



**CÁMARA DE
DIPUTADOS**
— LXVI LEGISLATURA —
SOBERANÍA Y JUSTICIA SOCIAL

SÍNTESIS INFORMATIVA NACIONAL

QUEHACER LEGISLATIVO

COORDINACIÓN DE COMUNICACIÓN SOCIAL





Sheinbaum anuncia que no se cobrará impuesto a los videojuegos violentos por la dificultad de aplicarlo

Sheinbaum argumentó que aplicarlo sería inviable por la dificultad que supone separar con claridad los títulos con contenido violento de los que no lo tienen, al tiempo que se abriría un debate sobre qué dependencia o agencia deberá ser la que determine el contenido de cada videojuego.



Foto: EFE/Sóstenka Gutiérrez

La presidenta Claudia Sheinbaum anunció este martes que su Gobierno decidió no cobrar el impuesto del 8% a los videojuegos previsto a partir de 2026, ante las dificultades para hacer efectiva su aplicación.

En su conferencia de prensa diaria, la mandataria mexicana argumentó que aplicarlo sería inviable por la dificultad que supone separar con claridad los títulos con contenido violento de los que no lo tienen, al tiempo que se abriría un debate sobre qué dependencia o agencia deberá ser la que determine el contenido de cada videojuego.

Sheinbaum explicó que ella misma había solicitado retirar ese gravamen, pero que “al final no se quitó de la ley de ingresos”, aprobada por el Congreso para 2026, por lo que ahora el Ejecutivo tomó la decisión de que “no se cobre el impuesto”.

“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?”, planteó.

[Sheinbaum anuncia que no se cobrará impuesto a los videojuegos violentos por la dificultad de aplicarlo • Forbes Política • Forbes México](#)



Selgamex otorgó contrato a empresa fantasma sin experiencia en 2020; ¿de qué compañía se trata y quién lo firmó?

El contrato se realizó en medio de las irregularidades que más tarde derivaron en investigaciones penales por desvío de recursos públicos.



23 December, 2025 • Redacción La-Lista

Una empresa con escasa información pública, sin historial empresarial comprobable ni presencia corporativa visible, fue beneficiada con una adjudicación directa otorgada por Seguridad Alimentaria Mexicana (Segalmex) en 2020, en medio de las irregularidades que más tarde derivaron en investigaciones penales por desvío de recursos públicos.

¿Qué empresa recibió el contrato por parte de Selgamex?

Se trata de [Sales Up S.A. de C.V.](#), una sociedad constituida en 2018 cuyos accionistas, según documentos del Registro Público de Comercio (RPC), son Gaer Zamora Alonso y Diana Madrigal Flores, mientras que Hugo Barrera Morales aparece como su administrador único.

El contrato otorgado a Sales Up se inscribe en el contexto de las irregularidades detectadas en Segalmex, donde, de acuerdo con investigaciones de la Auditoría Superior de la Federación (ASF) y la Fiscalía General de la República, se documentaron desvíos de recursos por miles de millones de pesos mediante esquemas que incluyeron sobrepagos, facturación irregular y adjudicaciones directas a empresas de reciente creación. René Gavira, vinculado al contrato otorgado a Sales Up, es señalado por las autoridades como uno de los principales operadores de ese esquema.



El Gobierno da un paso atrás y retira el impuesto a los videojuegos: “Es muy difícil distinguir entre uno que tiene violencia y otro que no”

La presidenta mexicana alude a una inviabilidad técnica en los criterios para la aplicación de la tasa de 8% que se pretendía cobrar y que se apostará por campañas de concientización a jóvenes y adolescentes



Pequeños de los videojuegos en el Omegacy 'Diner' en Ciudad de México, el 23 de agosto.
Foto: MARCO JUSSO (CTARJOS/GETTY) | Video: GOBIERNO DE MÉXICO



ANDRÉS RODRÍGUEZ

México - 23 DIC 2025 - 16:39CET

Claudia Sheinbaum da un regalo adelantado a la [comunidad gamer](#). La presidenta de México ha dado un paso atrás y ha decidido retirar [el impuesto a los videojuegos considerados violentos](#) que fue planteado en el [Paquete Económico 2026](#). Durante la conferencia *Mañanera* de este martes, la mandataria ha aludido a una inviabilidad técnica en los criterios para la aplicación del gravamen de 8% que se pretendía cobrar a partir del 1 de enero de 2026. La tasa iba dirigida a los títulos físicos y digitales con contenido no apto para menores, según una reforma fiscal aprobada por el Senado, con el objetivo de desincentivar su consumo y recaudar fondos.



“Ya no se va a cobrar ese impuesto. Yo había pedido que se quitara el impuesto a los videojuegos y al final no se quitó de la Ley de Ingresos. Es muy difícil distinguir entre [un videojuego que tiene violencia](#) y uno que no. Entonces, ¿quién va a determinar esa circunstancia? Tomamos la decisión que no se cobre y más bien hacer campañas a los jóvenes y a los adolescentes sobre a dónde te pueden llevar este tipo de juegos [violentos]”, ha afirmado [Sheinbaum](#).

Esta medida, impulsada por la Administración de Sheinbaum, buscaba desalentar el consumo de este tipo de contenidos, recaudar fondos y [combatir la violencia en el país](#). La intención, según sus impulsores, era reducir la violencia en la sociedad a través de una carga fiscal sobre productos considerados dañinos, similar al impuesto que [ya se aplica a las bebidas azucaradas o al tabaco](#). El impuesto generó debate sobre su impacto en la industria y la justificación de vincularlos con su influencia a la violencia real. El nuevo gravamen no detallaba cómo se definirían aspectos clave como la clasificación de juegos, la base imponible y su aplicación en ventas digitales y servicios de suscripción como Game Pass o PlayStation Plus.

“Argumentan que las consolas son generadores de violencia, como si los *gamers* fueran potenciales delincuentes”, dijo en su momento la diputada mexicana por Movimiento Ciudadano Iraís Reyes. “Y vamos a decirlo con todas sus letras: Nadie se vuelve criminal por sobrevivir al apocalipsis en *The Last of Us*; nadie termina en la delincuencia por lanzar un Fatality en *Mortal Kombat*; nadie se convierte en narco por atrapar criaturas en *Pokémon*”.



