

INICIATIVA QUE DEROGA DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY DEL IMPUESTO ESPECIAL SOBRE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS, EN MATERIA DE ELIMINACIÓN DEL IMPUESTO A LOS VIDEOJUEGOS, A CARGO DEL DIPUTADO RUBÉN IGNACIO MOREIRA VALDEZ, DEL GRUPO PARLAMENTARIO DEL PRI

Quien suscribe, diputado Rubén Ignacio Moreira Valdez, coordinador del Grupo Parlamentario del Partido Revolucionario Institucional de la LXVI Legislatura de la Cámara de Diputados del honorable Congreso de la Unión, con fundamento en lo señalado en los artículos 78, párrafo segundo, fracción III, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y 116 y 122 de la Ley Orgánica del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, así como en el artículo 56 del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, somete a consideración iniciativa con proyecto de decreto, al tenor de la siguiente

Exposición de Motivos

La presente iniciativa tiene por objeto reformar diversas disposiciones de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS), con el propósito de eliminar el impuesto aplicado a los videojuegos, aprobado por la mayoría legislativa en octubre del año pasado. Dicha medida no solo fue objeto de un amplio rechazo político y social, sino que también carece de respaldo sólido que justifique la vinculación entre videojuegos y conductas violentas.

I. Carácter y alcance del impuesto aprobado

En la propuesta de modificación al IEPS para 2026 se estableció un gravamen del 8 por ciento sobre la venta de videojuegos considerados con contenido violento, extremo o para adultos, aplicable tanto a formatos físicos como digitales, incluyendo servicios de suscripción y microtransacciones. De acuerdo con la propia estimación de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, este impuesto habría generado aproximadamente 183 millones de pesos en su primer año de aplicación.¹

Sin embargo, esta cifra representa una proporción mínima respecto al total de ingresos fiscales y a la dinámica económica del sector, especialmente si se considera que en 2024 la industria de videojuegos en México generó más de 2,300 millones de dólares y que el país cuenta con más de 76 millones de jugadores activos, situándolo como el mercado más grande de América Latina y décimo a nivel mundial.²

II. Ausencia de sustento científico

La justificación oficial del gravamen se apoyó en la supuesta relación entre videojuegos violentos y efectos negativos en el comportamiento de niñas, niños y adolescentes. Sin embargo, existen múltiples pronunciamientos de instituciones académicas y expertos que refutan esta relación:

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y especialistas en industrias creativas han señalado que el impuesto carece de un sustento científico y alimenta prejuicios, dado que no existe consenso académico que respalde que los videojuegos sean causantes directos de violencia.³

A nivel internacional, organismos y estudios, como la Asociación Americana de Psicología (APA), han declarado que no hay evidencia suficiente que demuestre una relación causal entre videojuegos violentos y comportamientos violentos reales, señalando que atribuir la violencia en la vida real a los videojuegos es científicamente inválido.⁴

Además, parte de la evidencia citada por el gobierno mexicano para justificar el impuesto proviene de estudios antiguos, con más de una década de antigüedad, que no han sido actualizados ni reproducidos con metodologías modernas para sustentar conclusiones firmes.⁵

En contraste, la política pública efectiva en materia de violencia requiere enfoques integrales que consideren factores estructurales como la desigualdad, la exclusión social, el acceso a oportunidades educativas y laborales, así como estrategias de prevención del delito, y no sólo la penalización fiscal de bienes culturales.

III. Reacciones de la oposición y de la sociedad

Desde su presentación en el Congreso, diversos legisladores opositores manifestaron su rechazo a esta medida. La diputada Irais Virginia Reyes, por ejemplo, criticó el impuesto como absurdo y carente de fundamento, destacando que equiparar videojuegos con productos nocivos como el tabaco o bebidas alcohólicas es erróneo y falso de evidencia científica.

Asimismo, el grupo parlamentario del PRI en la Cámara de Diputados expresó públicamente su crítica hacia los incrementos de impuestos propuestos por el gobierno federal, incluyendo gravámenes como el de los videojuegos, advirtiendo que tales medidas responden más a una estrategia de recaudación que a una política pública basada en datos técnicos y evaluaciones de impacto.

