

Artículo

Impuesto a los videojuegos violentos en México: un análisis crítico sobre su fundamentación causal, ineficacia y contradicciones como política pública

Tax on Violent Video Games in Mexico: A Critical Analysis of its Causal Foundation, Ineffectiveness, and Contradictions as Public Policy

CARLOS M. LÓPEZ HERNÁNDEZ

Universidad de Monterrey, Nuevo León, México

lhcmmx@gmail.com

<http://orcid.org/0000-0003-0741-5391>

Recibido: 26/11/2025

Aceptado: 2/03/2026

<https://doi.org/10.36105/iut.2026n43.04>

RESUMEN

Este estudio analiza críticamente la reforma a la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios, con la cual se crea un impuesto del 8% a videojuegos violentos en México. Desde perspectivas fiscales, jurídicas y sociales, se demuestra su ineffectividad y contradicciones. Esta investigación desmonta la premisa causal entre videojuegos y violencia mediante datos sobre el perfil socioeconómico del consumidor, patrones de consumo esporádico y evidencia comparativa internacional.

CÓMO CITAR: López Hernández, C. M. (2026). Impuesto a los videojuegos violentos en México: un análisis crítico sobre su fundamentación causal, ineffectividad y contradicciones como política pública. *IURIS TANTUM*, No. 43, enero-junio, DOI: <https://doi.org/10.36105/iut.2026n43.04>



Esta obra está protegida bajo una Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial 4.0 Internacional.

Se examina la sofisticación narrativa del medio, los sistemas de clasificación por edades (ESRB, PEGI, SMECCV) y el control parental como mecanismos regulatorios superiores. Este análisis revela que el impuesto carece de nexo causal demostrado, opera como medida recaudatoria disfrazada de política social y contradice el discurso oficial de atender causas estructurales de la violencia. Se concluye que la medida es simbólica, regresiva y basada en diagnósticos erróneos, desviando recursos de soluciones efectivas.

Palabras clave: política fiscal, videojuegos y violencia, argumentación jurídica, derechos fundamentales, LIEPS.

ABSTRACT

This brief study provides a critical analysis of the reform to the Special Tax on Production and Services Law in Mexico, which established an 8% tax on violent video games. From fiscal, legal, and social perspectives, the study demonstrates the measure's ineffectiveness and internal contradictions. The research deconstructs the causal premise linking video games to violence through data on consumer socioeconomic profiles, sporadic consumption patterns, and international comparative evidence. The analysis examines the medium's narrative sophistication, age rating systems (ESRB, PEGI, SMECCV), and parental controls as superior regulatory mechanisms. Findings reveal the tax lacks demonstrated causal connection, operates as a revenue-raising measure disguised as social policy, and contradicts the official discourse addressing structural causes of violence. The conclusion identifies the measure as symbolic, regressive, and based on flawed diagnoses, ultimately diverting resources from effective solutions.

Keywords: fiscal policy, video games and violence, legal argumentation, fundamental rights, LIEPS.

Introducción general al problema de investigación

Parece ser que la constante búsqueda de soluciones pragmáticas frente a la endémica violencia que afecta a la sociedad mexicana ha llevado a una propuesta de medidas de política pública que dudosamente logran escapar del escepticismo. De ahí que “lo esencial es que recordemos

qué es lo que ha remplazado la fe en las autoridades: la exigencia de que las opiniones sean justificadas” (Aarnio, 1991, p. 15).

Entre estas propuestas, se encuentra la iniciativa que plantea la introducción de un impuesto específico del 8% a los videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para menores de 18 años, la cual emerge como una propuesta particularmente controvertida y, por ende, genera un espacio de análisis multidisciplinario ineludible que trasciende el mero debate fiscal (Presidencia de la República, 2025).

Por lo mismo, esta medida no solo activa profundos cuestionamientos en materia de teoría tributaria y eficacia de la intervención estatal, sino que también moviliza complejas discusiones en torno a la causalidad científica, la interpretación jurídica, los límites del poder regulatorio del Estado y la protección de los derechos fundamentales en un contexto de creciente digitalización de la cultura y el entretenimiento.

Esto último se refleja, por ejemplo, con los datos ofrecidos en el estudio *Game On: el auge del gaming en México* (ENDEAVOR & Santander, 2025), el cual afirma que México es “una nación apasionada por el juego, con más de 76 millones de gamers, se erige como el líder indiscutible de Latinoamérica, generando ingresos que rozan los \$2.5 mil millones de dólares anuales” (p. 6). Ante este escenario, es entendible que el Estado mexicano se prepare para prestar mayor atención al rubro de los videojuegos, puesto que, como se ha registrado históricamente, a medida que crece la oferta y el número de jugadores en la industria, también se ha originado una representación negativa sobre los videojuegos (Tejeiro & Pelegrina, 2008; Jones et al., 2014; Levis, 1997), es decir, como si fueren los “causantes de un amplio espectro de efectos indeseables: violencia, adicción, aislamiento social, bajo rendimiento académico, sedentarismo, deterioro de la imaginación, cefaleas, obesidad, entre otros” (García Cernaz, 2018, p. 150). Curiosamente, es esa la imagen que se expone de los videojuegos en la iniciativa (Presidencia de la República, 2025, p. 27) —ahora ya aprobada y que entrará en vigor el 1 de enero de 2026.

Sin embargo, a pesar de no contar con la suficiente evidencia, los intentos continúan por situar a los videojuegos como una adicción,¹ de

¹ Sobre este punto, la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha incluido bajo el código 6C51 al videojuego como trastorno. Ante esto, Aranda (2018) menciona que la inclusión de los videojuegos en el listado de la OMS puede ser perjudicial para futuras investigaciones, ya que “puede ser utilizada como única validación formal del desorden”. Con otras palabras, que los videojuegos hayan sido clasificados por la OMS, en automático, se convierte en una apelación al argumento de autoridad, aun cuando no hay evidencia científica sólida sobre este rubro.

ahí que la motivación de la iniciativa —no prohibir su adquisición, sino inhibir su consumo (Presidencia de la República, 2025, p. 38)— choque frontalmente con la necesidad de demostrar un nexo causal sólido y una proporcionalidad adecuada entre el medio elegido (un impuesto) y el fin perseguido.

Y con mayor razón, debido a que en la misma iniciativa se reconoce que “diversos estudios han mostrado que los videojuegos con contenido de violencia intensa no incrementan los ataques violentos en la sociedad” (Presidencia de la República, 2025, p. 32). O como también se afirma en su nota 35:

el consenso científico actual es que los videojuegos no conducen a la agresividad ni a la violencia en persona [...] un informe histórico de 2020 reunió 28 estudios sobre el tema y concluyó que los efectos a largo plazo que la violencia en los juegos tiene sobre la agresividad juvenil son casi nulos. (Presidencia de la República, 2025, p. 32)

Por tanto, los datos duros que se han ofrecido de la investigación sobre este tema no son concluyentes. Esto mismo se reafirma, por ejemplo, con otros tantos estudios, como Ferguson (2007), Ferguson y Kilburn (2009) y Ferguson (2013).

Ahora bien, esto no significa que se deba abandonar la relación constante entre videojuegos/violencia/adicción, sino que se requiere explorar vías alternas, como la argumentación, con el objetivo de abarcar algunos puntos que, hasta ahora, no han sido explorados del todo, y, al mismo tiempo, ofrecer algún otro tipo de justificación.

Surge, por lo mismo, la imperiosa necesidad de un examen exhaustivo que trascienda el discurso político superficial y los prejuicios mediáticos ampliamente extendidos, así como evaluar, con lupa, la solidez de los fundamentos fácticos, jurídicos y sociales que pretenden sostener la reforma a la Ley del Impuesto Especial sobre Productos y Servicios (LIEPS).

Para ello, tal análisis debe considerar de manera integral la naturaleza específica del producto gravado, su penetración real y patrones de consumo en el tejido social mexicano, el marco normativo preexistente y suficientemente desarrollado para la clasificación etaria de este contenido, así como la evidente desconexión entre el instrumento fiscal seleccionado y la complejidad multifactorial del problema social que se pretende atender.

Por lo anterior, la hipótesis central que guía este trabajo sostiene que el impuesto propuesto carece de una base empírica sólida que justifique su establecimiento; se configura como una medida regresiva,

simbólica y potencialmente contraria a principios de razonabilidad, así como de la proporcionalidad tributaria.² Asimismo, adolece de una falta de nexo de causalidad material demostrable, lo que la convierte en una política pública ineficaz, así como contradictoria con el discurso oficial y más alineada con un paternalismo estatal que con una estrategia basada en evidencia para combatir la inseguridad, o fortalecer una política pública de salud mental (Presidencia de la República, 2025, p. 36).

En este orden de ideas, el presente trabajo se estructura para desarrollar esta tesis por medio de un recorrido argumentativo meticuloso. Inicialmente, se deconstruirá la falsa dicotomía que presenta a los videojuegos como un producto asequible, al alcance de todos, cuando, en realidad, resulta ser un artículo de lujo, al menos para un país como México, donde el acceso a la tecnología es un tema complejo, comparado con otros países, puesto que la tecnología no cuesta lo mismo, sino que depende del lugar donde se vive.³ Además, se hará especial énfasis entre las diferencias de un videojuego Free to Play (gratuito; altamente accesible) y uno de pago (lujo; poco accesible) con el objetivo de probar el mismo punto descrito.

