, en lugar del “juego legal más costoso”, o crear una presión financiera extrema sobre quienes padecen adicción problemática al juego, agravando el problema. Así, el análisis de la tasa adecuada excede con mucho las pretensiones de una breve columna. Por ello,

parece pertinente que el legislador revise experiencia comparada –que hay en forma abundante–, para determinar el modelo a seguir.