



Impuestos a los videojuegos violentos: la nueva fórmula para frenar su consumo y aumentar la recaudación

El Paquete Económico propone un impuesto especial del 8% siguiendo la línea de los refrescos, cigarros y casas de apuesta en línea

**JOAQUÍN PATIÑO**

México - 10 SEPT 2025 - 08:30 CST



El Gobierno de la presidenta [Claudia Sheinbaum](#) quiere implementar un gravamen al Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) del 8% a [videojuegos violentos](#), extremos o para adultos que se distribuyan en México de manera física o digital. La propuesta ha sido incluida en el [Paquete Económico 2026](#), el cual fue presentado ante la Cámara de Diputados este lunes. “Tiene que ver con temas de seguridad”, dijo la mandataria durante la conferencia de prensa diaria de este martes. “No vamos a entrar en un tema de prohibición, pero sí de la atención que deben prestar padres y madres de familia al uso de videojuegos, de qué tipo, cómo se usan en línea, en fin. Estamos trabajando sobre ello y en uno de los informes de seguridad lo vamos a hablar”, aseguró.

En el [documento presentado](#), el tema de los videojuegos se encuentra en el apartado Impuestos saludables. Afirma: “en



estudios recientes han encontrado una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y [un nivel más alto de agresión entre los adolescentes](#), así como efectos sociales y psicológicos negativos como aislamiento y ansiedad”. El estudio al que hacen referencia es *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*, elaborado en la Universidad de Costa Rica y publicado en la revista de la Federación Española de Docentes de Educación Física, en 2012. “Derivado de lo anterior, el Gobierno de México pondrá en marcha medidas con fines extra fiscales dirigidas a disminuir el consumo de los bienes y productos que generan efectos negativos en la salud de la población”, se lee en la propuesta.

[México se ubica en el primer puesto de consumo de videojuegos en América Latina](#) y décimo en el mundo. Según datos de un

estudio realizado por Endeavor y publicado en abril de este año, la industria superó los 2.300 millones de dólares en el país, con más de 76 millones de jugadores activos en 2024, y en los últimos cinco años se han creado hasta 67 empresas desarrolladoras de videojuegos en territorio nacional.

No es la primera vez que el Gobierno mexicano pone en la mira los videojuegos. En 2021, [Andrés Manuel López Obrador](#) [presentó un decálogo](#) para enseñar a utilizar bien los videojuegos. Durante su conferencia matutina del 20 de octubre, Obrador presentó una lista de recomendaciones como no chatear con desconocidos ni usar el micrófono ni la cámara, una práctica común entre la comunidad *gamer*. Además, el entonces presidente reprochó a los padres y madres de familia por utilizar estas herramientas para entretener a sus hijos. “Sin duda afecta, daña”, zanjó.



Este momento ocurrió luego de darse a conocer el caso de tres menores de edad que fueron reclutados por la delincuencia organizada, en Oaxaca, [a través del juego para celulares *Free Fire*](#). Ricardo Mejía Berdeja, entonces subsecretario de Seguridad Pública, destalló que uno de los menores comenzó una amistad con un usuario dentro de la plataforma. Después se agregaron como amigos en Facebook y, posteriormente, el hombre le ofreció un trabajo. “Este caso fue con un videojuego de celular, pero también puede pasar con las consolas PlayStation Xbox o Nintendo Switch”, dijo Mejía.

Los videojuegos no son los únicos afectados por el incremento del IEPS presentado en este paquete, también están contemplados los refrescos, cigarros y casas de apuesta en línea. “Proponemos medidas fiscales en favor de la salud pública, a partir de 2026 se ajustará el IEPS aplicado a bebidas azucaradas y [tabaco](#), con un doble objetivo: incentivar hábitos más saludables y contrarrestar los efectos presupuestales asociados con el tratamiento de las enfermedades vinculadas con el consumo de estos productos”, aseguró el titular de la SHCP, Édgar Amador Zamora. En el caso de las apuestas, el impuesto *ad valorem* sería del 30% al 50% sobre el monto total de las apuestas, “o la cantidad efectivamente percibida”.

El Paquete Económico 2026 consiste en un conjunto de iniciativas elaboradas por la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP) en el que se establecen las previsiones económicas para el siguiente año, de dónde serán obtenidos los recursos públicos y cómo se gastarán. La SHCP realiza este ejercicio cada año.

[Impuestos a los videojuegos violentos: la nueva fórmula para frenar su consumo y aumentar la recaudación | EL PAÍS México](#)