Diputada Reyes celebra marcha atrás

Tras el anuncio de la presidenta Claudia Sheinbaum sobre que ya no se cobrará el impuesto de 8% a videojuegos "violentos", la legisladora emecista Irais Reyes celebró la decisión al considerar que se evitó una medida que desde el inicio era inviable en la práctica.

La *diputada gamer*, como se le conoce en redes sociales por su contundente postura en contra del impuesto durante la discusión del mismo en San Lázaro, destacó 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 im-

puesto presentaba la interrogante básica de quién decide qué es violento", externó.

Ante la postura que fijó el Ejecutivo Federal, la legisladora resaltó que el enfoque era incorrecto y que desechar el impuesto representa un avance en favor de políticas públicas claras, justas y aplicables.

"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".

Añadió que se buscaba castigar a quien está jugando en casa, en lugar de resolver la inseguridad en el país.

La legisladora subrayó que establecer un impuesto con criterios subjetivos habría generado discrecionalidad, confusión legal y riesgos de censura. / YALINA RUIZ



ANUARIO MÉXICO



TRAS ELECCIÓN JUDICIAL, LA NUEVA CORTE ASUME FUNCIONES

MIGUEL MARTÍNEZ CORONA

Histórica. Los nueve ministros de la Corte protestaron su cargo el mismo día que la Presidenta presentó su Primer Informe de Gobierno

ÁNGEL CABRERA

El 1 de septiembre de 2025 marcó un hito en la historia reciente del país, al coincidir el Primer Informe de la presidenta Claudia Sheinbaum y la toma de protesta de la Nueva Suprema Corte de Justicia de la Nación (SCJN), con nueve ministros electos por voto popular, así como 875 juzgadores federales.

Por la mañana, Sheinbaum rindió cuentas desde Palacio Nacional sobre sus primeros meses de administración, en un mensaje centrado en la continuidad de la Cuarta Transformación, programas sociales, seguridad, finanzas públicas y obras estratégicas.

Entre las cifras, resaltó 850 mil millones de pesos en programas sociales, 13.5 millones de personas salieron de la pobreza y una reducción de 25% en homicidios dolosos.

Horas más tarde, en el Zócalo capitalino se realizó una simbólica ceremonia de entrega de bastones de mando a integrantes de la nueva Corte, encabezada por el abogado mixteco Hugo Aguilar Ortiz, quien sería iden-

tificado como el aspirante más votado para ocupar un asiento en el máximo tribunal.

El evento buscó representar el inicio de una etapa de "justicia electa por el pueblo", aunque fue cuestionado por sectores que advierten una politización del Poder Judicial.

A las 17:00 horas, en la Cámara de Diputados, la titular de Gobernación, Rosa Icela Rodríguez, entregó el Primer Informe de Gobierno de la presidenta Sheinbaum, con la participación de todas las fuerzas políticas.

Por la noche, en la sede del Senado se desarrolló la sesión solemne donde nueve nuevos ministros de la SCJN y 875 juzgadores federales tomaron protesta para asumir sus cargos tras el inédito proceso electoral.

Casi a la medianoche del 1 de septiembre, se celebró la sesión de instalación del Pleno de la Corte renovada, a la que asistió la Presidenta, en un hecho inédito desde hace años, cuando además se abrieron las puertas principales del edificio judicial como señal de cercanía con la ciudadanía.

El origen de esta reconfiguración se remonta al 1 de junio de 2025, cuando México vivió las primeras elecciones judiciales extraordinarias de su historia, en las que la población eligió por voto directo a ministras y ministros de la Suprema Corte, magistrados del Tribunal Electoral, integrantes del Tribunal de Disciplina Judicial, magistrados

MINISTRO PRESIDENTE

● Hugo Aguilar Ortiz, abogado de origen indígena, fue el candidato más votado para la Suprema Corte con 6.1 millones de votos, superando por estrecho margen a la ministra Lenia Batres. Su llegada al máximo tribunal generó opiniones encontradas: mientras sus simpatizantes resaltaron su trayectoria como defensor de pueblos indígenas, críticos cuestionaron la limitada representatividad derivada de la baja participación electoral.

de circuito y jueces de distrito, un total de 881 cargos.

La participación rondó 13% del padrón, con un alto porcentaje de votos nulos, lo que detonó un debate nacional sobre la legitimidad, complejidad y viabilidad del nuevo modelo de justicia electiva. El 15 de junio, el Instituto Nacional Electoral declaró válidos los comicios y realizó la asignación formal de cargos y entrega de constancias, consumando un rediseño sin precedentes del Poder Judicial.

En este proceso reapareció públicamente el expresidente Andrés Manuel López Obrador, quien, pese a su retiro declarado de la vida política, acudió a emitir su voto en la jornada judicial.



ACUERDAN REDUCIR LA JORNADA LABORAL... DOS HORAS POR AÑO



Tras meses de negociaciones entre trabajadores, patrones y gobierno, el Ejecutivo federal envió una iniciativa para reducir gradualmente la jornada laboral de 48 a 40 horas semanales entre 2027 y 2030 sin disminución salarial. El proyecto prevé recortar dos horas por año e incluye fortalecimiento del control de horas extras y registro electrónico de jornadas.

Es decir, en 2027 la jornada laboral disminuirá a 46 horas; en 2028 a 44; en 2029 a 42 y en 2030 a 40 horas semanales.

La Secretaría del Trabajo defendió la reforma como vía para mejorar productividad, salud laboral y calidad de vida; la discusión legislativa fue pospuesta para el siguiente periodo ordinario de sesiones del Congreso.

ENTRE PROTESTAS, AVALAN LEY DE AGUAS

Entre protestas y bloqueos carreteros en diversas partes del país, el Congreso de la Unión aprobó la Ley General de Aguas y reformas a la Ley de Aguas Nacionales, una de las iniciativas más controvertidas del sexenio.

La norma prohíbe la compraventa privada de concesiones y otorga a la Conagua facultades ampliadas para su reasignación, bajo el argumento de combatir la mercantilización del recurso y garantizar el derecho humano al agua.

Campesinos y agricultores realizaron protestas al advertir que la reforma deprecia el valor de sus tierras concesionadas y concentra excesivo control en el Estado.

Pese a introducir más de 50 modificaciones pactadas durante un mes de negociación legislativa, que incluyó garantías para la facilidad de conce-

siones por venta de tierras o herencias, organizaciones de productores anticiparon una ola de litigios para impugnar la ley, señalando riesgos de pérdida de certidumbre jurídica en el sector hídrico.



