



Gravamen de 8 por ciento a videojuegos, legítimo y necesario, insiste Padierna

Tras la intención de retirarlo, esperamos la iniciativa presidencial para modificar la Ley de Ingresos, señala

ANDREA BECERRIL

La intención original para establecer un impuesto de 8 por ciento a los videojuegos violentos "es legítima y necesaria" ya que se buscó promover una cultura de paz, sin embargo, la iniciativa generó diversas dudas desde un principio y por ello la decisión de la presidenta Claudia Sheinbaum de retirar ese gravamen, comentó la vicecoordinadora de Morena en la Cámara de Diputados, Dolores Padierna.

En entrevista, expuso que en el Congreso estarán a la espera de que la Presidenta de la República presente una propuesta formal, ya que tiene la facultad exclusiva de iniciativas en materia de impuestos, gravámenes y tarifas, aunque ello puede esperar incluso hasta el periodo ordinario que inicia el primero de febrero próximo.

"Está calculado un ingreso realmente insignificante por concepto de ese gravamen a los videojuegos violentos. No es una recaudación relevante", dijo e insistió en que se incluyó ese Impuesto Especial sobre Productos y Servicios (IEPS) a los videojuegos, dentro de la Ley de Ingresos como una tarea preventiva, no con miras a lograr una mayor tributación fiscal.

Hizo notar que durante el debate sobre su inclusión en la Ley de Ingresos de 2026, se valoró desde

▲ La vicecoordinadora de Morena en San Lázaro expresó que el impuesto a videojuegos violentos es preventivo, no para lograr una mayor tributación fiscal. Foto Marco Peláez

la dificultad para medir y calcular el impuesto, hasta el hecho de que quienes principalmente consumen estos videojuegos son niñas, niños, adolescentes y jóvenes. "Cargarles un gravamen abría un debate complejo y sensible".

Se pretendió abonar a una cultura de la paz entre los menores, expresó, ya que "es cierto que muchas plataformas digitales normalizan la violencia, la confrontación y la matanza. El reto de fondo es avanzar hacia acuerdos con las plataformas para promover contenidos que fortalezcan lo mejor del ser humano, la cooperación, la creatividad y el respeto".

Tener también en cuenta, agregó, que la cultura de paz "ya se impulsa desde las escuelas, las familias y la comunidad, donde se forman valores, conciencia y convivencia pacífica. Ahí es donde debe concentrarse el esfuerzo principal".

La diputada Padierna recalcó que en ese contexto, la cancelación de ese impuesto a los videojuegos violentos, "abre una reflexión más profunda: hay mucho por hacer para construir la paz y debe hacerse con inteligencia, responsabilidad social y políticas públicas integrales".

La iniciativa presidencial será para modificar la Ley de Ingresos promulgada el pasado 7 de noviembre, que entra en vigor el primero de enero de 2026.