



Carlos Matute González

La reforma fiscal parcialmente abortada- P5

OPINIÓN

La reforma fiscal parcialmente abortada: los videojuegos violentos

Carlos Matute González*
nacional@cronica.com.mx

Con la reforma fiscal aprobada para el 2026, se pretende, primordialmente, mejorar los controles para reducir la evasión fiscal, el aumento de aranceles, así como la imposición de nuevas contribuciones y aumento de tasas del impuesto especial de producción y servicios con lo que se busca elevar la recaudación fiscal para financiar el creciente gasto en programas sociales. Sin embargo, esta será modificada por instrucciones de la presidenta Sheinbaum, quien anunció que mediante un decreto dejará sin efectos el gravamen a videojuegos con contenido violento, extremo o para adultos no apto para menos de edad.

Ante esta declaración presidencial, el líder de la bancada morenista en la Cámara de Diputados reaccionó inmediatamente para señalar que eso no era posible jurídicamente, toda vez que la facultad de derogar contribuciones corresponde a los legisladores, pero que su grupo parlamentario está dispuesto a proceder a llevar a cabo la modificación correspondiente y corregir lo que se aprobó en octubre pasado.

En la conferencia matutina del 23 de diciembre, la presidenta informó que eliminaría el impuesto referido porque es imposible técnicamente determinar con precisión qué juego promueve conductas violentas entre los jóvenes y cuál no. Además, se quejó de que éste se aprobó a pesar de que ella “había pedido que se quitara el impuesto sobre videojuegos”. Lo destaca-

ble es que la presidenta había defendido dicho gravamen en la presentación del paquete económico 2026 en septiembre pasado, bajo el argumento de que tenía efectos parafiscales en beneficio de la juventud, que debe apartarse de la adicción al videojuego y no ser objeto de inducción a conductas violentas.

Lo cierto es que en México más del 50% de “gamers” consume videojuegos con disparos o peleas y, para algunos sectores de la ciudadanía, estas cifras son suficientes para prevenir su consumo por los potenciales daños que se pueden ocasionar a los niños y niñas. En un principio, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público y la Consejería Jurídica del Ejecutivo Federal habían considerado que una forma de prevenir esta adicción era la creación de un impuesto especial a estos productos.

Sin embargo, desde que se publicó el paquete económico 2026, expertos fiscalistas señalaron que era muy complicado la determinación del impuesto a videojuegos con contenido violento, porque la identificación y el correspondiente cobro del 8% sobre el precio de su venta física o descarga de la red dependía de una clasificación clara y precisa. Además, abundaron en que dicha clasificación debía hacerse en una ley y el legislador había sido omiso e incluso había delegado, incorrectamente, en una autoridad administrativa esa facultad que por su naturaleza es indelegable.

En el análisis del paquete fiscal de 2026, que se realizó en la Facultad de Derecho de la UNAM, organizado por el seminario de derecho fiscal, los fiscalistas Margarita Palomino, Carlos Verduzco y Carmen Zoravilla explicaron la imposibilidad jurídica del cobro del impuesto por dos razones: la ambi-

güedad del hecho imponible, es decir, quien define qué es violencia y la complicación de controlar la información de las plataformas informáticas, cuyas direcciones IP y residencia se encuentran en el extranjero. En cuanto a los efectos parafiscales, estos son debatibles por la falta de productos sustitutos a estos juegos violentos y el niño o niña “adictos” no dejarán de consumirlos por el sobrecosto derivado del impuesto, con lo que la medida era plenamente recaudatoria.

En el proceso de instrumentación de la reforma fiscal, los operadores en el Sistema de Administración Tributaria (SAT) se percataron de la mencionada dificultad técnica en la definición del hecho imponible, que ahora señala el **diputado Monreal** y que no lo detectó en el momento de la aprobación, además los funcionarios de Hacienda se dieron cuenta de que era más elevado el costo del sistema de control y verificación del cumplimiento del pago correcto de la contribución que el monto de recaudación esperado y que el efecto parafiscal no era significativo.

Ahora hay que abortar parcialmente la reforma fiscal aprobada en octubre con gran rapidez y sin una revisión exhaustiva, ni una actitud abierta a escuchar los señalamientos de buena fe de expertos y opositores. En este contexto, la pregunta es ¿quién mete en esta comedia de equivocaciones a la presidenta? Ella es científica y no es fiscalista. ¿Quién mete la pata y no asesora oportuna y correctamente? ¿En el Congreso la mayoría parlamentaria es una aliada responsable o un comparsa que no cuestiona nada hasta que el error ya se hizo evidente y costoso políticamente?

Lo cierto es que el impuesto debe empezarse a cobrar en enero y el go-



bierno no puede jurídicamente dejarlo de aplicar por instrucciones presidenciales. ¿Se convocará a periodo extraordinario para esta modificación legislativa? ¿se esperará hasta febrero cuando inicia el periodo ordinario de sesiones? No es fácil abortar parcialmente una reforma fiscal ●

**Investigador del Instituto Mexicano de Estudios Estratégicos en Seguridad y Defensa Nacionales y del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores*

*cmatutegonzalez@gmail.com
Facebook.com/cmatutegonzalez
X @cmatutegonzalez
www.carlosmatute.com*

Lo cierto es que en México más del 50% de "gamers" consume videojuegos con disparos o peleas y, para algunos sectores de la ciudadanía, estas cifras son suficientes para prevenir su consumo por los potenciales daños que se pueden ocasionar a los niños y niñas