



El Gobierno da un paso atrás y retira el impuesto a los videojuegos: “Es muy difícil distinguir entre uno que tiene violencia y otro que no”

La presidenta mexicana alude a una inviabilidad técnica en los criterios para la aplicación de la tasa de 8% que se pretendía cobrar y que se apostará por campañas de concientización a jóvenes y adolescentes



Pequeños de los videojuegos en el Omegatón, en Ciudad de México, el 23 de agosto.
Foto: MARCO ALESSI (CARTASUERO) / VIDEO: GOBIERNO DE MÉXICO



ANDRÉS RODRÍGUEZ

México - 23 DIC 2025 - 16:39CET

Claudia Sheinbaum da un regalo adelantado a la [comunidad gamer](#). La presidenta de México ha dado un paso atrás y ha decidido retirar [el impuesto a los videojuegos considerados violentos](#) que fue planteado en el [Paquete Económico 2026](#). Durante la conferencia *Mañanera* de este martes, la mandataria ha aludido a una inviabilidad técnica en los criterios para la aplicación del gravamen de 8% que se pretendía cobrar a partir del 1 de enero de 2026. La tasa iba dirigida a los títulos físicos y digitales con contenido no apto para menores, según una reforma fiscal aprobada por el Senado, con el objetivo de desincentivar su consumo y recaudar fondos.



“Ya no se va a cobrar ese impuesto. Yo había pedido que se quitara el impuesto a los videojuegos y al final no se quitó de la Ley de Ingresos. Es muy difícil distinguir entre [un videojuego que tiene violencia](#) y uno que no. Entonces, ¿quién va a determinar esa circunstancia? Tomamos la decisión que no se cobre y más bien hacer campañas a los jóvenes y a los adolescentes sobre a dónde te pueden llevar este tipo de juegos [violentos]”, ha afirmado [Sheinbaum](#).

Esta medida, impulsada por la Administración de Sheinbaum, buscaba desalentar el consumo de este tipo de contenidos, recaudar fondos y [combatir la violencia en el país](#). La intención, según sus impulsores, era reducir la violencia en la sociedad a través de una carga fiscal sobre productos considerados dañinos, similar al impuesto que [ya se aplica a las bebidas azucaradas o al tabaco](#). El impuesto generó debate sobre su impacto en la industria y la justificación de vincularlos con su influencia a la violencia real. El nuevo gravamen no detallaba cómo se definirían aspectos clave como la clasificación de juegos, la base imponible y su aplicación en ventas digitales y servicios de suscripción como Game Pass o PlayStation Plus.

“Argumentan que las consolas son generadores de violencia, como si los *gamers* fueran potenciales delincuentes”, dijo en su momento la diputada mexicana por Movimiento Ciudadano Iraís Reyes. “Y vamos a decirlo con todas sus letras: Nadie se vuelve criminal por sobrevivir al apocalipsis en [The Last of Us](#); nadie termina en la delincuencia por lanzar un Fatality en *Mortal Kombat*; nadie se convierte en narco por atrapar criaturas en *Pokémon*”.

[El Gobierno da un paso atrás y retira el impuesto a los videojuegos: “Es muy difícil distinguir entre uno que tiene violencia y otro que no” | EL PAÍS México](#)