Simultáneamente, se procederá de igual manera respecto a la idea que sostiene que los videojuegos funcionan como un posible generador de violencia,⁴ para lo cual será necesario presentar datos duros sobre accesibilidad y patrones de consumo.

Posteriormente, se ofrecerá un panorama comparativo internacional que contrasta las tasas de penetración de videojuegos con los índices de violencia en diferentes países, desmontando correlaciones ficticias o poco realistas.

² De hecho, tras una reforma fiscal, a partir del año 2020, se impuso una carga tributaria del 16% por concepto de IVA a las empresas extranjeras sin establecimiento físico en México que ofrecen servicios digitales, lo cual provocó un aumento en el precio de videojuegos y suscripción de servicios, por ejemplo, de la PlayStation Store, y, por ende, se generó una nueva obligación a los usuarios. Tras la nueva reforma a la LIEPS, a partir de 2026, se tendrá un nuevo aumento del 8%.

³ Por ejemplo, con la salida al mercado del nuevo iPhone 17, se volvió popular un ranking que mostraba cuántos días de trabajo son necesarios para adquirir el nuevo producto de Apple. Se reveló que, en el caso de México, se necesitan 71 días de salario mínimo para adquirir el modelo básico (\$19,000 pesos); y 102 días para su modelo pro (\$28,499 pesos).

⁴ También de agresividad, como se afirma en la iniciativa: "la evidencia existente muestra que la exposición a videojuegos violentos produce un aumento estadísticamente significativo en la conducta agresiva inmediata y en la accesibilidad de pensamientos agresivos" (Presidencia de la República, 2025, p. 34). No obstante, como menciona García Cernaz (2018, p. 157) es común que, para lograr persuadir sobre la relación videojuegos y violencia, se recurra a estos términos (violencia-agresividad) como sinónimos, cuando son dos acciones distintas.

Un apartado esencial estará dedicado a la evolución técnica y narrativa del medio, desde los píxeles abstractos hasta las narrativas complejas, y se analizará cómo la violencia, en muchos de los videojuegos más populares, es contextualizada y tiene una justificación. Se introducirá, igualmente, una distinción crucial entre la violencia narrativa en juegos de un solo jugador y la competitividad social en los modos multijugador.

Asimismo, se abordará el funcionamiento de los sistemas de clasificación como Entertainment Software Rating Board (ESRB), el Pan European Game Information (PEGI) y el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos (SMECCV) —que entró en vigor en mayo de 2021 y cuyos lineamientos fueron creados por la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC) (Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, 2025). Además, se hará mención al sistema de parental control (control parental) que es una herramienta que está integrada en todos los dispositivos que reproducen videojuegos.

Con lo anterior, se busca brindar un análisis que enriquezca un debate, con una exploración, por ejemplo, de videojuegos específicos, cuyas tramas, más que fomentar o hacer apología a la violencia o lo políticamente incorrecto, ofrecen al videojugador una narrativa que tiene como propósito mostrar que la violencia no es un camino viable. Con esto, se entiende que una etiqueta de clasificación pasa por alto la contextualización y justificación de lo que ocurre en el videojuego, por lo que solo se limita a indicar que existen esos contenidos.

Finalmente, se realizará un análisis crítico integral del impuesto, la iniciativa, y se evaluará su ineficacia material, su contradicción con el discurso de atención a las causas estructurales y sus posibles motivaciones políticas subyacentes, para concluir con reflexiones sobre la necesidad de políticas públicas serias, fundamentadas y deseables, como hacer campañas de información sobre el control parental —una herramienta real de inhibición en el consumo de videojuegos con violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual, lenguaje fuerte o apuestas de moneda real.

Análisis de un discurso desconectado: realidad del precio de los videojuegos vs. la narrativa oficial

Para comenzar, viene bien analizar una de las premisas fundamentales que sustenta la iniciativa sobre el impuesto a los videojuegos violentos en México, la cual, por supuesto, merece un análisis contextual que

desvele sus profundas contradicciones internas. Se argumenta, de manera tácita y explícita, que estos productos, al ser asequibles, constituyen simultáneamente un vector de influencia negativa a escala social, principalmente para niños, niñas y adolescentes (Presidencia de la República, 2025, p. 31).

Sin embargo, esta lógica colapsa al examinar la realidad económica del mercado mexicano del videojuego. De acuerdo con Game On: “el estereotipo del gamer como un adolescente ha quedado atrás” (ENDEAVOR & Santander, 2025, p. 10). Incluso, el Reporte Especial del Estado del Gaming en México. Primer semestre (ola) 2025 (Instituto Federal de Comunicaciones, 2025), coincide con dichos datos. Esto significa que el mercado de videojuegos no está saturado por niños, niñas o adolescentes, sino por personas mayores a 18 años; con esto, el argumento de la iniciativa (Presidencia de la República, 2025, p. 37) sustentado por el interés superior de la niñez pierde fuerza.

Además, el acceso a esta forma de entretenimiento está lejos de ser masivo, como usualmente se piensa, ya que se caracteriza por barreras económicas significativas que lo convierten en un bien de consumo relativamente elitista —con lo cual se invalida su potencial como causante de un fenómeno social tan extendido como la violencia. Mat Piscatella, director senior y líder de opinión en la industria de los videojuegos de Circana’s Games Division, comparte esta idea: “triple A games, the most expensive and most anticipated titles, have become a real luxury for many gamers” (Circana, 2025). Cabe mencionar que son esta clase de videojuegos los más gráficos respecto a la violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual, lenguaje fuerte o apuestas de moneda real.

Por lo mismo, que uno de los objetivos de esta reforma sea “una función inhibitoria de consumo [...]” (Presidencia de la República, 2025, p. 36), es decir, desalentar la compra y adquisición de videojuegos violentos, como si estuviera al alcance de todos, resulta fuera de lugar, aunque se insiste en esa idea:

la persona titular del Poder Ejecutivo Federal considera adecuado implementar un impuesto específico al consumo de videojuegos que contienen violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual, lenguaje fuerte o apuestas de moneda real, como un instrumento de política pública eficaz para reducir la asequibilidad de los consumidores de estos videojuegos en México y obtener recursos que permitan internalizar los costos de la salud asociados a su consumo (Presidencia de la República, 2025, p. 36).

Con esto en mente, la asequibilidad de los videojuegos en México debe entenderse dentro del fenómeno de la no regionalización de precios, los sobrecostos de importación y las comisiones de múltiples intermediarios. A diferencia de lo que ocurre en economías desarrolladas, donde las grandes plataformas como Steam, PlayStation Store, Microsoft Store o Nintendo Store suelen ajustar sus precios digitales al poder adquisitivo local, en Latinoamérica esta práctica es inconsistente y, con frecuencia, los títulos se lanzan con precios mucho más elevados a los vigentes en la industria, que se expresan en dólares estadounidenses.

Un análisis de los precios minoristas en México de 2025 revela esta disparidad. Por ejemplo, el precio de lanzamiento estándar para un videojuego nuevo (triple A) de una saga como Call of Duty o EA Sports FC 25 (antes FIFA) ronda entre los \$1,499 a \$1,899 pesos en su versión estándar para consolas —videojuegos con mayores ventas en todas las plataformas año con año. Esto representa un desembolso equivalente a más del 40% del salario mínimo diario general vigente, que es de \$278.80 pesos en la zona general y \$419.88 en la frontera norte (Comisión Nacional de Salarios Mínimos, 2025).

Por tanto, para una persona que perciba un salario mínimo mensual de aproximadamente \$8,480 pesos, adquirir un solo juego nuevo implicaría destinar alrededor del 20% de su ingreso mensual, una proporción prohibitiva para la inmensa mayoría de la población mexicana, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo 2025 (ENOE) del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2025).

Ahora bien, en términos reales, con el impuesto recién aprobado, el consumidor debe sumar entre \$120 y \$150 pesos más por cada videojuego, físico o digital —sin considerar los servicios de suscripción, los cuales le permitirían, en consolas, acceder al modo multijugador de los títulos más populares. Esta información contrasta con las declaraciones del diputado Armando Fernández, quien afirmó que el aumento del 8% no representa ninguna afectación económica para las familias: “creemos que una persona que paga 400 pesos por un videojuego, puede pagar 430 pesos por un videojuego” (Fernández, 2025). Por lo mismo, con estas declaraciones, es notable una clara desconexión entre lo sustentado por el Gobierno federal y la realidad de la industria del videojuego.

Barrera del hardware: inversión inicial como factor limitante del acceso a los videojuegos en México

Ahora bien, también debe considerarse que la barrera de entrada se vuelve aún más pronunciada al considerar el hardware necesario, mas no solo el precio del software, es decir, del videojuego. Una consola de nueva generación, como PlayStation 5, Xbox Series X o Nintendo Switch 2, tiene un precio de venta al público que oscila entre los \$12,000 y \$15,000 pesos mexicanos (Steam, 2025). Esta cifra supera holgadamente un salario mínimo mensual completo. Su alternativa como el PC gaming, lejos de ser más accesible, representa una inversión inicial aún mayor.

