



Inteligencia Competitiva

Ernesto Piedras

✉ @ernestopiedras

IEPS a videojuegos: gravamen ineficiente, desproporcionado y desesperado

En días recientes, se dio a conocer el Paquete Económico para el Ejercicio Fiscal 2026, que incluye una medida fiscal de gran relevancia para la industria de los videojuegos: un Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) de 8% aplicable a aquéllos con contenido violento, extremo o no aptos para menores de edad.

Esta iniciativa que nace de una desesperación recaudatoria marca un precedente en la política fiscal del país y responde, de acuerdo con el gobierno, a la necesidad de regular los impactos en salud pública de esta industria, aunque genera un debate significativo sobre sus posibles impactos en la economía y el consumo de esta forma de entretenimiento digital.

Minúscula proyección de la recaudación. A pesar de que la industria de los videojuegos en México registra un elevado dinamismo y creciente adopción, con 71.6 millones de jugadores y 41,258 millones de pesos en ingresos en para 2024, la aportación de este impuesto al erario sería mínima.

Los datos revelan que los videojuegos clasificados como "C" o "D", es decir con contenido violento, extremo o para adultos, representan solo 15% del total de los juegos vendidos, lo que equivale a una generación de ingresos de 3,120 millones de pesos.

Aplicando el gravamen de 8% sobre este monto, la recaudación sería de aproximadamente 250 millones de pesos. De igual manera, la Secretaría de Hacienda

estima recaudar 183 millones, una aportación minúscula frente a los 10 billones de pesos presupuestados.

Gravamen ineficiente y distorsionante. Aunado a ello, la imposición de este gravamen incidiría negativamente en la compra de videojuegos, con usuarios cada vez más sensibles a cambios en el precio de éstos, por lo que no sólo no se obtendría ese 8% proyectado, sino que perderían el 16% de IVA que cobran actualmente.

En otras palabras, estamos frente a un impuesto ineficiente y distorsionante que generaría mayores costos de instrumentación y potenciales pérdidas para el erario que ingresos superiores.

El debate sobre la necesidad del impuesto. La propuesta del impuesto a los videojuegos violentos se basa en la preocupación por sus posibles efectos negativos en la salud física y mental de los menores al consumir contenidos no aptos para su edad.

Aunque es una preocupación real, ésta ya ha sido atajada con la clasificación de videojuegos que existe en el plano internacional desde 1994 y desde 2021 con una metodología nacional.

Por otro lado, la lista de los juegos más populares en México demuestra una preferencia por títulos poco violentos. Entre los 10 juegos preferidos en el país, sólo tres de la lista son considerados violentos (Call of Duty, GTA, Gears of War).

Instrumentación desproporcionada. Además, la iniciativa incluye todos los modelos de negocio, tanto la

compra de juegos, como las compras dentro del juego utilizadas por 27.8% de los jugadores de consola, y las suscripciones a plataformas mensuales, que utilizan 18.6% de los gamers.

Al respecto, la Secretaría de Hacienda propone una base de 70% del precio de la suscripción, lo que representa un sobrecobro pues solo 38% del catálogo se compone de juegos violentos.

Adicionalmente, la Iniciativa de Reforma a la Ley del IEPS realiza una cita ignorante, engañosa y sesgada de cifras de The Competitive Intelligence Unit (The CIU) con la que se pretende dar contexto y soporte al gravamen refiriendo que las categorías de Acción/Aventuras, Estrategia y Disparos son las tres más jugadas en México y en las que hay contenido violento.

Esto no es enteramente cierto, puesto que sólo una proporción de los videojuegos en estas categorías serían sujetas al gravamen al estar clasificados como títulos C y D. En The CIU rechazamos categóricamente el uso inexacto de nuestros análisis y por supuesto, no apoyamos la iniciativa en ningún sentido.

El IEPS de 8% a los videojuegos violentos en México tendría un impacto fiscal muy limitado, incluso negativo y enfrentaría serios desafíos de implementación. La medida sería una solución simplista a un problema complejo, ignorando tanto el impacto escaso en la recaudación como la demanda y oferta de títulos sujetos del gravamen y los potenciales efectos en su adquisición y consecuentemente, sobre la industria.