CONSOLIDAN PASO DE GUARDIA NACIONAL AL EJÉRCITO

El Congreso aprobó la reforma que consolidó el traslado de la Guardia Nacional a la Secretaría de la Defensa Nacional, formalizando su carácter militar permanente.

La corporación quedó bajo disciplina y estructura castrense, aunque sujeta al mando político del Ejecutivo civil.

El gobierno defendió la decisión como necesaria para garantizar estabilidad operativa y continuidad en la estrategia nacional de seguridad. Organizaciones civiles, expertos y partidos de oposición alertaron que la medida profundiza la militarización de tareas civiles.



► **PRESIDENTA ANUNCIA AUMENTO PRESUPUESTAL PARA CIENCIA. PÁG. 6**

...E INFORMA SOBRE UN AUMENTO PRESUPUESTAL PARA CIENCIA E INNOVACIÓN POR 7 MIL MDP EN 2026

LA PRESIDENTA Claudia Sheinbaum Pardo anunció que la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación, tendrá un incremento de 7 mil millones de pesos adicionales a lo programado para 2026 para el desarrollo de innovación en el país.

En el Presupuesto de Egresos de la Federación (PEP) avanzado por el Congreso, esta dependencia tiene un presupuesto asignado de 37 mil 360 millones 832 mil pesos; el cual aumentará en 7 mil millones de pesos, para quedar en 44 mil millones de pesos.

"La Secretaría de Ciencia va a tener un incremento de 7 mil millones de pesos en su presupuesto para apoyo al desarrollo científico y tecnológico y de humanidades y de becas para posgrado porque quedó muy limitado, por la elaboración del presupuesto quedó limitado, entonces va a tener un aumento muy importante", informó.

Sheinbaum Pardo destacó que su go-

bierno tiene en marcha 10 proyectos estratégicos de desarrollo de investigación, de innovación que ya van muy avanzados, "tienen su recurso, participan muchísimas instituciones principalmente públicas de investigación desde temas médicos y desarrollo de dispositivos médicos hasta el Olinia y los vehículos no tripulados, los drones especiales".

Dijo que irá presentando los avances de estos proyectos estratégicos "y estamos trabajando en todo lo que llamamos el "Plan México": México país innovador, que es lo que ya presentamos aquí de la supercomputadora y otras acciones que vamos a desarrollar", señaló.

La mandataria federal dijo que su equipo ha logrado hacer un ejercicio extraordinario "de juntar a muchísimos institutos de Investigación para el desarrollo de semiconductores, de vehículos eléctricos, en fin, de otros desarrollos tecnológicos, muy muy importante".

Elia Cruz Calleja



► RECUA SHEINBUM: NO APLICARÁ IMPUESTO A VIDEOJUEGOS. PÁG. 6

Se quitará el impuesto a los videojuegos, anuncia Claudia Sheinbaum

AUNQUE SE APROBÓ en Congreso, señala que no hay forma de definir cuáles contienen violencia o no

POR ELIA CRUZ CALLEJA
nacion@contrarepública.mx

Pese a que fue aprobada por el Congreso, la presidenta Claudia Sheinbaum Pardo anunció que no se impondrá el impuesto especial de 8 por ciento a los videojuegos porque es difícil definir cuáles contienen violencia y cuáles no.

De acuerdo con la Miscelánea Fiscal 2026, los videojuegos con clasificación C y D como 17+ y 18+, tendría una nueva carga fiscal del 8 por ciento sobre el costo actual con el propósito de desincentivar que los consumidores jóvenes se acercaran a juegos violentos, bajo el argumento de que después replicarían esas conductas en la cotidianidad de sus vidas.

Sin embargo, este martes 23 de diciembre, durante su conferencia de prensa mañanera, la mandataria federal expuso que era muy difícil distinguir a cuál ponérselo y también expresó que se cuestionaron quién tendría que determinar qué videojuegos son violentos y cuáles no.

“Ya no se va a cobrar ese impuesto. Voy a explicar por qué. Es muy difícil. Al final, yo les pedí 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. Entonces, ¿cómo le vas a poner un impuesto? ¿Quién va a determinar esa circunstancia? Entonces, tomamos la decisión de que no, que no se cobre el impuesto”, indicó.

Por el contrario, la mandataria federal aseguró que determinaron emprender una campaña dirigida a los jóvenes para concientizarlos de hasta dónde los puede llevar el consumir y jugar de manera excesiva estos videojuegos con contenido violento y que además generan adicción, cuestan dinero y promueven conductas violentas.

“Entonces, 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”, subrayó la titular del Ejecutivo federal.●

CAMPAÑA

LA PRESIDENTA indicó que emprenderán una campaña dirigida a los jóvenes para concientizarlos sobre el exceso de consumir y jugar videojuegos de contenido violento que generan adicción



No habrá impuesto a videojuegos violentos; “tiene muchas complicaciones”: Sheinbaum

Desde el mes de septiembre, se anunció un paquete económico que incluía nuevos impuestos para 2026 a productos nocivos para la salud que también sumaba a los “videojuegos con contenido violento”. Se estimaba que los títulos, especialmente aquellos que tuvieran contenido bélico” subieran hasta un 8%. Ahora, la presidenta Claudia Sheinbaum señaló que esta iniciativa se echó para atrás y no se impondrá en 2026.

Sheinbaum dice que no habrá impuestos a los videojuegos violentos.

Durante la conferencia matutina de La Mañanera del pueblo de este martes 23 de diciembre, el secretario de salud, el Dr. David Kershenobich, fue cuestionado sobre los análisis a los impuestos de los videojuegos violentos para saber específicamente qué títulos sufrirían este incremento. Ante esta situación, la presidenta Sheinbaum intervino asegurando que ya no se aplicarán como estaba previsto.

“Ya no se va a cobrar ese impuesto. Es muy difícil distinguir un videojuego que tiene violencia y otro que no. ¿Cómo vas a definirlo? ¿Quién va a señalarlo? (...) Además, muchos son en línea y pueden generar una adicción, cuestan dinero y pueden generar un tema de violencia. Por eso decidimos que el tema de los impuestos se quite, porque genera muchas complicaciones.”

Habría campaña contra adicciones y contra juegos violentos

En contra parte, la titular del Poder Ejecutivo aseguró que se llevarán a cabo campañas a favor de la paz y para prevenir los peligros potenciales que representan algunos videojuegos en línea como el “grooming” o el gasto no supervisado.

