



Videojuegos no tendrán impuesto; “es complicado”

La presidenta Claudia Sheinbaum aduce que **es difícil definir qué juegos tienen alto contenido de violencia** para establecer el gravamen; en su lugar, se harán campañas preventivas, dice

**ANTONIO LÓPEZ
Y EDUARDO DINA**

—nacion@eluniversal.com.mx

La presidenta Claudia Sheinbaum Pardo anunció que revertirá el impuesto para los videojuegos porque “tiene muchas complicaciones”, el cual recién fue aprobado por la Cámara de Diputados durante la discusión del paquete económico.

“Ya no se va a cobrar ese impuesto. Al final yo había pedido que se quitara el impuesto sobre videojuegos y al final no se quitó de la Ley de Ingresos y quedó”, dijo Sheinbaum Pardo en su conferencia mañanera de este martes 23 de diciembre en Palacio Nacional.

La Mandataria federal detalló que el objetivo central era imponer impuestos sólo a los videojuegos que promueven la violencia, pero reconoció que resulta difícil determinar qué videojuegos incurrir en ello y cuáles no.

“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? Entonces, tomamos esa decisión de que no se cobre el impuesto y más bien hacer campañas a los jóvenes y a los adolescentes de a dónde se pueden llevar este tipo de juegos, muchos de ellos en línea, y pues generar una adicción al videojuego”, explicó.

“Cuesta dinero y además promueve violencia. Decidimos que el

tema de los impuestos se quite porque tiene muchas complicaciones”, añadió la Presidenta.

Al respecto, el secretario de Salud, David Kershenobich, dijo que “lo que es importante es el componente de violencia”, tras haber presentado la *Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco*, que reveló que es prioridad la atención de la salud mental de adolescentes.

“Tenemos 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, ver el contenido que tiene”, señaló.

El pasado 16 de octubre, el pleno de la Cámara de Diputados aprobó por mayoría en lo general y en lo particular la reforma a la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) para 2026, y con ello el incremento del gravamen que se aplica a los refrescos con y sin calorías, así como a cigarrillos, casinos y videojuegos.

El dictamen fue avalado por mayoría de votos de integrantes de Morena, PT y PVEM, y la votación en contra de PRI, PAN y MC.

El proyecto inicial planteaba aplicar un impuesto especial a los videojuegos con contenido violento consistente a 8%.

De acuerdo con la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP), el “impuesto saludable” cuenta con el fin de desincentivar el consumo de bienes que contribuyan al dete-

rioramiento de la salud física y mental de los habitantes.

Efectos negativos

Estudios recientes han encontrado una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y el nivel más alto de agresión entre los adolescentes, así como “efectos sociales y psicológicos negativos como aislamiento y ansiedad”, argumentaba la propuesta, que ahora será revertida por orden presidencial.

El objetivo oficial de la reforma, y el argumento bajo el que fue avalada, es desincentivar el consumo de productos que la autoridad considera con efectos negativos para la salud mental o conductual de los adolescentes.

En su exposición de motivos, se señala que los videojuegos violentos han sido asociados con “un nivel más alto de agresión” entre jóvenes, por lo que esta tasa de impuesto entra dentro del rubro de “impuestos saludables”.

De acuerdo con la Secretaría de Hacienda, con la medida se estimaba recaudar en 2025 un total de 183 millones de pesos, recursos que presuntamente se destinarían a acciones de salud mental. ●



POR LA SALUD



ARCHIVO EL UNIVERSAL

8%
LA TASA

impositiva que se había calculado imponer a los videojuegos con contenido violento.

183
MILLONES DE PESOS

la cifra que se calculaba recaudar en 2025 por las autoridades hacendarias con el gravamen a los videojuegos.

El impuesto a los videojuegos con contenido violento se decidió al considerar que promueven las conductas antisociales y la adicción entre los jóvenes, señalaron las autoridades.

CLAUDIA SHEINBAUM PARDO

Presidenta de México

“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?”

DAVID KERSHENOBICH

Secretario de Salud

“Tenemos 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”