



MARCHA ATRÁS. SE RETIRARÁ IMPUESTO A VIDEOJUEGOS 'VIOLENTOS', CONFIRMA LA PRESIDENTA Y ANUNCIA REASIGNACIÓN DE 7 MIL MDP A CIENCIA Y TECNOLOGÍA. **PÁGS. 22 Y 23**

“Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no. ¿Cómo le vas a poner un impuesto?”

CLAUDIA SHEINBAUM PARDO Presidenta de México

“TIENE MUCHAS COMPLICACIONES”, ADMITE LA PRESIDENTA

Sheinbaum da marcha atrás y frena impuesto a videojuegos violentos

Comentó que el gobierno apostará por realizar campañas dirigidas a los jóvenes y a los adolescentes sobre a dónde te puede llevar este tipo de entretenimiento

Se requiere modificar la Ley de Ingresos, por lo que esperamos la propuesta: **Monreal**

VÍCTOR CHÁVEZ

vchavez@elfinanciero.com.mx

Por considerar que es una medida fiscal que “tiene muchas complicaciones”, la presidenta Claudia Sheinbaum Pardo anunció que dará marcha atrás y que “no se va a cobrar el impuesto” de 8% a los videojuegos de contenido violento, aprobado por el Congreso en la Ley de Ingresos de 2026.

En su conferencia mañanera de Palacio Nacional, la mandataria explicó que “ya no se va a cobrar ese impuesto, yo había pedido que se quitara el impuesto sobre videojuegos, que al final no se quitó de la Ley de Ingresos, porque es muy difícil



Dificultad. El gobierno ve problemas para definir qué juegos son violentos.

distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no.

“¿Cómo le vas a poner un impuesto?, ¿quién va a determinar esa circunstancia? Entonces, por eso tomamos la decisión de que no se cobre ese impuesto, y más bien hacer campañas a los jóvenes y a los adolescentes de a dónde te pueden llevar este tipo de juegos”, planteó la titular del Ejecutivo.

Ayer, comentó que “muchos de esos juegos son en línea y generan una adicción al videojuego, que cuesta dinero y además promueve conductas de violencia”.

En ese sentido, Sheinbaum Pardo manifestó que se decidió “que el tema de los impuestos (a los videojuegos) se quite porque tiene muchas complicaciones y que realmente haya una campaña orientada a la construcción de la paz, que es la campaña de la paz y las adicciones”.



En las Cámaras de Diputados y de Senadores se aprobó, en noviembre pasado, un impuesto de 8% a los videojuegos que se consideren violentos, como parte del Paquete Económico 2026.

Este gravamen, que se aplicaría a partir del 1 de enero próximo, tenía como objetivo desalentar el consumo de videojuegos violentos y recaudar fondos para combatir la violencia en el país.

VIOLENCIA ASOCIADA A OTRAS ADICCIONES

El titular de la Secretaría de Salud, David Kershenobich, amplió la explicación y expresó que el principal aspecto a analizar en los videojuegos es el componente de violencia, porque “es un fenómeno que ha crecido de manera significativa en los últimos años”.

Durante la conferencia matutina, Kershenobich indicó que, “aunque los videojuegos tienen aspectos positivos, es necesario revisar y regular su contenido con mayor cuidado”.

El funcionario federal explicó que “los datos de la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco sobre las adicciones muestra que, en muchos casos donde existe violencia, también hay consumo de alcohol o drogas, lo que permitirá diseñar medidas preventivas más efectivas”.

8%

DE IMPUESTO

es el que se aprobó como parte de la Ley de Ingresos 2026 para los videojuegos de tipo violento.

“Es un fenómeno nuevo, no había mucho en 2016, 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”, sostuvo el secretario de Salud.

En respuesta al anuncio de la presidenta Sheinbaum Pardo, el líder de Morena en la Cámara de Diputados, **Ricardo Monreal**, comentó que para esta decisión del Ejecutivo,

la Secretaría de Hacienda deberá presentar la iniciativa de reformas a la Ley de Ingresos aprobada para 2026, porque para este punto específico se requiere modificar la ley.

El morenista mencionó que “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 de 2026 en el periodo de sesiones próximo”, que iniciará el 1 de febrero próximo.

En su cuenta de X, la diputada Laura Ballesteros de la bancada de Movimiento Ciudadano, celebró la admisión del “error”.

“Celebramos la cancelación del impuesto a los videojuegos. Era una medida recaudatoria y prohibicionista que criminalizaba a una comunidad creativa, joven y productiva. México es potencia gamer en América Latina”.



FOTOS: CUARTOSURIO Y ESPECIAL

Contexto. Durante la discusión, MC se pronunció en contra del gravamen.



RECORTE SERÁ “DE DIVERSAS ÁREAS”

...Y anuncia la reasignación de 7 mmdp a ciencia y tecnología

Se está avanzando en 10 proyectos estratégicos para investigación, dice

VÍCTOR CHÁVEZ

vchavez@elfinanciero.com.mx

La presidenta Claudia Sheinbaum anunció que modificará el Presupuesto de Egresos de la Federación 2026, aprobado por la Cámara de Diputados, y que recortará las asignaciones a diversas dependencias para otorgar siete mil millones de pesos adicionales a la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación.

Sobre si habrá un ajuste en el presupuesto, sostuvo que “sí, de todo, de distintos lugares; hemos estado revisando muy bien cómo fue aprobado por el Congreso y encontramos algunas áreas en donde es importante fortalecer”.

Precisó que su administración presentó “un presupuesto, hubo

FOCOS

Trabajo. La secretaria realiza un trabajo para el desarrollo de semiconductores, de vehículos eléctricos y otros desarrollos tecnológicos, detalló Sheinbaum.

Atribución. El presidente de la Comisión de Hacienda de la Cámara de Diputados, Carol Antonio Altamirano, dijo que Hacienda y el Ejecutivo pueden hacer “adecuaciones presupuestarias” para garantizar el cumplimiento de objetivos.

pequeños cambios en el Congreso, pero escuchamos a la gente y vamos a tomar de distintos lugares y se va incrementar (el gasto) para ciencia”.

En su conferencia mañanera, argumentó que la dependencia operará “10 proyectos estratégicos para el desarrollo de la investiga-

ción y la innovación, que ya van muy avanzados, en los que participan muchísimas instituciones”.

Explicó que trabajan “desde temas de desarrollo de dispositivos médicos, hasta aerolínea y vehículos no tripulados, los drones especiales; vamos a ir presentando los avances”.

Justificó que “el presupuesto de la secretaría quedó muy limitado, por la elaboración del Presupuesto de Egresos de la Federación, y va tener un aumento muy importante para todos los proyectos estratégicos”.

Precisó que “estamos trabajando en todo el Plan México, país innovador, lo que ya se presentó, y en muchas otras acciones que vamos a desarrollar y el próximo año vamos a ir presentando los avances”.

Consideró que “la secretaría ha hecho un ejercicio extraordinario de juntar a muchos institutos de investigación para el desarrollo de semiconductores, de vehículos eléctricos y otros desarrollos tecnológicos”.

Añadió que, además de los proyectos de semiconductores, también figuran el de la supercomputación y el de movilidad eléctrica.

El presidente de la Comisión de Hacienda de la Cámara de Diputados, Carol Antonio Altamirano, explicó a EL FINANCIERO que Hacienda y el Ejecutivo pueden hacer “adecuaciones presupuestarias”, “modificaciones a las estructuras funcional, programática, administrativa y económica, así como a los calendarios de presupuesto y ampliaciones o reducciones al Presupuesto de Egresos, siempre que permitan un mejor cumplimiento de los objetivos de los programas”.