“Más bien vamos a hacer campañas a jóvenes y adolescentes de a dónde te pueden llevar. Realmente queremos que haya una campaña orientada a la construcción de la paz y contra las adicciones.”, concluyó Sheinbaum. ●

(Juan Carlos Navarro Hernández)

“Ya no se va a cobrar ese impuesto.

Es muy difícil distinguir un videojuego que tiene violencia y otro que no.

¿Cómo vas a definirlo?”



Una denuncia por presuntas omisiones se atraviesa en la carrera de David Colmenares para su reelección en la Auditoría Superior

La presidenta del Sistema Anticorrupción cuestiona que el funcionario ha incumplido sus funciones en la vigilancia del gasto público de México y pide que se le abra una investigación



ZEDRYK RAZIEL

México - 23 DIC 2025 - 22:30 CST



El Sistema Nacional Anticorrupción de México (SNA) vive desde hace algunos años [una crisis interna que lo ha vuelto obsoleto](#). Parte del problema radica en que los integrantes de ese mecanismo, las cabezas de las instituciones que vigilan la administración pública, se han levantado de la mesa y han decidido no trabajar más de manera coordinada. El resultado es que la corrupción y la impunidad, [dos de los grandes flagelos de México](#), continúan en niveles alarmantes, aun durante los Gobiernos de Morena, el partido de Andrés Manuel López Obrador que pregona la honradez de sus funcionarios. La presidenta del Comité de Participación Ciudadana del SNA, Vania Pérez, ha intentado sacudir la parálisis y ha presentado una denuncia contra [David Colmenares](#), el influyente titular de la Auditoría Superior de la Federación (ASF), por el presunto “incumplimiento de sus funciones” al frente del órgano que vigila el ejercicio del dinero público.

La denuncia se atraviesa de lleno en la carrera política de Colmenares, de 74 años, que busca su reelección en la ASF por otro periodo de ocho años, decisión que recae en la Cámara de Diputados, dominada por el bloque gobernante. La gestión de Colmenares, que culmina en marzo próximo, ha sido criticada por la oposición y organizaciones civiles, que señalan la cercanía del auditor con Morena y advierten



de [una supuesta subordinación de la institución al oficialismo](#). Un botón de muestra es la caída en la presentación de denuncias de la ASF ante la Fiscalía por los desfalcos de recursos detectados en dependencias federales y los Estados bajo la gestión de Morena. El antecesor de Colmenares, Juan Manuel Portal, presentó durante su periodo de ocho años 878 denuncias por corrupción, según cifras oficiales. A tres meses de que concluya su cargo, Colmenares ha presentado, a la fecha, 275 denuncias, un tercio respecto del periodo de Portal.

En su denuncia, presentada ante el órgano del Legislativo que vigila a la ASF, Pérez señala que Colmenares no ha asistido a las sesiones del Comité Coordinador del SNA, que no ha logrado sesionar, lo que “constituye un obstáculo para el buen desarrollo de las políticas públicas de combate a la corrupción del Estado mexicano”. Además, el titular de la ASF preside el Sistema Nacional de Fiscalización, donde se deben formular las directrices para ampliar la cobertura e impacto de la auditoría de los recursos públicos. Sin embargo, de acuerdo con la denuncia, Colmenares no se presenta desde 2019 a las sesiones de este otro brazo del aparato anticorrupción.

En entrevista, Pérez señala que el funcionario no solo falta a las reuniones, sino que ha cabildeado abiertamente con los otros integrantes del SNA para que no cumplan con esa obligación. “Él me ha dicho de manera personal que el Sistema Anticorrupción no le interesa”, indica Pérez. “Cotidianamente les dice a otras autoridades, en mi presencia, ‘no hay que asistir’, ‘hay que matar el SNA’, ‘eso no funciona’, ‘no deberían de ir ustedes tampoco’”, refiere la funcionaria. “Y eso es muy lamentable y es muy grave, porque es la autoridad que nos debería de estar rindiendo cuentas de qué pasa con el dinero de los mexicanos. Además de que hay un déficit de denuncias, no solamente del ámbito penal, sino también administrativo, sobre [grandes casos de corrupción](#)”, agrega.

Pérez afirma que las omisiones de Colmenares podrían encajar en el delito de abuso de funciones y ameritan “el inicio de una investigación de carácter administrativo y, en su caso, afincarle responsabilidades”, por el perjuicio que ha causado al aparato de combate a la corrupción. “Deberían sancionarlo administrativamente”, incide Pérez. “Y esto podría ser el inicio de una investigación más en profundidad, porque los grandes casos de corrupción en este país tienen su origen en una mala fiscalización, y no se están rindiendo cuentas, no se están presentando denuncias y además no se está regresando el dinero”, añade.


ACCIDENTE EN TEXAS

Darán más recursos para ciencia

POR RAÚL FLORES

rflores@gmm.com.mx

Luego de hacer una revisión detallada, el gobierno federal determinó la redistribución del presupuesto para dar mayores recursos a la ciencia.

La presidenta Claudia Sheinbaum anunció que incrementarán los recursos de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación y se destinarán a becas y programas estratégicos.

"Hemos estado revisando bien, bien, el presupuesto del 26, como fue aprobado por el Congreso y encontramos algunas áreas que es importante fortalecer.

EL DATO

Una pausa

La presidenta Sheinbaum, quien realizó ayer su rueda de prensa 305 del sexenio, anunció que retomará sus comparecencias matutinas el lunes 29. Además, deseó a los mexicanos feliz Navidad.

"En este tema, vamos a tomar de distintos lugares y vamos a incrementar el presupuesto para ciencia, humanidades y tecnología", puntualizó.

La mandataria federal expuso que la redistribución de los recursos se determinó tras varias propuestas hechas por el sector educativo, del mundo de la ciencia.

El recurso se empleará en el otorgamiento de becas, y de impulso a proyectos de innovación tecnológica de su administración.


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@glmm.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.


VEN MEDIDA ACERTADA

Deberá existir un decreto: Coparmex

La decisión de la presidenta Claudia Sheinbaum de eximir del cobro del impuesto de 8% a los videojuegos con contenido violento es una medida acertada, pero deberá hacerse oficial por medio de un decreto o incluirse en la resolución Miscelánea 2026, afirmó Domingo Ruiz López.

