



Otorga estímulo fiscal del 100%

CSP retira impuesto a videojuegos que contienen violencia

› **LA MANDATARIA** frena IEPS especial y da marcha atrás a su propuesta inicial; oposición dice que gravamen sigue vigente y generará trámites burocráticos para acceder al beneficio

› Por Yulia Bonilla

yulia.bonilla@razon.com.mx

La Presidenta Claudia Sheinbaum dio marcha atrás al impuesto que impulsó y el Congreso de la Unión aprobó aplicar a los videojuegos, particularmente a los de contenido violento, y concedió, a través de un decreto, un estímulo fiscal del cien por ciento, a pesar de que algunos legisladores advirtieron que las empresas seguirán enfrentando procedimientos para obtener dicho beneficio.

El decreto, publicado hoy en el *Diario Oficial de la Federación (DOF)* este 31 de diciembre, y que entró en vigor a partir del 1 de enero, establece un estímulo fiscal para que quienes vendan o distribuyan esos videojuegos violentos no paguen ese Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS), incluido en la Ley de Ingresos del 2026.

La Presidenta declaró en días pasados que era complicada la instrumentación de ese gravamen que además no representa una contribución fiscal relevante.

“El estímulo fiscal consiste en una cantidad equivalente al 100 por ciento del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios que deba pagarse en la enajenación de los videojuegos a que se refiere la fracción I del presente artículo o en la prestación de los servicios a que se refiere la fracción II del mismo artículo y sólo será procedente en tanto no se traslade al adquirente del bien o servicio cantidad

alguna por concepto del citado impuesto. El estímulo será acreditable contra el Impuesto Especial sobre Producción y Servicios que deba pagarse por la realización de las citadas actividades”, indica el decreto.

Esto se da para dar marcha atrás al impuesto del ocho por ciento que se impuso a la comercialización de estos juegos digitales, como una medida para inhibir su distribución en el marco de la estrategia de seguridad para alejar a los jóvenes de la violencia.

El pasado 23 de diciembre, una vez que Morena y aliados ya habían aprobado la medida dentro del Paquete Económico del año que inicia, la mandataria federal anunció que ya no se aplicaría por considerar una tarea difícil el diferenciar el contenido violento del que no lo es dentro de los videojuegos. Aquel día, comentó que había pedido al Congreso eliminar ese cobro, pero los legisladores no lo hicieron.

Desde la oposición se consideró que esta decisión no exime la aplicación del impuesto y que impondrá procedimientos burocráticos. El legislador panista Héctor Saúl Téllez consideró que, con esto, el Gobierno buscó evitar exponer el “error” al aprobar la aplicación del impuesto.

“Lo advertimos. La Presidenta tiene un ego tan elevado que evitó exponer aún más su error al presentar una nueva iniciativa que contradijera su propuesta original. Sin embargo, esto no exime de la existencia y aplicación del nuevo im-

puesto en 2026, el cual además impone una serie de trámites burocráticos a los contribuyentes para la gestión del estímulo. Esta situación resulta desfavorable. Todo mal”, dijo.

Además, comentó que lo más adecuado sería presentar una reforma para eliminar dicho impuesto.

“La medida más apropiada sería una iniciativa para eliminar este impuesto absurdo del sistema fiscal, mismo que propuso la propia Presidenta y que su bancada aprobó. Hemos insistido en ello. La tenemos preparada y la presentaremos a la brevedad. Veremos si el partido oficialista tiene la voluntad de apoyarla”, dijo.



AL FINAL yo había pedido que se quitara el impuesto sobre videojuegos y al final no se quitó de la Ley de Ingresos y quedó. Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no”

**CLAUDIA
SHEINBAUM**

Presidenta de México