Paralelamente, la comunidad de jugadores y consumidores también se movilizó a través de protestas, peticiones en línea y manifestaciones públicas, argumentando que el impuesto afectaría injustamente el acceso a una forma de entretenimiento cultural y tecnológico, y que no aborda las causas profundas de la violencia en el país.⁶

IV. Impacto económico y justificación técnica para la eliminación del impuesto

El impuesto propuesto habría tenido impactos significativos en la economía del entretenimiento digital:

La recaudación proyectada (183 millones de pesos) es mínima comparada con otras fuentes de ingresos fiscales y con el tamaño de la industria, lo que pone en duda la eficiencia de la medida como herramienta efectiva de política pública.⁷

El impuesto podría haber generado distorsiones en el consumo, incentivar la informalidad o la piratería, y afectar no sólo a grandes plataformas y desarrolladores, sino también a consumidores de ingresos medios y jóvenes que destinan parte de su gasto al entretenimiento digital.

V. Propuesta y conclusión

En el debate público posterior a la aprobación del impuesto a los videojuegos, la titular del Poder Ejecutivo federal manifestó su intención de eliminar dicho gravamen, ya sea mediante la expedición de un decreto o a través de mecanismos administrativos que permitieran revertir sus efectos. En atención con esa postura, el pasado 31 de diciembre de 2025 se publicó un decreto mediante el cual se otorgó un estímulo fiscal del cien por ciento aplicable al impuesto a los videojuegos, con el objetivo de neutralizar su impacto económico para consumidores y la industria.

No obstante, si bien dicho estímulo refleja el reconocimiento implícito de que el impuesto resulta inconveniente y carente de justificación, no puede obviarse que, conforme al marco constitucional mexicano, la facultad exclusiva para crear, modificar o suprimir contribuciones corresponde al Congreso de la Unión, en términos de lo dispuesto por el artículo 73, fracción VII, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. En este sentido, ningún decreto del Ejecutivo puede sustituir la función legislativa ni corregir de fondo una norma fiscal que permanece vigente en el orden jurídico.

El uso de estímulos fiscales como vía para neutralizar un impuesto aprobado por ley no elimina la carga tributaria, sino que la suspende de manera temporal y condicionada, lo cual genera incertidumbre jurídica tanto para los contribuyentes como para los agentes económicos del sector. La vigencia de un estímulo depende de la voluntad administrativa del Ejecutivo y puede ser modificada o retirada sin intervención del Poder Legislativo, lo que impide la planeación a mediano y largo plazo y vulnera el principio de seguridad jurídica en materia fiscal.

En los hechos, recurrir a un decreto administrativo para otorgar un estímulo del cien por ciento equivale a una simulación normativa, pues el impuesto continúa existiendo en la ley, aun cuando su cobro sea compensado de manera temporal. Esta situación mantiene un marco jurídico contradictorio, en el que por un lado se reconoce la improcedencia del gravamen y, por otro, se conserva formalmente en el sistema tributario, trasladando la solución a un plano administrativo y no legislativo.

Por ello, la presente iniciativa adquiere especial relevancia, ya que la única vía constitucionalmente válida para garantizar certeza jurídica plena es la derogación expresa del impuesto en la ley, mediante una reforma aprobada por el Congreso de la Unión. Mantener el gravamen y compensarlo vía estímulos no resuelve el problema de fondo, ni

corrige los vicios de origen de la medida, ni brinda seguridad a los contribuyentes respecto a la estabilidad del marco fiscal.

En consecuencia, esta reforma no solo atiende la falta de sustento científico y el carácter meramente recaudatorio del impuesto a los videojuegos, sino que también restablece el equilibrio entre poderes, reafirma la reserva de ley en materia tributaria y garantiza que cualquier modificación fiscal se realice conforme a los principios de legalidad, certeza y seguridad jurídica que rigen el sistema constitucional mexicano.

