



POR VIDEOJUEGOS Y LOTERÍA, AJUSTARÁN PRESUPUESTO

La renuncia de impuestos por estos conceptos tendrá que compensarse o **impactará a los gobiernos estatales y municipales**, dicen contadores

Texto: LEONOR FLORES

cartera@eluniversal.com.mx

Ilustración: ANI CORTÉS

El presupuesto federal 2026 aprobado por la Cámara de Diputados tendrá que ser modificado después de los estímulos fiscales que se darán para no afectar a los *gamers* con el Impuesto Especial Sobre Producción y Servicios (IEPS) y a los programas de asistencia pública de la Lotería Nacional, coincidieron especialistas.

Esto, debido a que el gobierno federal ya no recaudará lo autorizado en la Ley de Ingresos de la Federación (LIF) 2026 por medio del IEPS de 8% a videojuegos con contenido violento y por el aumento de 50% a sorteos de la Lotería Nacional como efecto de los decretos presidenciales.

Esa captación de recursos, aunque se trate de una mínima cantidad, afectará a la Recaudación Federal Participable (RFP), la bolsa que sirve para repartir las aportaciones y participaciones a estados y municipios, que se compone de impuestos como el IEPS.

El año pasado, diputados y senadores aprobaron aplicar, por primera vez, el IEPS a videojuegos con contenido violento con una tasa de 8% como parte de la miscelánea fiscal contenida en el Paquete Económico 2026, lo que generaría una entrada de 183 millones de pesos a las arcas del gobierno de la presidenta Claudia Sheinbaum Pardo.

Además, autorizaron al Poder Ejecutivo aumentar de 30% a 50% el IEPS a juegos y sorteos, sin haber realizado un estudio de impacto sobre el organismo descentralizado de la administración pública federal encargado de la organización de la lotería.

Pero el último día de 2025, la presidenta Sheinbaum publicó un decreto en el *Diario Oficial de la Federación* (DOF) para eliminar el gravamen a videojuegos violentos, y después, ese mismo día en una edición vespertina, otro para dar un estímulo fiscal a la Lotería Nacional y no afectar los programas de asistencia pública para apoyar a la población más necesitada.

“Eso significa que renuncia a obtener los recursos contemplados y se tienen que hacer ajustes al presupuesto”, advirtió el presidente de la Comisión de Evaluación de la Asociación de Contadores de México, Jesús Rodríguez.

Para ello, es necesario que la Cámara de Diputados indique cómo se compensará ese faltante, indicó en entrevista.

La directora general del observatorio económico México *¿Cómo vamos?*, Sofía Ramírez, dijo a EL UNIVERSAL que al final del día se tendrán que hacer ajustes en el gasto en detrimento de la inversión y el gasto programable.

El IEPS a la salud en total representaría 4% de la recaudación total, mencionó, con lo cual será poco creíble hacer el ajuste fiscal con ese tren de gasto.

Desde su punto de vista, la atención tendrá que estar en dos rubros: generar crecimiento económico, porque hay que tomar en cuenta que siete de cada 10 pesos provienen de los impuestos.

Por otro lado, se necesita hacer una revisión de las reglas del juego para que las personas que tienen actividad informal acaben entrando en una lógica de contribución, no sólo las personas físicas, sino también las empresas, enfatizó.

Margen reducido

Ramírez hizo ver que la recaudación se está centrando en los grandes contribuyentes, algo que será insostenible en el largo plazo, sobre todo porque no son muy flexibles.

“No es que de pronto aparezca un

gran unicornio y se vuelva el nuevo señor Slim; estamos sujetos a esa base de contribuyentes que no se está ampliando”, manifestó.

Legamy, plataforma de asesoría legal y contable, advirtió en un reporte que en el caso de la Lotería, de haberse aplicado la reforma a la Ley del IEPS que eleva la tasa de 30% a 50% a juegos y sorteos, se pudieron reducir de forma significativa los recursos disponibles para programas de asistencia pública y social.

Por su parte, KPMG destacó en un reporte los retos prácticos de implementación y la falta de criterios claros para clasificar el contenido sujeto al gravamen a videojuegos llevaron al Ejecutivo federal a emitir un decreto que otorga un estímulo fiscal equivalente a 100% del impuesto, neutralizando su efecto.

Lo anterior, según la firma, brinda un alivio inmediato a las empresas que comercializan o prestan servicios relacionados con videojuegos que pudieran ser calificados como de contenido violento, extremo o para adultos, eliminando la carga fiscal del IEPS.

Afirmó que también simplifica el cumplimiento de obligaciones formales, considerando que nunca se publicaron reglas claras para determinar qué videojuegos estarían sujetos a este impuesto.

Recomendó que los contribuyentes verifiquen que el impuesto no se traslade al adquirente para poder aplicar el estímulo fiscal.

Eso, advirtió, no implica dejar de estar pendientes y monitorear constantemente las publicaciones y reglas adicionales que emita el SAT. ●

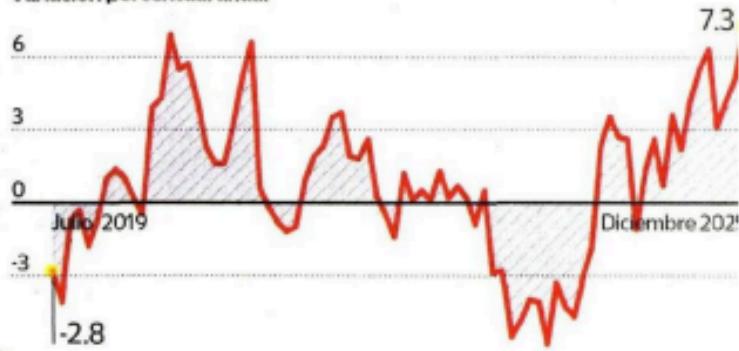


Game over

Las consolas, discos y descargas de videojuegos se encarecieron 7.3% en Navidad.

Precio promedio nacional

Variación porcentual anual



Para las arcas públicas

Los ingresos por el IEPS se duplicaron en una década.

Recaudación

Miles de millones de pesos entre enero y noviembre de cada año