Construir un equipo de cómputo capaz de ejecutar títulos modernos con un rendimiento aceptable, sin incluir periféricos como monitor, teclado y ratón, requiere una inversión mínima que ronda los \$18,000 a \$25,000 pesos (Steam, 2025). Este costo se desglosa en componentes como una tarjeta gráfica de gama media (por ejemplo, la NVIDIA GeForce RTX 3060 o similar, con precios desde \$8,000 pesos) un procesador equivalente (por ejemplo, Intel Core i5 o AMD Ryzen 5, desde \$4,500 pesos) junto con memoria RAM de 16 GB, almacenamiento SSD (512 GB o superior) fuente de poder y gabinete (cada uno de estos últimos con un precio desde \$1,000 pesos mexicanos).

Estos precios, además, frecuentemente son inflados por la intermediación, los aranceles y la fluctuación cambiaria, por lo que sitúan al PC gaming, al menos en México, como una opción claramente inalcanzable para las familias de ingresos medios y bajos.

Un ecosistema distinto: por qué el impuesto es inaplicable e irrelevante en el mercado de videojuegos móviles

Ahora bien, la industria del videojuego ha evolucionado desde hace varios años, por lo cual no solo las consolas de videojuegos y el PC gaming son las únicas opciones actuales. Ha de sumarse el rol de los smartphones (teléfonos móviles) y tablets a la ecuación, por lo que también entran en consideración la Play Store (de Google) y la App Store (de Apple).

No obstante, la realidad en este contexto es particularmente diferente, ya que la mayoría de los videojuegos más populares entran en la categoría del Free to Play, es decir, son videojuegos que no requieren de un pago como contraprestación, pero que, dependiendo del videojuego, ofrecen diversos productos digitales, como:

- A. Requerir una suscripción mensual para tener un acceso completo al videojuego o eliminar publicidad intrusiva;
- B. Adquirir cosméticos o niveles nuevos, es decir, skins (vestuarios digitales) para cambiar la apariencia de algún personaje del juego o de un escenario (lo cual, por lo común, no afecta en nada a la jugabilidad original);
- C. Comprar personajes nuevos o especiales, recursos o dinero digital (moneda del juego) dentro del juego;
- D. Participar en una mecánica del juego, como el Gacha, es decir, un sistema para obtener objetos virtuales al azar, inspirada en las máquinas expendedoras japonesas de cápsulas (Gachapon) o similar a las máquinas tragamonedas.

Con esto en mente, es entendible que en el informe de Game On se afirme que “el smartphone se ha consolidado como la plataforma dominante en México. Su accesibilidad y asequibilidad han democratizado el acceso al gaming, permitiendo que millones de personas disfruten de videojuegos en cualquier momento y lugar” (ENDEAVOR & Santander, 2025, p. 9). Sin embargo, lo que no se menciona en este informe es que los videojuegos que se ofrecen en la Play Store y App Store no son equivalentes a los que están en otras plataformas, como pueden ser las consolas de videojuegos o el PC gaming, es decir, que contengan violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual, lenguaje fuerte o apuestas de moneda real, debido a las limitaciones de los dispositivos, sino que suelen ser videojuegos con mecánicas simples.

Además, su negocio principal no radica en la venta del videojuego, ya que es gratuito, sino en el modelo de las microtransacciones, las cuales ya se han descrito; en ese sentido, el impuesto del 8% carece de sentido, puesto que los videojugadores no están obligados a adquirir los contenidos que se ofrecen en las tiendas internas de los videojuegos.

Otra cosa más: por una parte, tampoco se menciona que el factor creciente en esta industria se debe, precisamente, a los juegos Free to Play, aunque sí lo hace indirectamente al referir que los videojuegos más populares son Free Fire, Clash Royale y Call of Duty Mobile, que, en efecto, todos comparten la misma categoría de videojuego gratuito.

Por otra parte, si bien puede deducirse que en este tipo de juegos quizá la asequibilidad no sea un problema, tal cuestión no elimina la primera barrera, es decir, la adquisición del hardware para poder tener acceso al videojuego, ya que no basta con tener un dispositivo móvil como un smartphone o una tablet, sino que dicho dispositivo cuente

con los requerimientos necesarios para que el videojugador pueda jugar. Con otras palabras, no vale con tener cualquier dispositivo, sino que se requieren algunas especificaciones importantes, como el tipo de procesador, la memoria RAM, la memoria ROM disponible, y el amperaje de la batería.

Igualmente, existen otro tipo de desventajas. Por ejemplo, algunos videojuegos afectan la vida útil del dispositivo, ya que, al reproducir el contenido, y al carecer de un sistema de enfriamiento, la temperatura afecta el rendimiento de la batería. Asimismo, los videojuegos más populares suelen recibir actualizaciones periódicas, por lo cual se incrementan los requerimientos de sistema. Juegos como Free Fire recibió su última gran actualización en febrero de 2025 (OB48) pero también recibe nuevas actualizaciones por eventos, pequeños parches de nuevo contenido y parches de correcciones o para mejorar la experiencia del juego. Esto significa que los videojugadores de móviles deban adquirir dispositivos, de cuando en cuando, con una mayor capacidad de almacenamiento.

Como último punto sobre este modelo del Free to Play, cabe mencionar que, a pesar de generar una gran cantidad de ingresos, no es una fórmula de éxito, es decir, que se vuelvan populares al ser ampliamente asequibles. Casos como el de Warzone Mobile lo dejan claro, ya que cerró sus servidores en mayo 18 de 2025, tras poco más de un año después de su debut. Nuevamente, respecto a lo que se refiere al impuesto, tal aspecto se queda en un terreno fútil, ya que los jugadores no requieren desembolsar dinero para descargar un videojuego con contenido violento ni mucho menos para poder jugarlo, ya que, como se ha mencionado, en la mayoría de los casos, el videojugador no es obligado a adquirir los productos de pago que se le ofrecen.

Todo lo anterior sin mencionar que en la iniciativa se comete el error de mencionar que “el problema es que muchos de los contenidos de las tiendas a los que se accede a través de teléfonos móviles no tienen clasificación” (Presidencia de la República, 2025, p. 31), puesto que, en efecto, los videojuegos en las tiendas móviles sí cuentan con sus clasificaciones correspondientes.

Incongruencia final: un producto de elite no puede explicar un fenómeno social masivo

Por todo, esta realidad económica convierte al videojuego en un producto de consumo minoritario en México, es decir, en el sentido de pagar hardware y software. Por lo mismo, estos datos sobre patrones

de consumo refuerzan la idea de una falsa dicotomía; mientras que en países desarrollados un jugador activo puede adquirir varios títulos al año, en México, la compra de un videojuego nuevo es, para la gran mayoría de sus consumidores, un gasto extraordinario y meditado, a menudo limitado a ocasiones especiales o distribuido a lo largo de extensos periodos (Circana, 2025).

Ciertamente, la brecha digital y económica es abismal si se compara con el acceso en países como Estados Unidos, donde el precio de un juego nuevo representa una fracción mínima del ingreso medio semanal. En México, el consumo se sustenta en gran medida en la reventa de títulos físicos de segunda mano, las promociones profundas en tiendas digitales —que los jugadores deben esperar por meses o años— y, en algunos casos, en el acceso a catálogos por suscripción, que ofrecen una mejor relación costo-beneficio (como Game Pass) pero que aún requieren de una inversión inicial en el hardware. Todo esto provoca que muchos videojugadores opten por realizar prácticas de piratería, o acudir a la segunda mano que se ofrece por otros videojugadores, como el Market Place de Meta (o Facebook), Mercado Libre (ML) u otras plataformas de venta de códigos (sin procedencia clara) a un costo menor al oficial, como Instant Gaming o Eneba.

Afirmar, por tanto, en este contexto de acceso restringido y consumo esporádico, que los videojuegos que contienen violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual, lenguaje fuerte o apuestas de moneda real, son un factor significativo en la generación de conductas agresivas o producen trastornos de salud mental, como se afirma en la iniciativa (Presidencia de la República, 2025, p. 34), constituye un argumento notoriamente débil y carente de sustento lógico. Resulta conceptualmente incongruente sostener que un producto cuyo consumo está concentrado en un segmento socioeconómico específico, con menor poder adquisitivo y, por tanto, con menor exposición a estos contenidos, pueda ser el responsable de un fenómeno que afecta de manera transversal a toda la sociedad.