A continuación, presento un cuadro comparativo de los cambios propuestos:



LEY DEL IMPUESTO ESPECIAL SOBRE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS

TEXTO VIGENTE	INICIATIVA
Artículo 2o.- ...	Artículo 2o.- ...
I. ...	I. ...
A) a J) ...	A) a J) ...
K) Videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para personas menores de 18 años, en formato físico, siempre que la enajenación se efectúe al público en general 8% Lo dispuesto en este inciso no será aplicable tratándose de la importación de los videojuegos mencionados.	K) Se deroga.
II. ...	II. ...
A) a C) ...	A) a C) ...
D) Los que se proporcionen en territorio nacional que permitan el acceso o descarga de videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para personas menores de 18 años, proporcionados por residentes en el extranjero sin establecimiento en México y residentes en el país, en términos del artículo 18-B, primer párrafo y fracción I	D) Se deroga.

de la Ley del Impuesto al Valor Agregado, en los siguientes supuestos: 8%

1. El acceso o descarga permitido directamente por el prestador del servicio digital.
2. El acceso o descarga permitido a través de plataformas digitales de intermediación a que se refieren los artículos 10.-A BIS y 18-B, fracción II de la Ley del Impuesto al Valor Agregado.

Quedan comprendidos en este inciso los videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para personas menores de 18 años, cuyo acceso o descarga se realice sin el pago de una contraprestación, pero que oferten cualquier contenido adicional dentro del videojuego. En este caso, la tasa se aplicará sobre el precio pagado por el contenido adicional.

Cuando el acceso o descarga a que se refiere este inciso, se realice mediante el pago de una membresía o suscripción, periódica o no, que dé acceso a un catálogo de videojuegos que incluya videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para personas menores de 18 años, ya sea exclusivamente o conjuntamente con otro tipo de contenido o servicio digital, la tasa se aplicará

<p>únicamente al precio que corresponda por el acceso o descarga de cada videojuego por el que se deba pagar el impuesto en términos de este inciso, siempre que en el comprobante respectivo se haga la separación de cada uno de ellos. Cuando no se haga la separación mencionada, la contraprestación cobrada se entenderá que corresponde a un 70% del monto de los servicios a que se refiere este inciso, en cuyo caso dicho impuesto no podrá ser menor que el que corresponda al servicio digital de videojuegos que se hubiera pagado de manera separada al precio de la membresía o suscripción.</p>	
<p>Artículo 3o.- ...</p> <p>I. a XXXVII. ...</p> <p>XXXVIII. Videojuego con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para personas menores de 18 años, aquellos que se clasifiquen como tales por contener violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o contenido sexual gráfico, lenguaje fuerte o apuestas con moneda real.</p>	<p>Artículo 3o.- ...</p> <p>I. a XXXVII. ...</p> <p>XXXVIII. Se deroga.</p>

XXXIX. Contenido adicional dentro del videojuego, todo contenido digital que complementa el videojuego por el que se paga una contraprestación, que pudiendo ser descargable o no, se utilice como elemento interactivo dentro del videojuego, como serían productos digitales o promocionales, que permitan mejorar la experiencia del adquirente, entre otros: nuevos escenarios, niveles, personajes, armas o modos de juegos.	XXXIX. Se deroga.
Sin correlativo	<p style="text-align: center;">TRANSITORIOS</p> <p>Primero. - El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.</p> <p>Segundo. - Se derogan todas las disposiciones que se opongan al presente decreto.</p> <p>Tercero. - El Ejecutivo Federal deberá realizar las adecuaciones reglamentarias pertinentes, de conformidad con lo previsto en este Decreto, dentro de los 90 días naturales posteriores a la entrada en vigor del presente Decreto.</p>

En el PRI como un instituto político con responsabilidad y dimensión social, consideramos pertinente y urgente la aprobación de esta reforma.