El presidente de la Comisión Fiscal Nacional de la Confederación Patronal de la República Mexicana (Coparmex) agregó en entrevista que tendrá que haber un decreto presidencial, ratificado por la Secretaría de Hacienda, en el cual establezca el no cobro, por lo que se espera que en próximos días se publique en el *Diario Oficial de la Federación*.

Consideró que Sheinbaum deberá salvar esta situación seguramente utilizando un nuevo tecnicismo. "Podría establecerse una disminución a cero del im-

puesto. Técnicamente la palabra es exentar, aunque hoy en día está prohibido por la Constitución.

"En el caso del alza del IEPS a diversos productos ha quedado demostrado que no es un impuesto que realmente ayude a provocar conductas, sino únicamente a recaudar", enfatizó.

Sostuvo que la gente no iba a dejar de consumir videojuegos violentos, y es lo mismo con las bebidas azucaradas o el cigarro.

—Felipe Gazcón

"Ha quedado perfectamente demostrado que el mayor impuesto de IEPS no es útil"

DOMINGO RUIZ LÓPEZ

Presidente de la Comisión Fiscal Nacional de la Coparmex





GASTO DE SANTA Y REYES

La Navidad 'enciende' el negocio *gamer*, pese al encarecimiento; las ventas de videojuegos crecerán hasta 90% esta temporada.



PÁG. 14

SANTA Y REYES DESEMBOLSARÁN MÁS DINERO

Las ventas de videojuegos crecerán hasta 90% en Navidad

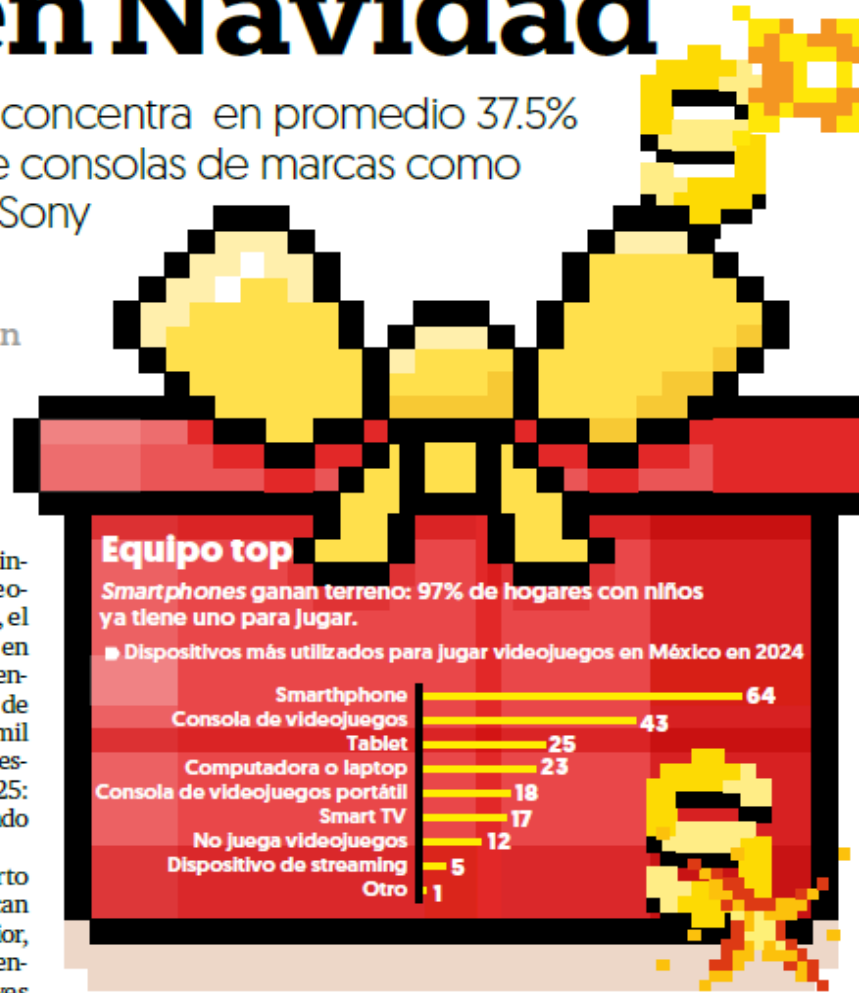
El cuarto trimestre concentra en promedio 37.5% de la demanda de consolas de marcas como Xbox, Nintendo y Sony

El gasto subirá 11% debido a que subieron hasta 70% de precio, este tipo de equipos

CHRISTOPHER CALDERÓN
ccalderon@elfinanciero.com.mx

La temporada navideña es el principal motor del mercado de videojuegos. En los últimos seis años, el cuarto trimestre ha concentrado en promedio entre el 37 y 38 por ciento de participación en las ventas de tecnología, con ingresos por 16 mil 394 millones de pesos, según el estudio Santa Claus Digital en 2025: Conectividad para Todos, elaborado por la consultora The CIU.

Además, las ventas del cuarto trimestre prácticamente se duplican frente al periodo inmediato anterior, con un alza estimada de 90 por ciento, impulsado por Navidad, Reyes y promociones como el Buen Fin.





“El cierre del año es cuando realmente se mueve el mercado *gamer*. No es solo una cuestión estacional, es el momento en que se concentra la mayor parte del gasto”, explicó Fabrizio Vargas, analista de la consultora The CIU.

Durante el Buen Fin 2025, la derrama económica sumó 219 mil millones de pesos, un alza anual de 26.6 por ciento, de los cuales casi el 80 por ciento de las ventas se concentraron en productos electrónicos.

“En ese entorno, consolas y videojuegos se mantienen como uno de los regalos preferidos para niños y jóvenes. La compra no solo responde al entretenimiento, sino al acceso a un ecosistema digital que incluye conectividad, plataformas y servicios en línea”, agregó el analista.

Las cifras del Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) indican que el acceso a *smartphones* en hogares con niños de 7 a 14 años aumentó de 75 en 2015 a 97 por ciento en 2024, mientras que la presencia de consolas pasó de 16 a 21 por ciento en el mismo periodo.

En medio de este panorama, ayer la presidenta Claudia Sheinbaum aseguró que pidió eliminar la entrada en vigor del impuesto del 8 por ciento a videojuegos violentos en el 2026, ante la imposibilidad de identificar y clasificar su violencia.

“Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no, entonces, cómo le vas a poner un impuesto, quién va a determinar esa circunstancia”, aseguró la mandataria.

SANTA Y LOS REYES DEBERÁN DESEMBOLSAR MÁS DINERO

Este año, analistas prevén un mayor gasto de Santa y los Reyes Magos, luego de que en los últimos 12 meses el precio promedio de las consolas de las tres principales marcas subiera 11 por ciento.

El Xbox registró un alza cercana a 30 por ciento en sus consolas, mientras que Nintendo encareció hasta 70 por ciento sus dispositivos, impulsado por el lanzamiento de la nueva Switch 2. Sony, por su parte, mantiene un aumento aproximado de 10 por ciento en la PS5, aplicado desde 2022.

“Estos encarecimientos siempre tienen dos caras. Es cierto que los precios suben por factores económicos y de producción, pero también



“vemos una guerra de descuentos para mover inventarios en estas fechas”, detalló David Santiváñez Antúnez, CEO de GameMetron, consultora especializada en videojuegos.

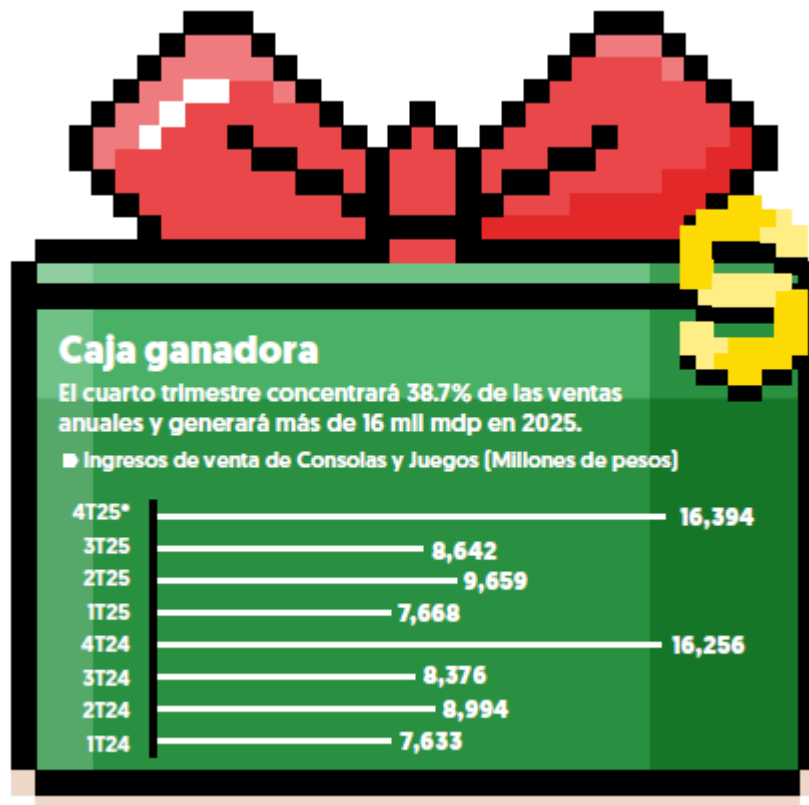
El ejecutivo señaló que el aumento de precios no responde únicamente a la escasez de componentes tradicionales. “Tal como ocurrió con las criptomonedas y las tarjetas gráficas, ahora la inteligencia artificial está absorbiendo componentes clave, reduciendo la disponibilidad para el mercado gamer”, apuntó.

Pese al nuevo impuesto, el impacto sobre la demanda sería acotado. “No va a cambiar mucho el comportamiento de los gamers. Muchos buscarán ofertas en plataformas internacionales o descuentos agresivos, donde el impuesto ni siquiera aplica”, afirmó Santiváñez Antúnez.

El mayor ajuste, sin embargo, recaerá en padres y tutores. Consolas que superan con facilidad los 8 mil 500 pesos de gasto promedio elevan el costo total de la temporada, lo que en algunos hogares podría traducirse en pagos diferidos o uso de crédito.

“Es la temporada en la que más se compra, pero también donde el gasto puede convertirse en endeudamiento”, advirtió el directivo, al subrayar que el consumo no se detiene, incluso con precios más altos.

Para la industria, el mensaje es claro. La Navidad seguirá siendo el corazón del mercado de videojuegos en México y, con precios al alza e impuestos adicionales, el gasto durante esta temporada podría aumentar hasta 11 por ciento, consolidando al último trimestre como el que define el año para el sector.





Incrementan presupuesto de la Secihti

• La presidenta Claudia Sheinbaum informó que para 2026 se reasignarán 7 mil millones de pesos para la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti).

7

MIL MILLONES DE PESOS SE LE REASIGNARÁN.

En la *mañana*, anunció que tras la revisión del Presupuesto de Egresos "la Secretaría de Ciencia va a tener un incremento de 7 mil millones de pesos en su presupuesto para apoyo al desarrollo científico y tecnológico, y de humanidades y de becas para posgrado, porque quedó muy limitado". **NOEMÍ GUTIÉRREZ Y CARLOS NAVARRO**

10

PROYECTOS EN DESARROLLANDO, EN SECRETARÍA.



#ENSANLÁZARO

Tienen bajo rendimiento 8 comisiones

CINCO REPORTAN CERO INICIATIVAS APROBADAS Y TRES NO TIENEN DATOS PÚBLICOS

POR CINTHYA STETTIN

PENINSULA@ELHERALDODEMEXICO.COM

Al menos ocho comisiones ordinarias de la Cámara de Diputados tienen baja o nula productividad legislativa, pues en 15 meses no han concretado iniciativas.

Según datos del órgano legislativo, revisados por **El Heraldo**

de México, cinco comisiones reportan en cero iniciativas turnadas y aprobadas desde septiembre de 2024, cuando tomaron protesta los legisladores.

Tres comisiones más carecen de información pública sobre su labor. Las comisiones en cuestión son: Asuntos Frontera Sur, Diversidad, Educación,

PASO
LENTO

1

- También hay puntos de acuerdo pendientes en estas comisiones.

2

- Las iniciativas dictaminadas han sido enviadas, en su mayoría, por la Presidenta.

3

- La labor de los legisladores es reformar las leyes en beneficio de los mexicanos.



FOTO: ESPECIAL



- **LABOR.** Entre las Comisiones poco productivas está la de Educación.