Además, la propuesta del impuesto, y su objetivo de inhibir el consumo, no tendría ningún impacto en el mercado de segunda mano; mucho menos en la piratería. A largo plazo, es válido afirmar que ambos rubros tendrán un mayor alcance, lo cual provocaría efectos no deseados, ya que afectaría a la industria del videojuego.⁵

⁵ Según El Universal, la consultora The Competitive Intelligence Unit (CIU) y la Asociación Mexicana de Entretenimiento Interactivo VideojuegosMx (GDMEX) solicitaron a la administración pública federal eliminar el impuesto, ya que no beneficia a la industria ni generará

En este orden de ideas, la violencia en México, en realidad, es un problema estructural, arraigado en la desigualdad, la falta de oportunidades, la impunidad, la presencia de organizaciones criminales y otros factores, antes que la influencia de un videojuego, como bien sostuvo la anterior administración pública federal y la razón principal de crear programas sociales como Jóvenes Construyendo el Futuro.

Por lo mismo, atribuir una causalidad significativa a un producto de entretenimiento de acceso minoritario y elitista no solo es una simplificación errónea, sino que representa un diagnóstico falaz que desvía la atención de los determinantes sociales, económicos e institucionales reales que requieren una intervención urgente y profunda por parte del Estado. Con otras palabras, de tratarse de una medida recaudatoria, poco se recaudaría.

Geopolítica del videojuego y la violencia: un análisis que refuta el nexo causal postulado

Resulta metodológicamente esclarecedor y necesario contrastar la penetración relativa de los videojuegos en diferentes sociedades con sus respectivos índices de criminalidad y violencia, ejercicio que funciona como un contrafuerte empírico robusto contra la narrativa causal simplista.

Por una parte, países como Japón y Corea del Sur se erigen como potencias mundiales indiscutibles del gaming, con una cultura profundamente integrada alrededor de este entretenimiento, infraestructura de conectividad de primer nivel y una población que consume videojuegos por medio de múltiples plataformas de manera habitual. Sin embargo, sus índices de delincuencia, de acuerdo con Datos Mundial (Countries Worldwide, 2024) son muy bajos.

Por otra parte, países como Estados Unidos, a pesar de ser uno de los mercados más importantes de la industria del videojuego, no comparte los mismos datos que los países mencionados (Countries Worldwide, 2024). Esto refleja que pensar en los videojuegos como causa no es correcto, puesto que las causas provocan los mismos efectos. Aquí habría que discutir esa parte donde se alerta que, por lo general, se piensa en un efecto causal, cuando quizá tan solo se trate de una relación:

La agresividad está presente en muchas formas de juego y en distintos deportes, siendo un componente clave de la auto-afirmación que se

mayor recaudación, sino que solo afectará a los consumidores. Además, desde 2011, Lionhead Studios Limited (cerrado en 2016) advertían que las ventas de segunda mano provocaban un mayor efecto negativo en la industria que la piratería.

necesita para enfrentarse al contrincante, aunque sin implicar por ello una conducta violenta que tenga por objeto herir al otro (García Cernaz, 2018, p. 158).

Sin embargo, y de manera crucial para este análisis, las tasas de homicidios dolosos son notablemente bajas en comparación con estándares globales, manteniéndose consistentemente por debajo de 1 por cada 100,000 habitantes, según datos de la Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) y su *Global Study On Homicide 2023* (United Nations Office on Drugs and Crime, 2023). Esta realidad desmiente directamente la noción de una relación directa y positiva entre consumo de videojuegos y violencia societal.

Por el contrario, naciones que enfrentan problemas severos y crónicos de violencia homicida, como Brasil, Honduras o el propio México, poseen una base de jugadores proporcionalmente menor en términos per cápita y una industria del videojuego doméstica menos desarrollada. México, con una tasa de homicidios que supera ampliamente los 20 por cada 100,000 habitantes, tiene una penetración de videojuegos per cápita inferior a la de los países asiáticos mencionados (United Nations Office on Drugs and Crime, 2023, pp. 14-15).

Esta disparidad observada a nivel macro sugiere de manera contundente que factores estructurales —como la desigualdad económica aguda, la debilidad institucional, la corrupción, el acceso relativamente fácil a armas de fuego, la presencia y disputa territorial de organizaciones del crimen organizado y la falta de oportunidades educativas y laborales para los jóvenes— poseen un poder explicativo sobre la violencia infinitamente superior al del consumo de un medio de entretenimiento digital específico.

Por tanto, la correlación inversa o nula observada en los datos comparativos internacionales desmonta la noción causal simplista que subyace en la iniciativa de la LIEPS. Investigaciones académicas rigurosas respaldan ampliamente esta perspectiva. Por ejemplo, Markey, Markey y French (2015) en un análisis detallado de la *Rhetoric versus Data* (retórica contra los datos disponibles) señalaron que cuando los videojuegos violentos son examinados junto con otros predictores de violencia más establecidos, su influencia única es típicamente nula o muy pequeña.

Por todo, ignorar esta evidencia comparativa y multifactorial conduce inevitablemente a diagnósticos erróneos y, en consecuencia, a la implementación de soluciones inefectivas que desvían atención y recursos de los problemas reales.

Justificación lúdico-narrativa: por qué la violencia en los videojuegos no es un fin en sí misma

Ahora bien, comprender el medio videojueguil en su justa medida exige analizar críticamente su evolución técnica y narrativa a lo largo de las últimas cinco décadas, así como los marcos regulatorios autónomos que ha desarrollado para su propio contenido.

Por una parte, los videojuegos retro o clásicos, con su violencia abstracta y representada de manera tosca mediante píxeles en pantallas de resolución infinitesimal, carecían en su inmensa mayoría de la capacidad técnica y discursiva para contextualizar sus acciones de manera profunda o dotarlas de un significado moral complejo. Como tal, los videojuegos de la época de los 8 bits se caracterizaban por carecer de textos, narrativas o historias complejas. Por tanto, la violencia era, en muchos casos, un mero recurso mecánico, un elemento lúdico-funcional desprovisto de intención narrativa profunda.

No obstante, eso no impidió que, en la época de los 16 bits, títulos como *Mortal Kombat* (MK) llegaran a generar grandes controversias. Incluso, llegó a prohibirse en varios países. Pero no paró ahí, ya que, como bien menciona Grossman (1999), hubo quienes afirmaron que los videojuegos entrenaban a los jóvenes para ser homicidas.

Por otra parte, los títulos modernos, en marcado contraste, han elevado el medio a una forma de arte narrativo sofisticada, comparable en complejidad temática y desarrollo de personajes a la literatura o el cine contemporáneo. Franquicias catalogadas mainstream como la saga *Call of Duty* (COD), si bien se centran inherentemente en la representación de conflictos bélicos, a menudo exploran, en su modo campaña, las consecuencias morales y psicológicas de la guerra, el trauma postraumático del combatiente, la ambigüedad ética en el campo de batalla y la complejidad geopolítica de los conflictos modernos, con lo cual se opera lejos de una glorificación simple y acrítica de la violencia.

No obstante, es más allá del género bélico convencional donde se encuentran los ejemplos más elocuentes de la madurez del medio. Títulos aclamados universalmente por la crítica construyen narrativas donde la violencia, cuando está presente, posee un peso dramático específico, consecuencias emocionales devastadoras y una función discursiva clara. Estos elementos, por lo general, no entran en el contexto en el etiquetado de clasificaciones.

Títulos como *The Last of Us Part II* (TLOU II) constituye un ejemplo paradigmático y difícil de refutar: su historia es una desgarradora e incómoda exploración del ciclo infinito de la venganza, que muestra

de manera gráfica y emocionalmente cruda cómo los actos violentos, independientemente de su justificación inicial, generan un dolor, un vacío existencial y una destrucción personal y colectiva que se perpetúan en una espiral sin fin, lo cual enseña al videojugador, por medio de la experiencia inmersiva, que la violencia no es un camino de resolución, sino una cadena de sufrimiento autoinfligido. Todo esto incluso cuando se trata de un videojuego con una historia postapocalíptica; un escenario donde sobrevivir es primordial y donde impera el estado de la naturaleza.

De manera similar, otro videojuego titulado *Spec Ops: The Line* se erige como una deconstrucción meticulosa y crítica del propio género de shooters militares, donde se reta al videojugador de manera progresiva e inevitable con las horribles consecuencias civiles de sus acciones, realizadas bajo la ilusión inicial de un heroísmo convencional. Otra saga a destacar es *BioShock*, la cual, por su parte, sumerge al videojugador en mundos distópicos para cuestionar filosofías políticas radicales como el objetivismo, además de problematizar la misma naturaleza del libre albedrío dentro de una narrativa lineal.

Un ejemplo más es la saga *Resident Evil*, pionera del género survival horror, la cual constituye un paradigma de cómo la violencia puede estar narrativa y lúdicamente justificada. Esta saga sitúa al jugador en escenarios de crisis bioterrorista donde la violencia no es un fin en sí mismo, sino un recurso de supervivencia esencial y limitado. Sus protagonistas, típicamente agentes de policía o civiles, se ven obligados a enfrentar hordas de criaturas infectadas resultantes de experimentos virales, donde cada bala debe ser administrada con precisión y cada enfrentamiento representa una elección estratégica entre el combate o la conservación de recursos.

