

ANÁLISIS TÉCNICO PRELIMINAR

No. Expediente: 0086-1CP2-26

I.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA INICIATIVA

1.- Nombre de la Iniciativa.	Que deroga diversas disposiciones de la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios, en materia de eliminación del impuesto a los videojuegos.
2.- Tema de la Iniciativa.	Ingresos y Hacienda.
3.- Nombre de quien presenta la Iniciativa.	Dip. Rubén Ignacio Moreira Valdez.
4.- Grupo Parlamentario del Partido Político al que pertenece.	PRI.
5.- Fecha de presentación ante el Pleno de la Cámara de Diputados.	14 de enero de 2026.
6.- Fecha de publicación en la Gaceta Parlamentaria.	07 de enero de 2026.
7.- Turno a Comisión.	Hacienda y Crédito Público.

II.- SINOPSIS

Eliminar el impuesto a los videojuegos con contenido violento, extremo o para adulto, no apto para personas menores de 18 años.



III.- ANÁLISIS DE CONSTITUCIONALIDAD

El derecho de iniciativa se fundamenta en la fracción II del artículo 71 y la facultad del Congreso de la Unión para legislar en la materia se sustenta en las fracciones VII y XXIX del artículo 73, todos de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

IV.- ANÁLISIS DE TÉCNICA LEGISLATIVA

En la parte relativa al texto legal que se propone, se sugiere lo siguiente:

- Conforme a la terminología y desarrollo del proceso legislativo, previstos por los artículos 70 y 72 constitucionales, respectivamente, usar el término "Iniciativa con Proyecto de Decreto", toda vez que éste aún se encuentra en proceso de aprobación.

La iniciativa cumple en general con los requisitos formales que se exigen en la práctica parlamentaria y que de conformidad con el artículo 78 del Reglamento de la Cámara de Diputados, son los siguientes:

Encabezado o título de la propuesta; planteamiento del problema que la iniciativa pretenda resolver; argumentos que la sustenten; fundamento legal; denominación del proyecto de ley o decreto; ordenamientos a modificar; texto normativo propuesto; artículos transitorios; lugar; fecha, nombre y rúbrica del iniciador.



V.- CUADRO COMPARATIVO DEL TEXTO VIGENTE Y DEL TEXTO QUE SE PROPONE

TEXTO VIGENTE	TEXTO QUE SE PROPONE
LEY DEL IMPUESTO ESPECIAL SOBRE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS Artículo 2o.- Al valor de los actos o actividades que a continuación se señalan, se aplicarán las tasas y cuotas siguientes: I. ... 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. II. ...	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. ...



**CÁMARA DE
DIPUTADOS**
LXVI LEGISLATURA
SOBERANÍA Y JUSTICIA SOCIAL



Dirección
General de
Apoyo
Parlamentario

DIRECCIÓN GENERAL DE APOYO PARLAMENTARIO
DIRECCIÓN DE APOYO A COMISIONES
SUBDIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO-JURÍDICO A COMISIONES

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

III. ...

Artículo 3o.- Para los efectos de esta Ley se entiende por:

I. a XXXVII. ...

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.

XXXIX. Contenido adicional dentro del videojuego, todo contenido digital que complementa el videojuego por el

A) a C) ...

D) Se deroga.

Artículo 3o.- ...

I. a XXXVII. ...

XXXVIII. Se deroga.

XXXIX. Se deroga.



**CÁMARA DE
DIPUTADOS**
— LXVI LEGISLATURA —
SOBERANÍA Y JUSTICIA SOCIAL



Dirección
General de
Apoyo
Parlamentario

**DIRECCIÓN GENERAL DE APOYO PARLAMENTARIO
DIRECCIÓN DE APOYO A COMISIONES
SUBDIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO-JURÍDICO A COMISIONES**

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.

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.

Gustavo G. Aguilar.