Jurisdiccional, Puntos Constitucionales, de Morena; Federalismo y Desarrollo Municipal, del PAN; Vigilancia de la Auditoría Superior de la Federación, del Verde; y Zonas Metropolitanas, de Movimiento Ciudadano.

Asimismo, hay tres comisiones que destacan por las iniciativas aprobadas, pese a ser el 3 por ciento de las turnadas a esos grupos de trabajo.

En primer lugar está, la Comisión de Justicia —a cargo del morenista Julio César More-

51

 COMISIONES
 ORDINARIAS
 TIENE SAN
 LÁZARO.

no — que aprobó 29 iniciativas; seguido de la de Recursos Hidráulicos —titulada por otra morenista, Elizabeth Cervantes— con 21 iniciativas aprobadas.

Y en tercer lugar, la Comisión de Hacienda y Crédito Público —a cargo de Carol Antonio Altamirano, de Morena— con 19.

Las comisiones de Justicia y de Hacienda tienen 320 iniciativas pendientes de dictaminar, pues varios temas de importancia se discuten y analizan en estas. 🗨️



Diputado morenista defiende contrato asignado a sus hermanos para construir viviendas del Bienestar

Por Axel Chávez/ APRO

Hidalgo.- Un día después de que la presidenta Claudia Sheinbaum Pardo pidiera revisar el contrato cercano a los mil millones de pesos que el Infonavit asignó a los hermanos del diputado federal morenista Ricardo Crespo Arroyo para construir viviendas del Bienestar en Hidalgo, el legislador defendió el derecho al trabajo de su familia, negó injerencia política para que fueran beneficiados con obra pública por parte del gobierno y el movimiento al que pertenece, además de sugerir un móvil político en la difusión de esta información pública.

El Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores (Infonavit) adjudicó el contrato CO-PVB-095-2025 a la empresa Agicresa S.A. de C.V., de Arturo y Gibrán Crespo Arroyo, hermanos del actual integrante de la bancada del Movimiento de Regeneración Nacional (Morena).

El diputado federal sostuvo que el contrato para construir mil 808 casas en el municipio de Zempoala, Hidalgo, es legal y que no hay conflicto de intereses: "No lo hay, porque yo no trabajo en el Infonavit. Mi función no es dar contratos, mi función no licitar; no tengo ninguna relación yo con el Infonavit, y, por el otro lado, jurídicamente es totalmente legal. Yo no soy ni dueño ni he sido representante legal ni apoderado legal, no tengo acciones, nunca he sido parte de esa empresa".

Con base en la escritura pública No.39,495 pasada ante la fe del notario público número 8 de la ciudad de Pachuca, Carlos Fernando Licona Rivemar, Agicresa -un acrónimo de los nombres y apellidos de sus fundadores- fue constituida el 26 de mayo de 2005 por dos accionistas, Arturo y Gibrán.

Ricardo Crespo sostuvo que cuando él y sus hermanos eran jóvenes, su padre, un arquitecto ya fallecido, los incursionó en la actividad de la construcción; ellos, pintando casas, pero aseveró que él no siguió con ese negocio.

"Es una empresa de 20 años, con el antecedente histórico de que mi padre se dedicó a eso. No hay vínculo alguno de Ricardo Crespo con esa empresa, pero de toda la vida", insistió en una conferencia de prensa convocada para hablar sobre el tema, en la que sugirió que quizás alguien -nunca dio nombres- en descontento por su función política podría haber buscado una afectación para el ahora morenista con este asunto, tras la difusión del contrato, que es público, disponible en Infonavit Constructora S.A. de C.V.

No obstante, su posición, dijo no estar en desacuerdo con el planteamiento que la presidenta Sheinbaum externó en su conferencia matutina del 22 de diciembre desde Palacio Nacional, después ser cuestionada sobre este asunto: que el contrato se revise.

"No deben ser". "Si hay alguna prueba, no debe ser. No debe haber conflicto de interés y tendría que resolverse. Vamos a revisarlo. Y en

caso de que sea cierto, tiene que suspenderse ese contrato, porque no puede haber conflicto de interés, no está bien", expresó la mandataria este lunes.

Con el actual gobierno hidalguense de Julio Menchaca Salazar -también emanado de Morena-, los hermanos Crespo Arroyo han recibido contratos de la Secretaría de Infraestructura Pública y Desarrollo Urbano Sostenible (SIPDUS), como el NOR-2024-LP-FAFEF-SIPDUS-SSP-SP-002, por 11 millones 910 mil 606.60 pesos, para la construcción del bardeado perimetral del Instituto de Formación Profesional (IFP), con trabajos preliminares, así como de muro de contención y adheridos.

"Mira, es como si te dijera: si ellos tienen una fábrica de farmacia (sic) y yo soy diputado, no pueden venderle al sector salud; es lo mismo, si yo soy diputado y ellos siempre se han dedicado a la construcción, ¿entonces no pueden construir? O sea, ¿entonces no tiene derecho mi familia a subsistir, a vivir?", defendió Ricardo Crespo, además de sostener que los contratos de sus hermanos son tanto en la iniciativa privada como en la parte pública "y es de toda la vida".

"Yo de chamaco, de joven, 15 años, me llevaban a pintar casas. Nos hemos dedicado toda la vida a hacer casas, a construir... bueno, ellos. A hacer casas, a construir... Entonces, hay la oportunidad porque están en su pleno derecho de participar, y lo hacen", insistió, como también en que, para él, el contrato recibido por sus hermanos "jurídicamente es legal", ante la pregunta de si seguirían con él, aunque luego acotó que eso lo determinará el Infonavit.

Ricardo Crespo militó en el Partido Revolucionario Institucional (PRI) por más de 20 años, hasta su renuncia el 14 de agosto de 2019. Fue presidente del Comité Directivo Estatal (CDE) priista de Hidalgo durante el sexenio de José Francisco Olvera Ruiz (2011-2016), a cuyo grupo político pertenecía y quien al final de su mandato lo designó coordinador del Despacho del gobernador.

En 2021 fue candidato sin partido a la presidencia municipal de Pachuca, en una elección en la que quedó en tercer lugar. Para los comicios de 2024, el Movimiento de Regeneración Nacional (Morena) le otorgó la candidatura por el Distrito Electoral Federal 6, entre acusaciones de un sector de las bases por entregar a expriistas que antes combatieron al partido las nominaciones.