Por tanto, la violencia aquí funciona como un lenguaje de desesperación y resistencia. Su mecánica de juego refuerza esta narrativa: la escasez de municiones, la vulnerabilidad del personaje y la atmósfera opresiva convierten cada acto violento en una necesidad para la progresión, nunca en una celebración gratuita. Títulos como *Resident Evil 4* transformaron el género manteniendo esta esencia, donde la violencia contra infectados representa la lucha contra una amenaza parasitaria que ha despojado a sus víctimas de su humanidad. Esta saga explora consistentemente temas como la ética científica, la corrupción corporativa y los límites de la supervivencia, utilizando la violencia como herramienta para transmitir la gravedad de sus premisas narrativas. Así, *Resident Evil* demuestra cómo el contenido violento, cuando está contextualizado dentro de una estructura temática coherente y

mecánicamente justificada, trasciende la mera sensacionalización para convertirse en un elemento fundamental de su propuesta artística y de juego.

Información, no inhibición: filosofía de los sistemas de clasificación frente a la lógica del impuesto

Ahora bien, esta madurez narrativa y esta capacidad para el discurso moral complejo es reconocida y regulada por sistemas de clasificación por edades robustos, consensuados internacionalmente y de cumplimiento obligatorio para la industria establecida. De ahí la importancia del ESRB en Norteamérica, el PEGI en Europa y su equivalente mexicano, el SMECCV, los cuales establecen categorías claras y específicas.

Como se sabrá, la regulación del contenido de los videojuegos a nivel internacional y nacional se ha estructurado predominantemente por medio de sistemas de clasificación por edades, mecanismos de autorregulación industrial que buscan informar a los consumidores, particularmente a los padres de familia, sobre la idoneidad de los contenidos para diferentes grupos de edad.

Un examen detallado de los tres sistemas más relevantes para el mercado mexicano —el estadounidense ESRB, el europeo PEGI y el local SMECCV— revela un marco de protección al menor ya existente, robusto y técnicamente superior a cualquier intervención fiscal genérica, los cuales se analizan a continuación.

Contextualizando la clasificación: cómo los descriptores del ESRB dotan de significado a la edad recomendada

Si se piensa en el ESRB, este se distingue por su metodología de doble eje. Por un lado, asigna categorías etarias simples y reconocibles: “EC” (Early Childhood); “E” (Everyone); “E10+” (Everyone 10 and older); “T” (Teen); “M” (Mature 17+), y “AO” (Adults Only 18+).

Por otro lado, y este es su rasgo más distintivo, complementa esta clasificación con unos descriptores de contenido sumamente específicos que detallan de manera explícita los elementos que motivaron la calificación. Así, un juego no solo se clasifica como “M” por ser para mayores de 17 años, sino que incluye descriptores como “Violencia Intensa”, “Lenguaje Soez”, “Sangre y Gore”, o “Apuestas”.

Este nivel de granularidad proporciona a los tutores una información tremendamente valiosa y detallada que va mucho más allá de una simple recomendación por edad, lo cual permite una toma de decisio-

nes informada basada en los elementos específicos que puedan resultar preocupantes.

Modelo europeo: armonización regulatoria a través de un sistema de clasificación iconográfico

En Europa también se han dado a la tarea de tener un sistema propio, como es el PEGI, el cual es utilizado en la mayoría de los países europeos, y opera con una lógica similar al ESRB, pero con un diseño visual más iconográfico.

Sus categorías de edad son 3, 7, 12, 16 y 18 años. Acompaña estas etiquetas con pictogramas estandarizados que indican de forma inmediata el tipo de contenido presente, tales como un puño para la violencia, una jeringa para el uso de drogas, un muñeco de aspecto aterrador para el miedo, o la palabra “juego de azar” para las apuestas.

Su fortaleza radica en su capacidad para trascender barreras lingüísticas mediante estos iconos universales, con lo que se facilita la comprensión rápida del contenido a lo largo de un continente multicultural.

Validez oficial y equivalencia: SMECCV como garante de las clasificaciones de videojuegos en México

En México, la RTC, de la Secretaría de Gobernación (SG) opera el SMECCV. Este sistema no constituye una clasificación independiente, sino que establece equivalencias oficiales con los sistemas ESRB y PEGI, y funciona como un puente regulatorio que adapta las clasificaciones internacionales al marco legal mexicano.

Así, una clasificación “M” de la ESRB o “PEGI 18” se asemeja legalmente a la categoría “C” del SMECCV. Demás equivalencias son: “A” (Todo público) para “E” o “PEGI 3/7”; “B” (Niños mayores de 12 años) para “T” o “PEGI 12/16” en algunos casos; y “B15” (Adolescentes mayores de 15 años) para “T” o “PEGI 16”. Con esto, la existencia del SMECCV es fundamental, pues dota de validez oficial y de cumplimiento obligatorio en el territorio nacional a las clasificaciones internacionales, y exige que todo videojuego distribuido comercialmente en México exhiba de manera visible esta equivalencia.

En resumen, la coexistencia y armonización de estos tres sistemas demuestra la existencia de un ecosistema regulatorio maduro, especializado y de alcance global para el contenido de los videojuegos. Estos sistemas, a diferencia de un impuesto, no pretenden desincentivar el

consumo mediante un gravamen, sino facilitar una elección informada y prevenir el acceso de menores a contenidos inapropiados mediante el control parental y la regulación de la venta.

Por tanto, la propuesta de un impuesto del 8% a los juegos violentos se superpone de manera redundante y contraproducente a este marco ya existente. Mientras la ESRB, PEGI y el SMECCV categorizan con precisión y educan al consumidor, el impuesto penaliza de forma genérica y ambigua, sin añadir una capa de protección real para los menores y socavando la lógica de un sistema de clasificación que ya cumple con creces el objetivo de informar y prevenir.

Por lo mismo, la existencia y aplicación efectiva de este marco regulatorio específico, detallado y diseñado exprofeso para el medio, hace redundante y superflua una intervención fiscal genérica y poco precisa. Demuestra que el Estado ya cuenta, desde hace años, con herramientas regulatorias más adecuadas, menos gravosas para los consumidores y más efectivas para el objetivo declarado de proteger a los menores, sin necesidad de recurrir a un impuesto cuya conexión con dicho fin es, como se ha visto, cuanto menos tenue.

Control parental: herramienta técnica de supervisión familiar frente a la ceguera del impuesto

Ahora bien, puede argumentarse que estas medidas no tienen un impacto significativo en lo material, bien se sostiene en la iniciativa que “pese a lo anterior, en México los videojuegos con clasificaciones C) y D) [...] se juegan con éxito entre niños y adolescentes [...]” (Presidencia de la República, 2025, p. 31). En ese sentido, se lleva razón al afirmar que existen muchos niños, niñas y adolescentes que juegan títulos como, por ejemplo, Grand Theft Auto (GTA) cuya clasificación es C. Además, constituye el ejemplo idóneo por lo que se debe entender por videojuego con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para menores de 18 años como aquellos que se clasifican 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 (Presidencia de la República, 2025, p. 42).

No obstante, esto no significa que las empresas de la industria del videojuego carezcan de medidas de control adicionales a la clasificación, sino todo lo contrario. Este es el caso del control parental, la cual es una herramienta que se encuentra en todos los dispositivos que pueden reproducir videojuegos. Incluso, puede tener mejores resultados,

ya que, a diferencia de las clasificaciones que no contextualizan el contenido, sino solo son indicativos de contenido, el control parental brinda más opciones.

Por lo mismo, dentro del debate sobre la regulación de contenidos, resulta indispensable analizar la existencia y eficacia de las herramientas técnicas de control parental, que son mecanismos tecnológicos que otorgan a los tutores la capacidad real y directa de supervisar y gestionar el acceso de las personas menores de 18 años a este tipo de entretenimiento. Como se ha mencionado, estas funciones están integradas de manera nativa en consolas, sistemas operativos, plataformas digitales, etcétera, y constituyen un instrumento de autorregulación familiar más preciso, inmediato y eficiente que cualquier intervención fiscal genérica, pues operan en el microentorno del hogar y se adaptan a los criterios educativos y de madurez específicos de cada núcleo familiar.

Como herramienta, el control parental funciona como un sistema de permisos y restricciones configurable por el adulto, el cual se activa mediante contraseñas o autenticación biométrica, impidiendo que los menores modifiquen los parámetros establecidos. Sus funciones son multifacéticas y de una granularidad notable.

En primer lugar, permite establecer límites de tiempo de juego, posibilitando la definición de horarios específicos (por ejemplo, bloquear el acceso entre semana durante horario escolar) y la imposición de duraciones máximas diarias, promoviendo así un uso equilibrado y previniendo posibles conductas adictivas.

En segundo lugar, y de crucial importancia para el debate sobre la violencia, ofrece la capacidad de restringir el acceso a videojuegos según su clasificación por edades, cuyos sistemas modernos están integrados con las bases de datos de la ESRB, PEGI o el SMECCV, lo cual permite a los padres bloquear automáticamente la ejecución de títulos que superen una clasificación determinada (por ejemplo, impedir la reproducción de cualquier juego clasificado C o D, según la clasificación mexicana). Por ende, esta función es técnicamente más robusta que la mera advertencia en el empaque, pues actúa como una barrera efectiva.

