



Sheinbaum anuncia que no se cobrará impuesto a los videojuegos violentos por la dificultad de aplicarlo

Sheinbaum argumentó que aplicarlo sería inviable por la dificultad que supone separar con claridad los títulos con contenido violento de los que no lo tienen, al tiempo que se abriría un debate sobre qué dependencia o agencia deberá ser la que determine el contenido de cada videojuego.



Foto: EFE/Sáhenka Gutiérrez

La presidenta Claudia Sheinbaum anunció este martes que su Gobierno decidió no cobrar el impuesto del 8% a los videojuegos previsto a partir de 2026, ante las dificultades para hacer efectiva su aplicación.

En su conferencia de prensa diaria, la mandataria mexicana argumentó que aplicarlo sería inviable por la dificultad que supone separar con claridad los títulos con contenido violento de los que no lo tienen, al tiempo que se abriría un debate sobre qué dependencia o agencia deberá ser la que determine el contenido de cada videojuego.

Sheinbaum explicó que ella misma había solicitado retirar ese gravamen, pero que “al final no se quitó de la ley de ingresos”, aprobada por el Congreso para 2026, por lo que ahora el Ejecutivo tomó la decisión de que “no se cobre el impuesto”.

“Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no. ¿Cómo le vas a poner un impuesto? ¿quién va a determinar esa circunstancia?”, planteó.

[Sheinbaum anuncia que no se cobrará impuesto a los videojuegos violentos por la dificultad de aplicarlo • Forbes Política • Forbes México](#)