



GRAVAMEN DE 8% PROVOCARÍA ALZA DE PRECIOS

Impuesto a videojuegos distorsionaría competencia

**PAQUETE
ECONÓMICO 2026**
CHRISTOPHER CALDERÓN
 ccalderon@elfinanciero.com.mx

La propuesta de Hacienda de cobrar un impuesto del 8 por ciento a los videojuegos clasificados como violentos distorsionará la libre competencia, debido a que se analiza sólo cobrarlo a los productos del extranjero, además de que provocaría un alza en los precios de títulos tan

populares como Grand Theft Auto V, Call of Duty: Warzone y Modern Warfare II, así como Mortal Kombat 11, Fortnite, advirtió David Santiváñez Antúñez, CEO de la consultora especializada GameMetron.

“El consumo de videojuegos en México está dominado por multinacionales extranjeras. Microsoft, por ejemplo, concentra cerca del 29 por ciento de la cuota de mercado, lo que muestra que más de la mitad de lo que se consume en el país proviene de títulos extranjeros”, apuntó.

Agregó que esta medida vulne-

raría los principios de competencia al crear un trato desigual entre actores del mismo mercado, además tensiones con países socios, particularmente EU y Japón —sedes de las principales productoras de videojuegos—, sino que también podría detonar revisiones en el marco del T-MEC.

“En un mercado que ya enfrenta precios elevados por el alza en los costos de importación, este impuesto de 8 por ciento es negativo y reduciría los niveles de crecimiento”, añadió.

Sergio Fuentes Rodríguez, responsable de Sector de Industrias Creativas de la Secretaría de Economía, explicó que se trabaja con los legisladores, quienes deben aprobar el Paquete Económico 2026, para que este impuesto sólo aplique para videojuegos del extranjero.

Por su parte, los casinos en México analizarán a fondo las implicaciones económicas de la propuesta incluida en el Paquete Económico que plantea un impuesto de entre 30 y 50 por ciento sobre la cantidad total apostada en juegos de azar.

Empresarios del sector, que pidieron omitir su nombre, señalaron a EL FINANCIERO que una carga de esta magnitud podría tener un efecto directo en la rentabilidad de los establecimientos, la inversión en expansión y la capacidad de competir con plataformas de apuestas en línea.

Análisis

Critican el impuesto del 8% a videojuegos violentos.

En contra

El impuesto de 8% podría reducir los niveles de crecimiento.

Retroceso

La medida recuerda a discursos de los años noventa ya superados que buscan gravar bienes de lujo.

Dados cargados

Se plantea un impuesto de entre 30 y 50% sobre la cantidad total apostada en juegos de azar.

124

PESOS

Es lo que costaría un título que hoy cuesta 100 pesos.

Fuente: GameMetron