Adicionalmente, el control parental extiende su alcance más allá del contenido preinstalado o físico. Permite bloquear la descarga de juegos desde tiendas digitales basándose en los mismos criterios de clasificación, así como restringir el acceso a contenido online, incluyendo la interacción con otros jugadores por medio de chat de voz o texto, con lo cual se protege a los menores de potenciales riesgos en el ámbito de la socialización digital (Rial-Boubeta *et al.*, 2024, p. 11). Algunas

implementaciones avanzadas incluso ofrecen reportes de actividad detallados que se envían al correo electrónico del tutor, informando sobre los títulos jugados, el tiempo invertido en cada uno y las búsquedas realizadas en las tiendas digitales.

En resumen, el objetivo primordial de estas herramientas es empoderar a los padres y madres de familia, transfiriéndoles la capacidad de tomar decisiones informadas y personalizadas sobre el consumo mediático de sus hijos, en consonancia con sus valores y su evaluación particular de la madurez del menor. Su existencia demuestra que la industria del videojuego ha desarrollado soluciones técnicas sofisticadas que atienden la preocupación legítima sobre la exposición a contenidos inapropiados, volviendo redundante una intervención estatal tosca como un impuesto.

Mientras el gravamen propuesto en la LIEPS es un instrumento ciego que no distingue si quien compra el juego es un adulto o un menor, y que no previene el acceso, el control parental opera de manera quirúrgica, preventiva y educativa, con la cual se fomenta la corresponsabilidad y la participación activa de la familia en la formación de los hábitos digitales de las nuevas generaciones, sin necesidad de recurrir al fisco como sustituto de la supervisión parental.

Más allá del contenido prediseñado: resignificación social y la creatividad comunitaria en los videojuegos

Otra distinción conceptual crucial, frecuentemente ignorada en el debate público y en la formulación de políticas como la analizada, radica en la modalidad de juego y la naturaleza fundamental de la interacción que proponen. Un videojuego de un solo jugador, como *God of War* (2018) o *Red Dead Redemption 2*, estructura su potencial contenido violento alrededor de una narrativa lineal o semilineal cuidadosamente construida.

En estos casos, la agresión, cuando ocurre, está primordialmente al servicio de la progresión de la historia, el desarrollo profundo de los arcos de los personajes y la exploración de temas filosóficos o emocionales complejos. Por tanto, la violencia es un elemento diegético, integrado en el mundo narrativo y dotado de significado dentro de él.

En marcado contraste, los juegos multijugador cooperativos o competitivos,⁶ que dominan una porción significativa del mercado actual

⁶ Un dato a destacar es que, por lo general, los videojuegos de pago con contenido multijugador requieren el pago de una suscripción, al menos en consolas de videojuegos, la cual también

(ejemplos paradigmáticos son Fortnite, League of Legends, Overwatch o Counter-Strike: Global Offensive) trasladan el foco de la experiencia del jugador desde la narrativa predefinida hacia la coordinación táctica en equipo, la estrategia a corto y largo plazo, el desarrollo de habilidad mecánica (aiming, construcción, etcétera) y, sobre todo, la socialización y competencia con otros seres humanos en tiempo real; uno de los temas relevantes de la iniciativa (Presidencia de la República, 2025, p. 34).

Este es el caso específico, nuevamente, de la saga GTA, en su quinta entrega, donde se han creado comunidades de role playing (RP) lo cual se aleja por completo con la narrativa original de sus creadores. Pero que los videojugadores han sabido aprovechar a partir de la gran cantidad de detalles técnicos que ofrece el videojuego, como la capacidad de realizar acciones que se asemejan a otras tecnologías como puede ser el mundo virtual como Second Life, entre otros.

Por lo mismo, la propuesta impositiva sobre videojuegos parte de una comprensión estática y unidimensional del contenido, e ignora por completo cómo las comunidades de jugadores reinterpretan y resignifican estos espacios digitales, con lo que transforman su naturaleza y función original. Un análisis del fenómeno del role playing o juego de roles revela la complejidad social y cultural que subyace a estas experiencias y que un impuesto genérico es incapaz de capturar.

GTAV,⁷ en su concepción original, presenta un mundo abierto satírico donde la violencia es un mecanismo lúdico central para el avance de la narrativa criminal. Sin embargo, por medio de su modo multijugador y, de manera más significativa, gracias a servidores de rol modificados por la comunidad (como los populares en FiveM) el juego ha sido transformado radicalmente por sus usuarios. Con esto, los jugadores no se limitan a replicar las misiones violentas del modo historia; por el contrario, crean elaborados personajes y narrativas paralelas que poco tienen que ver con la criminalidad. En estos espacios, es común encontrar jugadores que asumen roles de paramédicos, bomberos, taxistas, comerciantes o ciudadanos comunes, con lo que se desarrollan interacciones sociales complejas y cooperativas. Así, la violencia, lejos de ser el centro de la experiencia, se convierte en un elemento marginal o incluso en una transgresión a las normas sociales establecidas por la propia comunidad dentro del servidor.

queda gravada por la reforma a la LIEPS. Esto ocasiona que tanto el título como el servicio para el modo multijugador tengan un 8% adicional por impuesto.

⁷ Se estima que este videojuego ha vendido alrededor de 220 millones de copias a nivel mundial. Una de las razones principales de haber alcanzado esta cifra se debe, en parte, por el fenómeno del role playing.

Este fenómeno de resignificación colectiva constituye una poderosa forma de socialización y creatividad digital. Jugadores negocian identidades, establecen relaciones interpersonales, resuelven conflictos por medio del diálogo y construyen micro-sociedades con sus propias reglas y códigos de conducta. Con todo, la plataforma se convierte así en un escenario para la performance social, un espacio liminal donde se ejercitan habilidades de comunicación, empatía y trabajo en equipo. Estudios en el campo de los game studies, como los de Pearce (2009), han documentado cómo estas comunidades de juego desarrollan culturas participativas ricas, donde el valor principal no reside en el contenido prediseñado, sino en la co-creación de significados y experiencias sociales por parte de los usuarios.

Desde una perspectiva jurídica y de política pública, este fenómeno plantea un desafío insalvable para la lógica del impuesto propuesto. Por ende, la medida fiscal, al gravar el producto base por su potencial para contener violencia, resulta profundamente ciega e incapaz de distinguir entre el uso efectivo que realiza un jugador que engage (que toma la iniciativa) en actividades delictivas dentro del juego y aquel que, en el mismo software, participa en un elaborado juego de roles como, por ejemplo, un pacífico conductor de autobús. Se castiga fiscalmente la herramienta, y se ignora, por completo, los usos sociales creativos y no violentos que la comunidad ha generado de manera orgánica.

Esta incapacidad para discriminar entre diferentes experiencias de usuario, motivaciones y contextos sociales revela la crudeza e ineficacia del instrumento tributario. En lugar de fomentar usos socialmente positivos del entretenimiento digital, el impuesto los penaliza indiscriminadamente, demostrando una vez más su desconexión con la realidad dinámica y multifacética de la cultura gamer contemporánea.

En fin, la violencia que se presenta en estos entornos digitales es, en esencia, un lenguaje abstracto de interacción lúdica, un conjunto de reglas mecánicas y un feedback visual/auditivo desprovisto de cualquier intención real de daño físico o psicológico. Por tanto, el acto de eliminar a un oponente en Fortnite, por ejemplo, tiene una carga semántica y emocional más cercana a anotar un gol en un partido de fútbol, que a un acto de agresión real; se centra en la competencia deportiva, la superación personal y la interacción social.

Castigar fiscalmente de manera indiferenciada e isonómica ambos tipos de experiencias radicalmente disímiles, bajo la etiqueta genérica y poco rigurosa de videojuegos violentos, revela un profundo y preocupante desconocimiento de la naturaleza del medio, su diversidad interna y las motivaciones psicológicas y sociales de sus usuarios.

Por lo mismo, la postura de la diputada Iraís Reyes, que exige que se defina qué es violencia, no contribuye al debate, sino que funge más como un intento para sumar simpatizantes, futuros votantes en las próximas elecciones, puesto que pretende dar una imagen de gamer que no le corresponde.

Se trata, pues, de la aplicación burda y simplista de un criterio unificador que no distingue contextos, narrativas, intenciones o los significados profundamente diferentes que adquiere la representación digital de conflictos en uno y otro caso. Esta falta de granularidad en la definición del hecho imponible no solo socava la equidad y precisión de la medida, sino que evidencia una aproximación regulatoria basada en prejuicios y generalizaciones, más que en un análisis serio del objeto a regular.

Además, sin el afán de caer en una falacia ad hominem, para abordar este tópico con mayor profundidad, es necesario no solo conocer algo de videojuegos, sino jugar videojuegos, es decir, ser un videojugador curtido en el lore de las distintas sagas más aclamadas. Porque, como se ha explicado, no basta con la advertencia del empaque, puesto que no brinda la contextualización de los contenidos del videojuego.

Por último, la postura que aquí se sostiene no se reduce a generar una narrativa que esté en contra de las disposiciones tributarias en la industria del videojuego, sino que estas medidas deben estar justificadas. Si así fuere, habría que sumar a este análisis la inclusión del IVA, en 2020, que también afectó a los videojuegos y servicios digitales, lo cual no es el caso.

