



AUMENTARÁN PRESUPUESTO A CIENCIA

ANULAN IMPUESTO A VIDEOJUEGOS

La presidenta Claudia Sheinbaum dio marcha atrás al gravamen de 8% a los juegos de video considerados violentos. Esto, ante la dificultad de establecer con claridad cuáles sí lo son y cuáles no, reconoció. / 4

HARÁN CAMPAÑAS DE CONCIENTIZACIÓN

Para atrás, impuesto a videojuegos

Sheinbaum dijo que "es muy difícil" distinguir cuál genera violencia y cuál no

POR ARTURO PÁRAMO

arturo.paramo@gimm.com.mx

La presidenta Claudia Sheinbaum dio marcha atrás a la intención de gravar con un impuesto del ocho por ciento a los videojuegos considerados como violentos, por la dificultad de establecer cuáles son violentos y cuáles no.

"Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y otro que no. ¿Cómo le vas a poner un impuesto, quién va a determinar esa circunstancia? Tomamos la decisión de que no se cobre el impuesto y más bien hacer campañas a los adolescentes y jóvenes de a dónde te pueden llevar estos juegos", afirmó Sheinbaum.

Parte de la complejidad que se observó es que los videojuegos se adquieren y se juegan en línea y provienen de proveedores extranjeros.

Reconoció, sin embargo, que los videojuegos promueven conductas de violencia y pueden generar adicción entre los jóvenes, por ello es preferible optar por campañas contra la violencia.

"Decidimos que el tema de los impuestos se quite porque tiene muchas complicaciones y que haya una

campaña orientada a la construcción de la paz", insistió la titular del Ejecutivo.

En la miscelánea fiscal 2026 que aprobó el Senado en octubre, se incluyó el ajuste al alza de impuestos a refrescos, bebidas light, sueros saborizados, cigarrillos, videojuegos violentos, visitantes y residentes extranjeros, salida de menores de edad del país, visita a museos y zonas arqueológicas, así como la vigilancia en tiempo real de las plataformas digitales y castigo a factureros.

El punto a revisar respecto de los videojuegos es el componente de violencia,

señaló el secretario de Salud, David Kershenobich, luego de presentar la Encuesta Nacional de Adicciones 2025, comparada con la anterior, divulgada en 2016.

En esa encuesta también reportaron un alza en el consumo de los videojuegos.

"Es un fenómeno nuevo, no había mucho en 2016, comparado con lo que hay ahora. Entonces tenemos que analizar con mucho cuidado el contenido de los videojuegos; es un fenómeno nuevo que tiene sus lados positivos también, pero hay que regular, ver el contenido que tiene", puntualizó Kershenobich.