Por lo anteriormente expuesto, propongo a esta honorable asamblea el siguiente proyecto de

Decreto por el que se derogan diversas disposiciones de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios

Artículo Único. Se derogan los incisos K) de la fracción I y D) de la fracción II del artículo 2º; y las fracciones XXXVIII y XXXIX del artículo 3º; de la Ley del Impuesto Especial Sobre Producción y Servicios, para quedar como sigue:

Artículo 2o.- ...

I. ...

A) a J) ...

K) Se deroga.

II. ...

A) a C) ...

D) Se deroga.

Artículo 3o.- ...

I. a XXXVII. ...

XXXVIII. Se deroga.

XXXIX. Se deroga.



Transitorios

Primero. - El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Segundo. - Se derogan todas las disposiciones que se opongan al presente decreto.

Notas

1 https://www.economista.com.mx/economia/gobierno-impuesto-8-videojuegos-violentos-20250909-776391.html?utm_source=chatgpt.com

2 https://www.economista.com.mx/politica/sheinbaum-cancela-impuesto-videojuegos-violentos-opta-campanas-concientizar-jovenes-20251223-792500.html?utm_source=chatgpt.com

3 <https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/no-hay-efecto-de-videojuegos-en-ninos-violentos-afirman-expertos/>

4 https://aristequinoticias.com/171025/mexico/impuesto-a-videojuegos-violentos-se-basa-en-estudios-viejos-desacreditados-o-que-no-muestran-relacion-causal-con-agresion/?utm_source=chatgpt.com

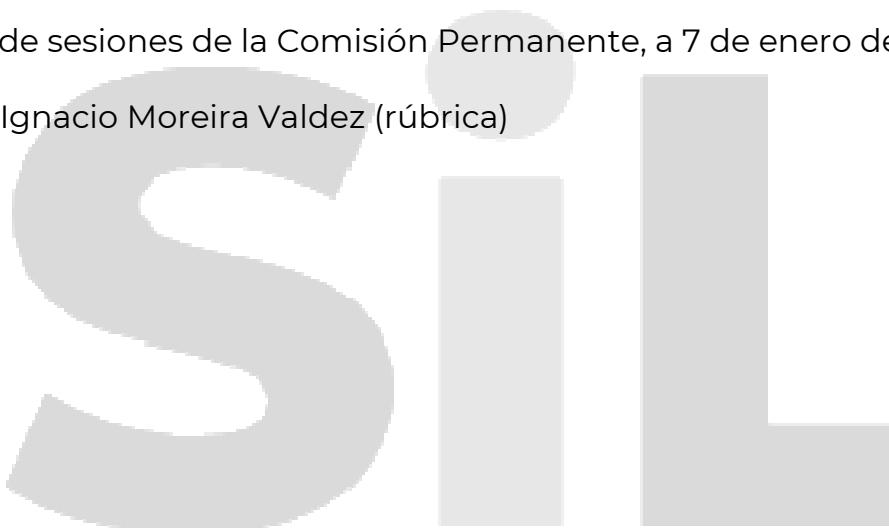
5 https://www.publimetro.com.mx/noticias/2025/09/09/impuesto-a-videojuegos-violentos-se-basara-en-reciente-estudio-de-mas-de-una-decada/?utm_source=chatgpt.com

6 <https://www.levelup.com/noticia/jugadores-mexicanos-protestan-contra-el-impuesto-para-los-videojuegos-violentos-crean-una-peticion-para-que-el-gobierno-de-claudia-sheinbaum-de-marcha-atras/>

7 https://www.eleconomista.com.mx/economia/gobierno-impuesto-8-videojuegos-violentos-20250909-776391.html?utm_source=chatgpt.com

Dado en el salón de sesiones de la Comisión Permanente, a 7 de enero de 2026.

Diputado Rubén Ignacio Moreira Valdez (rúbrica)

A large, stylized, light gray 'SI' is centered on the page. It is composed of three main parts: a large, sweeping curve on the left, a vertical rectangle in the middle, and a smaller horizontal bar at the bottom right. This graphic serves as a visual representation of the 'Sí' (Yes) vote mentioned in the text.