Un impuesto sin sustento: falta de nexo causal y la ineficacia desincentivadora del gravamen

Toca ahora pasar al siguiente punto de este análisis. Desde los principios fundamentales de la teoría fiscal y la hacienda pública (Burgos, 2020), un impuesto especial o selectivo (a menudo denominado sin en el lenguaje tributario) suele encontrar su justificación normativa en dos grandes vertientes: primero, para desincentivar activamente el consumo de bienes o servicios cuyas externalidades negativas para la sociedad están sólida y ampliamente demostradas (casos paradigmáticos son los impuestos al tabaco, a las emisiones contaminantes o a las bebidas alcohólicas); segundo, para gravar de manera progresiva productos considerados de lujo, cuyo consumo denota una alta capacidad contributiva (OECD, 2019). De ahí que el impuesto propuesto a los videojuegos violentos fracasa de manera estrepitosa en ambos

frentes de justificación, y se expone su naturaleza problemática (Rosen & Gayer, 2014).

En primer lugar, como se ha comentado a lo largo de este análisis, no existe un consenso ni una evidencia concluyente en la literatura científica que demuestre una externalidad negativa socialmente significativa y directamente atribuible al consumo de videojuegos violentos (García Cernaz, 2018, pp. 159-160). Existe, sin embargo, una suposición causal, la cual carece de respaldo empírico robusto a nivel macro social. En consecuencia, la base misma para un impuesto desincentivador se desvanece.

En segundo término, el carácter de lujo del producto, como se argumentó previamente, es cuando menos cuestionable dada la realidad del hardware predominante y los patrones de consumo esporádicos, lo que debilita la justificación basada en la capacidad contributiva (Lozano, 2018). Desde una perspectiva de eficacia, el potencial efecto disuasorio del impuesto es marginal en el mejor de los casos; los consumidores más comprometidos y con mayor poder adquisitivo probablemente absorberán el costo incremental sin modificar sustancialmente sus hábitos, mientras que el acceso a contenido violento por medio de otras vías no gravadas (como internet ilimitado, segunda mano, plataformas de streaming o, incluso, la distribución informal o de piratería) permanece completamente intacto y accesible. Materialmente, es altamente improbable, por no decir imposible, que el impuesto tenga un impacto estadísticamente detectable en los complejos y multifactoriales índices de consumo.

Esta flagrante desconexión entre el instrumento elegido (un impuesto al consumo específico) y el fin declarado (sistema de salud y educación) revela la verdadera naturaleza probable de la medida: una herramienta recaudatoria con un barniz moralizante, destinada a generar ingresos fiscales adicionales bajo una justificación de interés público que no resiste el escrutinio.

Resulta profundamente contradictorio y conceptualmente incoherente que una administración pública que profesa de manera recurrente en su discurso oficial combatir la violencia atendiendo sus causas estructurales opte simultáneamente por promover una solución tan superficial, simplista y desconectada de dichas causas raíz.

Mientras se propone un impuesto a un producto de entretenimiento, los factores estructurales ampliamente reconocidos como determinantes de la violencia —la pobreza multidimensional, la falta crónica de oportunidades educativas y laborales de calidad para los jóvenes, la

descomposición del tejido social, la impunidad judicial generalizada y la infiltración del crimen organizado en las instituciones— no reciben, en comparación, una atención fiscal ni una asignación de recursos que esté a la altura del desafío.

Por tanto, la medida analizada parece responder más a un paternalismo estatal, el cual busca capitalizar narrativas mediáticas simplistas y que emulan de manera acrítica debates y pánicos morales foráneos.

Por supuesto, resulta difícil ignorar el paralelismo temporal y discursivo con las declaraciones públicas del actual presidente estadounidense Donald Trump, quien —de manera recurrente y sin presentar evidencia concluyente— ha señalado a los videojuegos como una causa principal de los tiroteos masivos en Estados Unidos.⁸ Este tipo de narrativas, amplificadas por medios de comunicación sensacionalistas, encuentran con frecuencia eco en agendas políticas de diversos países, incluyendo a México, con lo que se evidencia una peligrosa importación acrítica de marcos de análisis y soluciones pretendidas que carecen de sustento en el contexto socioeconómico y cultural local.

Por tanto, el impuesto se configura más como un gesto político de apariencia *action* —la simulación de estar haciendo algo frente a un problema complejo— que como una política pública seria, fundamentada, diseñada para impactar de manera significativa y medible la seguridad de los ciudadanos.

Análisis integral de la reforma a la LIEPS: una propuesta jurídica y técnicamente insostenible

Por último, toca analizar la iniciativa de reforma a la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (LIEPS) contenida en el Paquete Económico para 2026, específicamente en sus páginas 26 a 46, que propone gravar con una tasa del 8% a los videojuegos para uso doméstico que contengan escenas de violencia, merece un escrutinio jurídico, técnico y de política pública minucioso.

Para comenzar, la exposición de motivos que fundamenta esta medida adolece de graves deficiencias que comprometen su validez constitucional, su eficacia potencial y su congruencia con los principios de una tributación razonable.

⁸ Recientemente, la diputada publicó una fotografía en sus redes sociales donde se le ve contenta por ser videojugadora desde hace varios años. Sin embargo, la misma fotografía generó una duda razonable sobre tal afirmación, ya que un videojugador de experiencia no colocaría su consola al revés, como fue el caso de la diputada.

Por ejemplo, la iniciativa define el hecho imponible con una vaguedad conceptual que resulta jurídicamente problemática. Expresiones como “videojuegos que contienen violencia intensa o escenas prolongadas de violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual, lenguaje fuerte o apuestas de moneda real” carecen de la precisión y objetividad necesarias para un tributo, dejando un margen de discrecionalidad administrativa excesivo que viola el principio de seguridad jurídica consagrado en el artículo 14 de la Constitución. ¿Qué constituye una escena de violencia? ¿Se refiere a la representación estilizada en un juego de lucha, la violencia narrativa justificada en una trama compleja, o solo la representación gráfica y realista? Respecto a este rubro, la iniciativa no lo aclara, lo cual genera una incertidumbre normativa que afectará a contribuyentes y autoridades por igual.

Esta ambigüedad contrasta con sistemas de clasificación ya existentes y técnicamente robustos, como el operado por la RTC, que utiliza criterios más específicos y detallados para la clasificación C (Adultos + 18 años).

La finalidad de esta carga fiscal es incentivar una reflexión por parte del consumidor respecto a la naturaleza del contenido que adquiere y consume, motivando a los usuarios a evaluar de manera consciente las implicaciones de sus elecciones y promover un consumo más informado. Con esta estrategia se puede contribuir a una sociedad más responsable, fomentando la diversificación en las opciones de entretenimiento y promoviendo el consumo de otros medios culturales y recreativos que favorezcan valores positivos y un desarrollo integral en la sociedad (Presidencia de la República, 2025, p. 37).

Por lo mismo, la iniciativa, en lugar de aprovechar este marco regulatorio especializado, crea una categoría fiscal nueva, lo que sugiere, desde una postura argumentativa, una falta de técnica legislativa adecuada al objeto que se pretende regular (Atienza, 1989, p. 387).

Desde la perspectiva de la técnica tributaria, la justificación de la medida como un impuesto correctivo (o sin) carece de un sustento empírico sólido. Para que un impuesto especial sea constitucionalmente válido como instrumento de desincentivación, debe existir una causalidad directa y probada entre el consumo del bien gravado y el daño social que se pretende evitar (Rosen & Gayer, 2014). Sin embargo, la exposición de motivos de la iniciativa no presenta evidencia científica concluyente ni estudios específicos sobre el contexto mexicano que demuestren que el consumo de videojuegos violentos es una causa significativa “en la conducta agresiva inmediata y en la accesibilidad de pensamientos agresivos” (Presidencia de la República, 2025, p. 34), mucho

menos “se ve una clara correlación con trastornos de salud mental como la tristeza, depresión, preocupación excesiva o trastornos del sueño [...]” (Presidencia de la República, 2025, p. 34).

Por el contrario, ignora el consenso mayoritario en la literatura académica internacional reciente, como los meta-análisis de Ferguson (2013) y el estudio de registro de Przybylski y Weinstein (2019) que encuentran una influencia nula o mínima de los videojuegos violentos en la violencia societal. Al gravar un bien sin demostrar su nexo causal con el perjuicio que se alega, el impuesto se despoja de su pretendida naturaleza correctiva y se revela como una mera medida recaudatoria disfrazada de política social, lo que plantea serias dudas sobre su justificación a la luz de los principios de razonabilidad y proporcionalidad tributaria (Burgos, 2020).

Por tanto, la iniciativa incurre en una notable falta de congruencia con la realidad del mercado y el perfil del consumidor en México. Como se estableció más arriba, los videojuegos en México son un producto de alto costo relativo, accesible principalmente a segmentos socioeconómicos medios y altos. Resulta lógicamente inconsistente argumentar que un producto de consumo minoritario y no masivo, de pago, es un factor causal relevante para un problema de violencia que es masivo y estructural. Esta contradicción socava por completo la lógica de la medida.

