



TOMAMOS LA DECISIÓN DE QUE NO SE COBRE: PRESIDENTA

Dan Navidad a gamers; cancelan impuesto

El Gobierno federal eliminó el gravamen de 8% previsto en la Ley de Ingresos 2026 para los videojuegos “violentos”, toda vez que es “muy difícil” distinguir esta categoría entre todos los que se ofertan en el mercado y reconoció que establecer una tasa impositiva “tiene muchas complicaciones”. Según el reporte *Estado del Gaming en México. Primer semestre 2024*, del IFT, el país está en el top 10 mundial en valor de mercado de la industria.

El líder de Morena en San Lázaro, Ricardo Monreal, confirmó que se hará la modificación o derogación legislativa al respecto **MÉXICO P. 3**

DIFÍCIL, DISTINGUIR LOS QUE SON VIOLENTOS: SHEINBAUM

DAN REGALO DE NAVIDAD A GAMERS: QUITAN IMPUESTO A VIDEOJUEGOS

Mañanera. La Presidenta señaló que ella pidió que se eliminara el cobro que se incluyó en la Ley de Ingresos 2026

KARINA AGUILAR Y ARTURO RIVERA

El Gobierno de México dio marcha atrás al impuesto de 8% previsto en la Ley de Ingresos 2026 para los videojuegos “violentos”, toda vez que es “muy difícil” distinguir esta categoría entre todos los que se ofertan en el mercado.

“Ya no se va a cobrar ese impuesto, voy a explicar por qué, es muy difícil, yo pedí que se quitara el impuesto sobre videojuegos y al final no se quitó de la Ley de Ingresos y quedó. Es muy difícil distinguir entre un videojuego

que tiene violencia y uno que no. Entonces, ¿cómo le vas a poner un impuesto? ¿Quién va a determinar esa circunstancia? Tomamos la decisión de que no se cobre el impuesto”, declaró la presidenta Claudia Sheinbaum este lunes.

En su *Mañanera*, la titular del Ejecutivo federal destacó que en su lugar se harán campañas dirigidas a los jóvenes y a los adolescentes de “a dónde te pueden llevar este tipo de juegos, que muchos de ellos son en línea y generan una adicción al videojuego, que cuesta dinero y además promueve conductas de violencia”.

La mandataria reconoció que cobrar un impuesto a los videojuegos violentos “tiene

muchas complicaciones y realmente, que haya una campaña orientada a la construcción de la paz, que es la campaña de por la paz y contra las adicciones”.

El impuesto causó polémica en la discusión que se dio en el Congreso de la Unión, donde la oposición advirtió la complejidad de definir a un videojuego como violento; no obstante, Morena y sus aliados del PT y PVEM votaron a favor del mismo.

Al respecto, el secretario de Salud, David Kershenobich, señaló que este tema es novedoso, por lo que se tiene que analizar “con mucho cuidado lo que tiene que ver con el contenido de los videojuegos. Es un fenómeno nuevo que tiene sus lados positivos también, pero hay que regular el contenido”.



ANÁLISIS

De acuerdo al reporte especial "Estado del Gaming en México. Primer semestre 2024", elaborado por el hoy desaparecido Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), el *gaming* se ha convertido en una actividad especialmente significativa para la Generación Z, no sólo como pasatiempo, sino como una posible vía de inserción laboral en áreas como diseño y programación.

Recientemente se registraron manifestaciones por parte de grupos identificados con la Generación Z, que se articularon desde las

redes sociales, siendo la principal el 15 de noviembre, la cual derivó en violencia.

De acuerdo al IFT, al tercer trimestre de 2023 había 67.8 millones de personas videojugadoras de seis años o más en México, siendo el grupo de 25 a 34 años el que concentra el mayor porcentaje de *gamers*, con 29.9%; seguido por el rango de 18 a 24 años, con 25.4%, y el de 35 a 44 años, con 24.6%; mientras que el restante 20.1% corresponde al segmento de 44 a 65 años.

Los tipos de videojuegos que se juegan con mayor frecuencia son: battle royale, con 27%; carreras, con 26%; y disparos, con 24%.

DISPOSITIVOS

- La Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA) 2023, del extinto Instituto Federal de Telecomunicaciones, reveló que 22% de las personas encuestadas dijo jugar videojuegos con un promedio de 2.2 horas al día. Los dispositivos más utilizados para esta actividad fueron el teléfono celular, con 74%; consola de videojuegos, con 37%, y computadora, con 11%.

CLASIFICACIÓN INTERNACIONAL



Organismos como PEGI en Europa y ESRB en EU evalúan elementos como el tipo de violencia para clasificar los videojuegos, lo que se destaca en la carátula de los mismos.



Los juegos de disparos se catalogan en distintos niveles de violencia; títulos como Overwatch la presentan estilizada y están clasificados para menores (PEGI 12).



Mientras que franquicias como Call of Duty o Doom son catalogadas para adultos por su representación realista del combate (PEGI 18 / ESRB M).



Lo mismo ocurre con los battle royale: Fortnite mantiene una clasificación adolescente por su tono caricaturesco (PEGI 12), a diferencia de PUBG (PEGI 16).



Un battle royale es un tipo de videojuego en el que los jugadores compiten entre sí hasta que solo queda uno (o un equipo), como es el videojuego Warzone.

Se debe modificar la Ley de Ingresos 2026, dice **Monreal**

Ricardo Monreal, coordinador de los diputados de Morena, explicó que el Poder Ejecutivo no tiene facultad para eliminar el impuesto a los videojuegos violentos, al haber sido aprobado por el Congreso; la salida correcta es su modificación o derogación legislativa en la Ley de Ingresos de la Federación 2026, que se aprobó en octubre pasado.

"El Ejecutivo no tiene facultad para inaplicar una contribución vigente, aún cuando considere deficiente su diseño. La falta de un sistema estatal de clasificación de videojuegos no suspende ni extingue la obligación tributaria prevista en la ley", advirtió.

La Ley de Ingresos de la Federación para el ejercicio fiscal de 2026, fue publicada en



Este anuncio genera un problema jurídico, ya que el impuesto no es sólo una estimación en la Ley de Ingresos, sino una obligación fiscal creada en una ley formal"

RICARDO MONREAL
 Líder de Morena
 en San Lázaro



el *Diario Oficial de la Federación* el 7 de noviembre de 2025 e incluye el concepto de recaudación por "Videojuegos con violencia", dentro del rubro del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS). Dicha recaudación se estimaba en 183 millones de pesos para el ejercicio fiscal del próximo año.

Monreal explicó que también se podría optar por la emisión de un decreto presidencial de estímulo fiscal.

PANALISTA INICIATIVA

El diputado Héctor Saúl Téllez adelantó que en el PAN presentarán una reforma para eliminar el impuesto a los videojuegos, pues coincidió en que la Presidenta carece de facultades directas / YALINA RUIZ