



Sheinbaum: impuesto a videojuegos no se aplicará en el 2026

• Determinar cuáles contienen violencia y cuáles no es muy difícil; se harán campañas para explicar los efectos de esos videojuegos en las personas.

• PÁG. 8

En puerta problema jurídico: Monreal

Impuesto a los videojuegos aprobado en la LIF 2026 no se aplicará: Sheinbaum

Redacción
politica@eleconomista.mx



Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no".

Claudia Sheinbaum,
PRESIDENTA DE MÉXICO.

La presidenta Claudia Sheinbaum informó que no se aplicará el impuesto a los videojuegos aprobado en el Paquete Económico 2026, debido a lo complicado que resulta hacerlo.

"Ya no se va a cobrar ese impuesto. Voy a explicar por qué: es muy difícil (...) Al final, yo había pedido que se quitara el impuesto sobre videojuegos, y no se quitó de la Ley de Ingresos y quedó.

"Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no. Entonces, ¿cómo le vas a poner un impuesto? O sea, ¿quién va a determinar esa circunstancia? Entonces, tomamos la decisión de que no se cobre el impuesto y más bien, hacer campañas a los jóvenes y a los adolescentes, de adónde te pueden llevar este tipo de juegos, ¿no?", indicó la mandataria.

Sheinbaum criticó que los videojuegos se pueden volver una adicción y promover conductas violentas.

"Decidimos mejor que el tema de los impuestos se quite, porque tiene muchas complicaciones, y realmente que haya una campaña orientada a la construcción de la paz, que es la campaña de 'Por la paz y contra las adicciones'", sostuvo en la conferencia de prensa de ayer en la que se dieron datos sobre consumo de drogas.

Por su parte, el secretario de Salud, David Kershenobich, comentó que la promoción de conductas violentas a los jóvenes a través de los videojuegos es un fenómeno reciente.

"En relación a los videojuegos, lo que es importante es el componente de violencia. Y es un fenómeno nuevo, no había mucho en 2016 -año de la anterior encuesta en adicciones-, comparado a lo que hay ahora.

"Entonces, si tenemos que analizar con mucho cuidado lo que tiene que ver con el contenido de los videojuegos", comentó.

Ejecutivo, sin facultades para cambios

Por la tarde, el líder parlamentario de Morena en la Cámara de Diputados, Ricardo Monreal Ávila, aclaró que la Presidenta no tiene facultades para revertir el cobro de impuestos a los videojuegos contenido en la Ley de Ingresos 2026, y que fue aprobada por el Congreso en octubre pasado.

A través de una tarjeta informativa, el también presidente de la Junta de Coordinación Política de San Lázaro, advirtió que el anuncio de la mandataria mexicana va a generar un "problema jurídico".

El morenista sostuvo que el impuesto no es sólo una estimación en la Ley de Ingresos, sino una obligación fiscal creada en ley formal, por lo que "el Ejecutivo no tiene facultad para inaplicar una contribución vigente, aun cuando considere deficiente su diseño".