Si la violencia se generara o agravara significativamente por el consumo de estos videojuegos, su incidencia debería ser marginal, dado el acceso limitado al producto, lo cual no se correlaciona con la realidad de la criminalidad en el territorio nacional. Así las cosas, la medida, por tanto, se basa en un diagnóstico erróneo del problema.

Finalmente, la iniciativa parece ignorar el principio de mínima intervención fiscal, puesto que el Estado mexicano ya cuenta con un instrumento regulatorio más adecuado, preciso y menos gravoso para manejar los posibles riesgos asociados al contenido de los videojuegos: el SMECCV de la RTC (Lozano, 2018). Este sistema actúa ex-ante, al prevenir el acceso de menores a contenido inapropiado, mientras que el impuesto actúa ex-post, una vez que el producto ya está en el mercado, sin garantizar que disuada el consumo y crea, paradójicamente, un incentivo fiscal perverso para que el Estado obtenga ingresos de la actividad que teóricamente desea desincentivar. Por ende, la medida resulta ser, en el mejor de los casos, redundante y, en el peor, contra-productiva.

En conclusión, el análisis de la iniciativa de reforma a la LIEPS en materia de videojuegos revela una propuesta técnicamente deficiente,

jurídicamente vulnerable y de dudosa eficacia. Su fundamentación carece de rigor empírico, su diseño normativo es ambiguo y su lógica de política pública es internamente contradictoria. Lejos de constituir una herramienta seria para combatir la violencia, se erige como un ejemplo de legislación simbólica que, so pretexto de un interés social, busca recaudación sin abordar las causas profundas de la inseguridad en México y la salud mental de niños, niñas y adolescentes.

Conclusión general y reflexiones finales

Por todo, la imposición de un gravamen específico del 8% a los videojuegos violentos en México, tal como ha sido propuesta, no resiste un análisis serio, riguroso y multidisciplinario desde ninguna de las dimensiones planteadas: la empírica, la jurídica, la fiscal o la social.

Por lo mismo, la medida se fundamenta en una premisa causal entre consumo de videojuegos y violencia real que carece de respaldo científico sólido a nivel societal, y que ignora, de manera flagrante, los datos disponibles sobre el perfil socioeconómico y tecnológico del consumidor promedio, los patrones de consumo esporádico y la abrumadora evidencia comparativa internacional que desmiente cualquier correlación significativa. Opera, además, con un profundo desconocimiento de la sofisticación narrativa y la diversidad modal del medio videojuego moderno, el cual aplica una etiqueta homogénea y simplista a experiencias radicalmente diferentes, desde narrativas que condenan explícitamente la venganza hasta entornos competitivos abstractos centrados en la habilidad y la socialización.

Críticamente, la iniciativa es materialmente ineficaz para el fin declarado de reducir la violencia y tratar la salud mental, ya que no existe un nexo causal demostrado ni un mecanismo de transmisión creíble que conecte el pago de un impuesto con una reducción en las tasas de criminalidad ni con la salud mental. Al mismo tiempo, contradice frontalmente el discurso oficial que postula la necesidad de atacar las causas estructurales y profundas de la inseguridad, con lo que se desvía la atención y los debates públicos hacia un chivo expiatorio digital en lugar de enfocarlos en los determinantes sociales, económicos e institucionales del problema.

Finalmente, la medida se revela, en el mejor de los casos, como un instrumento recaudatorio con una justificación moralmente panfletaria y, en el peor, como un gesto político populista que emula pánicos morales importados sin adaptación al contexto nacional.

En lugar de adoptar medidas simbólicas, regresivas y carentes de fundamento como el impuesto analizado, el Estado mexicano debería, en coherencia con su propio discurso, concentrar sus esfuerzos intelectuales, políticos y presupuestarios en el diseño e implementación de políticas integrales, transversales y basadas en evidencia que sí aborden de manera directa y valiente los determinantes sociales de la violencia. Políticas de redistribución del ingreso, mejora sustancial de la educación pública, generación de empleo juvenil de calidad, fortalecimiento real del sistema de justicia y combate a la impunidad, así como la reconstrucción del tejido social, representan caminos incomparablemente más arduos, complejos y a largo plazo, pero también los únicos que han mostrado potencial real para impactar los índices de seguridad y violencia.

Mientras tanto, el respeto a la autonomía cultural, las opciones de entretenimiento de los ciudadanos y la existencia de un marco jurídico de clasificación de contenidos ya vigente y operativo, deberían ser los principios rectores en el tratamiento estatal de los videojuegos y otros medios digitales.

Bibliografía

- Aarnio, A. (1991). Lo racional como lo razonable. Un tratado sobre la justificación jurídica (E. Garzón Valdés, Trad.). Centro de Estudios Constitucionales.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). APA.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Aranda, D. (2018, junio). Trastorno 6C51: el videojuego se trastorna. COMeIN, (78). <https://doi.org/10.7238/c.n78.1847>
- Atienza Rodríguez, M. (1989). Contribución para una teoría de la legislación. *Doxa. Cuadernos de Filosofía del Derecho*, 6, 385-403.
- Burgos, A. (2020). Los impuestos especiales como instrumento de política pública en México. Instituto Belisario Domínguez.
- Circana. (2025). Circana's Q3 2025 Future of the Videogames. <https://n9.cl/q6e99d>
- Comisión Nacional de Salarios Mínimos. (2025). Salarios Mínimos. <https://n9.cl/5y9uv8>

- Countries Worldwide. (2024). Índice de Criminalidad por País 2024. <https://n9.cl/6hwgh>
- Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía. (2025). Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos. <https://n9.cl/p5c4g2>
- ENDEAVOR & Santander. (2025). Game On: el auge del gaming en México. <https://n9.cl/mckv9>
- Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: a meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12, 470-482. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2007.01.001>
- Ferguson, C. J. (2013). Violent video games and the Supreme Court: Lessons for the scientific community in the wake of *Brown v. Entertainment Merchants Association*. *American Psychologist*, 68(2), 57-74.
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2009). The public health risks of media violence: a meta-analytic review. *Journal of Pediatrics*, 154(5), 759-763. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2008.11.033>
- Fernández, A. (2025). [Declaraciones sobre el impuesto a videojuegos]. <https://n9.cl/pdma4j>
- García Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 13(14), 149-165.
- Griffiths, M. D. (2019). The psychology of video game addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(3), 689-704.
- Grossman, D. (1999). *On killing: The psychological cost of learning to kill in war and society*. Back Bay Books.
- Instituto Federal de Comunicaciones. (2025). Reporte Especial del Estado del Gaming en México. Primer Semestre (ola) 2025. <https://n9.cl/yq6a8m>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2025). Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo 2025. <https://n9.cl/ouss7>
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M. C. (2014). Videogames: dispelling myths and tabloid headlines that videogames are bad. *Proceedings of the 28th International BCS Human Computer Interaction Conference (HCI 2014)*.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos: un fenómeno de masas*. Paidós.
- Lozano, F. (2018). *Los límites constitucionales de los impuestos especiales*. Porrúa.
- Markey, P. M., Markey, C. N., & French, J. E. (2015). Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data. *Psychology*

- of Popular Media Culture, 4(4), 277-295. <https://doi.org/10.1037/ppm0000030>
- OECD. (2019). The role of excise taxes in public health. OECD Publishing.
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Clasificación Internacional de Enfermedades, 11ª edición (CIE-11). OMS.
- Pearce, C. (2009). Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. MIT Press.
- Presidencia de la República. (2025). Iniciativa con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios. <https://n9.cl/6ggyt>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2), 171474.
- Rial-Boubeta, A., Theotonio, A., Neira-de Paz, A., Braña-Tobío, T., & Varela-Mallau, J. (2024). Relación entre el consumo de videojuegos PEGI18 con violencia explícita, bullying y cyberbullying. *Psychology, Society & Education*, 16(1), 10-19. <https://doi.org/10.21071/pse.v16i1.16718>
- Rosen, H. S., & Gayer, T. (2014). Hacienda pública (9a ed.). McGraw-Hill.
- Scott, D. (1995). The effect of video games on feelings of aggression. *Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 129(2), 121-132. <https://doi.org/10.1080/00223980.1995.9914952>
- Secretaría de Gobernación. (2021). Lineamientos de la Clasificación de Contenido de los Videojuegos. Diario Oficial de la Federación.
- Steam. (2025). Encuesta sobre hardware y software de Steam: October 2025. <https://n9.cl/4atwu>
- Supreme Court. (2011). *Brown v. Entertainment Merchants Association*, 564 U.S. 786. <https://n9.cl/jkqqs>
- Tejeiro Salguero, R., & Pelegrina del Río, M. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. *Aljibe*.
- United Nations Office on Drugs and Crime. (2023). Global study on homicide. UNODC.
- Unsworth, G., Devilly, G. J., & Ward, T. (2007). The effect of playing violent video games on adolescents: should parents be quaking in their boots? *Psychology, Crime & Law*, 13(4), 383-394. <https://doi.org/10.1080/10683160601060655>