



Hace algunas semanas comentaba en una comida con colegas el tema de los aumentos de impuestos, cuando repentinamente un joven mesero manifestó su opinión a la mesa: no recuerdo exactamente sus palabras, pero expresó con claridad su desacuerdo, su rechazo, su molestia, con el impuesto a los videojuegos.

Su perspectiva y su espontánea participación ciertamente abonaron a la discusión con las y los colegas. Un joven de una generación que solía verse como políticamente pasiva expresando con convicción su rechazo a la política fiscal del gobierno.

Las encuestas han mostrado algo de ello: el electorado más joven, menor de 30 años, aprueba menos la gestión de la presidenta Claudia Sheinbaum que las y los electores de otros grupos de edad.

Y en el tema específico de los impuestos a los videojuegos, que afecta directamente a ese segmento, sería esperable encontrar un rechazo más amplio, así que miré los datos de la encuesta nacional de septiembre, sondeo en el cual se abordó el asunto.

La propuesta de un impuesto a los videojuegos, con el fraseo de “videojuegos violentos”, encontró el apoyo mayoritario de 54 por ciento del total de las personas encuestadas.

No obstante, entre el grupo de menores de 30 años de edad, la postura mayoritaria fue el desacuerdo, alcanzando 58 por ciento.

Desafortunadamente, no hemos dado seguimiento al tema desde entonces en las encuestas, pero por lo visto el gobierno es

## Reversa en impuesto a videojuegos

### LAS ENCUESTAS

#### Alejandro Moreno

Opine usted:  
amoreno@elfinanciero.com.mx

@almorenoal



muy probable que sí.

Esta semana, la presidenta Sheinbaum anunció que ya no se aplicaría un nuevo impuesto a los videojuegos violentos.

La razón que ofreció es que es difícil clasificar cuáles son violentos y cuáles no; pero la medida, la reversa fiscal, parece una consideración a ciertos segmentos del electorado enojados con el gobierno y particularmente sensibles al impuesto a videojuegos: los jóvenes.

De ser así, si la reversa al impuesto a videojuegos es una reacción del gobierno y de la presidenta a lo que muestran las encuestas entre el segmento joven, sería una clara indicación de que tomó una decisión de tipo pandering, es decir, de alcance político.

Por lo general, el pandering son decisiones o medidas que

apelan al votante mediano para maximizar apoyo político, pero el concepto puede aplicarse a ciertos grupos específicos, de manera que se busque evitar su rechazo o, en el mejor de los casos, generar un mayor apoyo entre ellos.

La reversa en el impuesto a videojuegos no parece dirigida al electorado en su conjunto, sino hacia el segmento particular de jóvenes, que no sólo han sido los más críticos del gobierno de tiempo atrás, sino cuya actitud de rechazo probablemente se ha endurecido en semanas recientes.

Es probable que el enojo hacia el impuesto sea tan sólo una de las facetas de dicho enojo, ya que las encuestas también los han mostrado como los más sensibles y molestos por el asunto de la inseguridad en el país, que bien podría estar entre la violencia que más aqueja a la sociedad hoy en día.

Veremos si la medida de Sheinbaum de dar para atrás con el impuesto a videojuegos le redituó algo de apoyo entre ese segmento joven. O por lo menos detiene una molestia que pareciera creciente.

Por lo pronto, lo que era una medida de recaudación parece haberse vuelto una medida de pérdida de apoyo político. Es entendible que se decidiera echar para atrás.

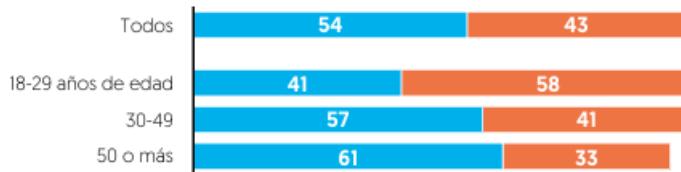
Feliz 2026.

*Esta es la última entrega de Las encuestas en este 2025. La próxima será en enero de 2026. Le agradezco su amable lectura y le deseo a usted y los suyos un muy Feliz Año Nuevo.*

### Rechazo de jóvenes

¿Usted aprueba o desaprueba que haya un aumento de impuestos a los videojuegos con contenido violento? (%)

■ Aprueba ■ Desaprueba



No suma 100 porque no se muestra la opción "no sabe"

Fuente: EL FINANCIERO, encuesta nacional septiembre 2025, 1,000 entrevistas.