


IMPACTA DECISIÓN

La mandataria y legisladores hablaron sobre el gravamen cancelado.



Tomamos la decisión de que no se cobre el impuesto y más bien hacer campañas. Yo había pedido que se quitara (...) y al final no se quitó. Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no"

CLAUDIA SHEINBAUM
Presidenta de México



Más allá del impacto económico, el principal problema era la ausencia de una definición clara sobre qué se pretendía gravar. Como lo señalé (...) este impuesto presentaba la interrogante básica de quién decide qué es violento"

IRAÍ REYES
Diputada de MC



Estaremos a la espera de la propuesta, porque tiene que ser la Cámara de Diputados, la cámara de origen, y hay toda la disponibilidad para modificar la Ley de Ingresos en el periodo de sesiones próximo"

RICARDO MONREAL
Líder de diputados de Morena

Oposición celebra marcha atrás

Claudia deja sin efecto impuesto a videojuegos

► **LA PRESIDENTA** recuerda que pidió a los legisladores eliminar ese cobro, pero desoyeron su petición; reconoce la dificultad para diferenciar contenido violento del que no lo es

► Por Y. Bonilla y C. Arellano

La Presidenta Claudia Sheinbaum anunció ayer que el impuesto que se había aprobado en el Congreso a los videojuegos para adultos, como parte de la Ley de Ingresos que entrará en vigor en 2026, no surtirá efecto, al considerar que resulta difícil diferenciar el contenido violento del que no lo es.

El Paquete Económico del próximo año, discutido y avalado por la mayoría de Morena en el Congreso de la Unión, incluye un gravamen del ocho por ciento a los videojuegos considerados violentos.

el dato

SEGÚN la Ley de Ingresos de 2026, el IEPs de 8% a la compra o descarga en línea de videojuegos violentos dejaría una recaudación de 183 millones de pesos.

Comentó que había solicitado a los legisladores eliminar ese cobro; sin embargo, ambas cámaras del Congreso desoyeron su petición, aun cuando la oposición también presionó para que se desechara.

Al ser una medida que se había propuesto para combatir el consumo de contenido violento y con ello abonar a la estrategia de paz en el país, la Presidenta señaló que ahora lo que se emprenderá

será una campaña para hacer conciencia entre la población.

"Entonces tomamos la decisión de que no se cobre el impuesto y más bien hacer campañas a los jóvenes y a los adolescentes, pues de a dónde te pueden llevar este tipo de juegos. Muchos de ellos son en línea y generan una adicción al videojuego, cuestan dinero y además promueven conductas de violencia", dijo.

La Presidenta hizo hincapié en que resultará complejo fijar los criterios bajo los cuales se determine qué videojuegos son violentos y los que no.

"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. ¿Cómo le vas a poner un impuesto? ¿Quién va a determinar esa circunstancia?", dijo Sheinbaum.

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, sí tenemos que analizar con mucho cuidado lo que

tiene que ver con el contenido de los videojuegos", comentó.

La retracción al gravamen para los videojuegos fue acogida con beneplácito entre la oposición. Iraís Reyes, diputada federal de Movimiento Ciudadano, celebró la decisión de la Presidenta de México, al considerar que de esta manera se evitó una medida que desde el inicio era inviable en la práctica.

Recordó que desde que la propuesta fue planteada, la oposición advirtió que esta no sólo afectaría la economía de los jóvenes y las familias, sino que también abría la puerta a un problema mayor: la falta de criterios claros para definir qué contenidos podrían considerarse violentos.

"Más allá del impacto económico, el principal problema era la ausencia de una definición clara sobre qué se pretendía gravar. Como lo señalé en tribuna, en medios y en podcasts de la comunidad gamer: este impuesto presentaba la interrogante básica de quién decide qué es violento", dijo Iraís Reyes a los medios de comunicación.

"Era una puerta que se abría al autoritarismo el hecho de que el gobierno cobrara nuevos impuestos con base en lo que a su criterio considerase qué es violento", consideró.



Diputados analizan si se requiere nueva reforma

► Por Claudia Arellano

claudia.arellano@razon.com.mx

LA CÁMARA de Diputados analiza si no cobrar el gravamen de ocho por ciento a la compra de videojuegos con contenido violento, aprobado recientemente en el Congreso y vetado por la Presidenta Claudia Sheinbaum, requerirá de una nueva modificación en la ley desde el Poder Legislativo.

El coordinador de Morena en San Lázaro, Ricardo Monreal, explicó que se debe modificar la ley al corresponder al Ejecutivo federal presentar las iniciativas de Ley de Ingresos y Presupuesto de Egresos de la Federación y ante la facultad de la Cámara de Diputados de aprobar la materia de ingresos.

De acuerdo con Monreal, la iniciativa debe presentarla la Presidenta Claudia Sheinbaum: "estaremos a la espera de la propuesta, porque

tiene que ser la Cámara de Diputados, la Cámara de origen, y hay toda la disponibilidad para modificar la Ley de Ingresos en el periodo de sesiones próximo".

El vicecoordinador económico de la bancada del PAN, Héctor Saúl Téllez, explicó que la mandataria federal no puede vetar porciones de la ley, pero sí emitir un decreto que otorgue estímulos fiscales, como un crédito del 100 por ciento sobre el IEPS a videojuegos, lo cual neutralizaría el pago neto sin cambiar la ley.

"Otra vía es emitir reglas administrativas a través de la Secretaría de Hacienda para interpretar el impuesto de forma restrictiva, pero ello complicaría su aplicación práctica. Finalmente, podría impulsar una reforma legislativa, con una iniciativa al Congreso para derogarla antes de que entre en vigor, el primero de enero de 2026. Pero Cualquiera de estas opciones debe justificarse", indicó.

el tip

EL SIPINNA

explicó que los videojuegos no provocan violencia por sí mismos, aunque tengan contenido muy sensible.