



Prevén sustituir gravamen por campaña de prevención

Frena CSP impuesto a los videojuegos

Advierten dificultad para determinar qué contenidos son violentos

CLAUDIA GUERRERO
Y NATALIA VITELA

La Presidenta Claudia Sheinbaum anunció que su Gobierno no cobrará el impuesto a los videojuegos violentos incluido en la Ley de Ingresos, al considerar que es inviable aplicarlo y que no existe un criterio claro para determinar qué contenidos deberían ser gravados.

Al explicar la decisión, la Mandataria federal señaló que, aunque el gravamen quedó aprobado por el Congreso, su Administración optó por no aplicarlo y buscarán sustituirlo por campañas de prevención dirigidas a jóvenes y adolescentes.

“Yo pedí que se quitara el impuesto sobre videojuegos y al final no se quitó de la Ley de Ingresos, pero tomamos la decisión de que no se cobre, porque es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no. ¿Quién va a determinar esa circunstancia? Entonces decidimos que no se cobre el impuesto”, dijo en conferencia mañanera.

En Palacio Nacional, Sheinbaum explicó ayer que, además de las complicaciones técnicas, el Gobierno consideró que el gravamen

no era la vía adecuada para atender los riesgos asociados al consumo de videojuegos, muchos de ellos en línea.

“Muchos de estos juegos generan adicción, cuestan dinero y además promueven conductas de violencia, por eso decidimos mejor que el tema de los impuestos se quite y que haya una campaña orientada a la construcción de la paz y contra las adicciones”, señaló.

La Jefa del Ejecutivo federal informó que la estrategia se enfocará en informar a jóvenes y adolescentes sobre los efectos del uso excesivo de videojuegos y su posible relación con conductas violentas, como parte de la campaña nacional por la paz.

El impuesto a los videojuegos fue aprobado por el Congreso en la Ley de Ingresos como un gravamen especial dirigido a contenidos digitales considerados violentos.

La medida planteaba aplicar una tasa adicional, equiparable al Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS), a la venta, descarga o uso de videojuegos con violencia, principalmente en plataformas digitales y juegos en línea.

Desde su aprobación, el gravamen fue cuestionado por la dificultad para definir qué autoridad clasificaría los videojuegos, con qué criterios se determinaría su contenido y cómo se garantizaría

su aplicación.

También se advirtió que el impuesto podría afectar a la industria del entretenimiento digital y a los consumidores, sin asegurar un impacto efectivo en la reducción de la violencia.

El dirigente del partido Movimiento Ciudadano, Jorge Álvarez Máynez, celebró el rechazo al cobro.