



### GOLPE AL GAMER

Algunos videojuegos violentos que podrían ser gravados con 8 por ciento:



Halo



Grand Theft Auto



Silent Hill



Call of Duty



Resident Evil



Battlefield

### DESARROLLADORES GUARDAN SILENCIO

# Incertidumbre por gravar videojuegos violentos

**MÁS ALLÁ DE usar estudios viejos para hablar de salud mental, se deben crear espacios seguros en lugares como el hogar y las arenas de gaming**

**POR AURA HERNÁNDEZ**  
[aura.hernandez@gimm.com.mx](mailto:aura.hernandez@gimm.com.mx)

El recién entregado Paquete Económico 2026 propone gravar a los videojuegos con contenido violento, una medida que no ha sido bien aceptada por la comunidad y que, en realidad, no ayuda a construir un espacio seguro para los videojugadores.

El documento entregado por la Secretaría de Hacienda y Crédito Público a la Cámara de Diputados incluye los llamados impuestos saludables, es decir, gravar ciertos productos que afectan la salud física y mental de la población con el objetivo de desincentivar su consumo.

En el caso de los videojuegos, la secretaria a cargo de Edgar Amador Zamora aseguró que "estudios recientes", que son de 2012, han encontrado una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y un nivel más alto de agresión entre los adolescentes, así como efectos sociales y psicológicos negativos como aislamiento y ansiedad.



Somos muy conscientes de los retos que se enfrentan actualmente en temas de seguridad en gaming y de la importancia que tiene generar espacios seguros para todas y todos.”

**KARLA ROBLES**

GERENTE DE PLANEACIÓN  
Y ESTRATEGIA DE CHEIL MÉXICO

Ante esto, se propuso aplicar un Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) del 8% a la prestación de servicios digitales de videojuegos con contenido violento, es decir, aquellos con clasificación C y D tanto en su formato físico como digital.

En el caso de los videojuegos free to play que entren en esas clasificaciones, el gravamen se aplicará al contenido adicional pagado, a lo que se añade que las suscripciones como Xbox Game Pass o PlayStation Plus también podrían

verse impactadas.

Dicha medida ha causado reacciones negativas entre los videojugadores mexicanos por distintas razones como que el impuesto se trasladaría al consumidor y que las razones para aplicarlo no son del todo correctas.

**El documento indica que, de aprobarse, el gravamen generaría una recaudación de**

**183  
MILLONES  
de pesos  
en 2026**

Esto porque el estudio citado por la Secretaría no es reciente, se llama *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*, realizado por José Moncada Jiménez y Yamileth Chacón

Araya de la Universidad de Costa Rica, y data del año 2012.

De ese año a la fecha han surgido otros estudios que refutan esos resultados, por ejemplo, la Comisión Nacional Contra las Adicciones indicó, hace dos años, que no existe evidencia científica que respalde la relación entre videojuegos y un comportamiento agresivo entre adolescentes.

Este resultado es confirmado por otras investigaciones como las realizadas por el psicólogo español Martín Jiménez Toribio o por Feggy Ostrosky, quien es profesora de la Facultad de Psicología por la Universidad Nacional Autónoma de México.