



PONDRÁN FRENO A INDUSTRIA DE GAMING POR IMPUESTO DE 8%. PÁG.20

GRAVAMEN A DEBATE

Nuevo impuesto del 8% frenará el crecimiento del gaming en México

La nueva tarifa encarecerá hasta 24% los videojuegos, afectando al sector

Microsoft, con su consola Xbox, y Sony, con la PlayStation, los más afectados

CHRISTOPHER CALDERÓN
ccalderon@elfinanciero.com.mx

El nuevo gravamen del 8 por ciento a los videojuegos con contenido violento, planteado en el Paquete Económico 2026, podría elevar hasta en 24 por ciento su precio además de detener el crecimiento de un sector que hoy tiene 72.6 millones de videojugadores y que genera ganancias por 2 mil 600 millones de dólares.

“Hoy se estima que entre 80 y 89 por ciento de los videojugadores en México tienen entre 18 y 68 años, es decir, población adulta y económicamente activa (...) La medida se justifica con un discurso protector hacia la niñez, pero el consumidor predominante es el adulto”, señaló David Santiváñez, CEO de GameMetron.

Por su parte, Miguel Ángel Villanueva, socio encargado del área tributaria de GameMetron, explicó que en la práctica un título de 100 pesos pasaría a costar 124 pesos con el nuevo impuesto, lo que representaría una barrera para los consumidores.

“La iniciativa ha sido comparada con el régimen tributario aplicado a casinos, cuyo gravamen busca prevenir daños sociales; sin embargo, equiparar apuestas con videojuegos es un error jurídico, dado que el gaming forma parte de la industria cultural y tecnológica”, dijo el ejecutivo de la consultora especializada en videojuegos.

Para los expertos de GameMetron, el nuevo impuesto no sólo afectará a los gamers, sino que además tendrá un impacto negativo en la industria de videojuegos mexicana.

“Hablamos de un país que ya figura en el top 10 del mundo y que es clave para compañías como Sony, Microsoft y Nintendo. Cargarles un impuesto adicional a los títulos con

72.6

MILLONES

De videojugadores hay en México, según estimaciones.

2,600

MILLONES DE DÓLARES

Son las ganancias que genera la industria de videojuegos.

contenido violento manda una señal negativa y puede frenar la expansión de un mercado que hoy es motor de innovación y empleo digital”, advirtió David Santiváñez.

MERCADO CON CRECIMIENTOS DE 125% EN RIESGO

El gravamen que el gobierno cobraría a partir de 2026, detendrá el crecimiento de las consolas de videojuegos. Entre el 2015 y 2024, la disponibilidad de estos dispositivos en los hogares pasó de 3.6 millones a 8.1 millones, un alza de 125 por ciento en menos de diez años.

“Hoy, una de cada 12 familias mexicanas cuenta con una consola fija, lo que coloca al país en la ruta de

consolidarse como uno de los principales mercados de la región para empresas como Sony, Microsoft o Nintendo, los jugadores más importantes de esta industria”, comentó Fabrizio Vargas, analista de The CIU.

Este repunte refleja un cambio estructural en los hábitos de consumo de los gamers mexicanos, ya que los usuarios de consolas son intensivos: invierten más tiempo, más dinero y muestran una fidelidad superior hacia sus plataformas, lo que genera mayores ingresos recurrentes.

“El gasto promedio por consola en 2024 fue de 7 mil 24 pesos y el de cada videojuego adquirido ascendió a 757 pesos, cifras que reflejan un consumidor dispuesto a



desembolsar más por experiencias personalizadas y de mayor calidad”, agregó Vargas.

MICROSOFT Y SONY, LOS MÁS AFECTADOS

Microsoft, con su consola Xbox, y Sony, con la PlayStation, podrían ser los fabricantes de consolas y los desarrolladores de videojuegos más afectados, toda vez que hoy son los que mayores ganancias tienen en México con la venta de los productos de su ecosistema de videojuegos.

“Xbox lidera con una participación de 48.5 por ciento derivado de un precio más bajo frente a sus competidores. Por su parte, PlayStation ha ganado terreno, alcanzando 35.4 por ciento del mercado, en razón de una mayor disponibilidad del PS5 y una reducción en los precios del PS4. Nintendo, aunque con menor presencia, ha crecido para

alcanzar 16.1 por ciento, respaldado por una base de usuarios fieles a la marca”, comentó el analista.

Sin embargo, destacó que los usuarios mexicanos también buscan consolas cada vez más potentes, de tal manera que, según el estudio Mercado de Videojuegos en México, hoy en día cuatro de cada diez consolas en uso en México son de nueva generación.

“La fidelización de los usuarios y los precios competitivos han sido determinantes para mejorar la posición de las consolas. De hecho, la disponibilidad de consolas en los hogares mexicanos podría superar el 10 por ciento entre 2025 y 2026”, afirmó Fabrizio Vargas, quien alertó que esto dependerá de que no se presenten choques significativos en los ingresos de las familias, tal y como podría ocurrir con el nuevo gravamen.