Aunque en una parte de la conferencia sugirió un móvil político porque se dio a conocer el contrato, después destacó que éste se encuentre disponible públicamente para consulta abierta: "Eso habla de un gobierno, que yo soy parte y que estoy comprometido, a la transparencia. Si tuviéramos algo que esconder, pues, oigan, no estaría ahí", externó, además de pedir la revisión de asignaciones para "todos", en referencia a las familias o personajes públicos que podrían recibir adjudicaciones de obra pública o servicios.

PERIÓDICO

PÁGINA

FECHA

SECCIÓN

INDEPENDIENTE

5

24/12/2025

LEGISLATIVO



**CÁMARA DE
DIPUTADOS**
LXVI LEGISLATURA
SOBERANÍA Y JUSTICIA SOCIAL



Foto: EFE



Sheinbaum anuncia 7 mil mdp más al presupuesto de ciencia y tecnología

Inflación de 3.72% en diciembre

EMIR OLIVARES Y
FABIOLA MARTÍNEZ

La presidenta Claudia Sheinbaum Pardo anunció un ajuste al presupuesto de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación para el siguiente año por 7 mil millones de pesos adicionales a lo aprobado por el Congreso.

“

*Se detectó que
había quedado
muy acotada la
inversión para
el sector*

Durante la mañanera de ayer, la mandataria señaló que la reasignación en los recursos públicos para el desarrollo científico se decidió tras una revisión que se hizo al Presupuesto de Egresos de la Federación 2026 y se percató que la inversión para el sector había quedado muy acotada.

“Estamos revisando parte del Presupuesto de Egresos. La Secretaría de Ciencia va a tener un incremento de 7 mil millones de pesos en su presupuesto para apoyo al desarrollo científico y tecnológico, y de humanidades, y de becas para posgrado, porque por la elaboración del presupuesto quedó limitado. Va a tener un aumento muy importante, y todos los proyectos estratégicos”.

Asimismo, la Presidenta declaró que la primera quincena de diciembre la inflación en el país se reportó en 3.72 por ciento, más bajo que los 3.99 de la segunda mitad de noviembre.



Participación de la IP en obras públicas beneficiará a los pueblos, dice Morena

ENRIQUE MÉNDEZ

En un contexto donde el presupuesto prevé un gasto en inversión de 1.26 billones de pesos y la privada asciende a 13 mil 577 millones de dólares, principalmente en el sector eléctrico, la propuesta para ampliar las modalidades de participación de las empresas diversificará las obras para que se beneficie a las comunidades, señaló el vicecoordinador de Morena, Alfonso Ramírez Cuéllar.

Explicó que la atención a necesidades básicas está limitada porque la inversión pública no es suficiente y no logra cubrir obras en agua potable, drenaje, electrificación y movilidad, por lo que nuevos me-

canismos de financiamiento “deben potenciar el gasto público y acelerar obras prioritarias”.

Detalló que del gasto en inversión, 77.1 por ciento corresponde a inversión física presupuestaria, esto es, 976 mil 863.5 millones de pesos; 1.2 a subsidios, 15 mil 395.9 millones, y 21.7 a otros conceptos, 274 mil 860 millones.

El Banco Nacional de Obras y Servicios Públicos, dijo, ha estimado necesidades de inversión adicionales por 2.67 billones de pesos, mientras entre 2018 y 2023 la participación privada en infraestructura fue de 13 mil 577 millones de dólares, destinados a 61 proyectos, principalmente para generación, transmisión y distribución de electricidad.



Sheinbaum anuncia el retiro del impuesto a los videojuegos

● Existe dificultad para clasificar si son violentos; se gravaban con 8%

Sheinbaum: no habrá impuesto para recreaciones violentas

**EMIR OLIVARES Y
FABIOLA MARTÍNEZ**

La presidenta Claudia Sheinbaum Pardo anunció el retiro del impuesto para los videojuegos, esto ante la dificultad para clasificar si el contenido de ese entretenimiento es o no violento.

Con este anuncio, hecho en la mañana de ayer, la jefa del Ejecutivo puso fin a la polémica generada, sobre todo entre los usuarios habituales de videojuegos, del gravamen de 8 por ciento a ese tipo de contenidos que tengan una línea de violencia.

“Ya no se va a cobrar ese impuesto. Yo había pedido que se quitara y al final se mantuvo en la Ley de Ingresos. Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no. Entonces, ¿cómo le vas a poner un impuesto? ¿Quién va a determinar esa circunstancia?”, apuntó.

El gobierno de México incluyó en su Paquete Económico 2026 un gravamen al IEPS de 8 por ciento a los videojuegos considerados “violentos”.

El tema se ubicaba en el apartado de impuestos saludables y fue aprobado por el Congreso en el marco de las discusiones del paquete fiscal para el siguiente año.

Ayer, la mandataria dio marcha atrás y en lugar del impuesto se lanzarán campañas preventivas.

“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. Muchos de ellos son en línea y generan una adicción al videojuego, cuesta dinero y además promueve conductas de violencia.

“Entonces, decidimos que el impuesto se quite, porque tiene muchas complicaciones. Y que haya una campaña de construcción de la paz”, puntualizó.



San Lázaro. La Comisión de Hacienda alista grupo de trabajo para frenar esas prácticas, que “comprometen la seguridad energética, alimentaria e industrial”

Huachicoleo alcanza ahora a los sectores de azúcar y camarón

FERNANDO DAMIÁN E ISABEL ZAMUDIO

— Hay supuestas mezclas alimenticias con 98% de azúcar y cargamentos de camarón reempaquetados para evadir aranceles: Alfonso Ramírez Cuéllar. PÁG. 4

Huachicoleo alcanza ahora a sectores de azúcar y camarón

Cámara de Diputados. La Comisión de Hacienda alista un grupo de trabajo para frenar esas prácticas que provocan pérdidas millonarias y “comprometen la seguridad energética, alimentaria e industrial”

FERNANDO DAMIÁN E ISABEL ZAMUDIO/CDMX Y VERACRUZ

Al *huachicoleo* fiscal se suma ahora el azucarero y camarero que, al igual que el primero, socavan los ingresos del Estado, incentivan prácticas criminales, debilitan cadenas productivas, desplazan mercados legales y “comprometen la seguridad energética, alimentaria e industrial del país”.

El fraude consiste en introducir supuestas mezclas alimenticias hasta con 98 por ciento de azúcar y cantidades mínimas de otros ingredientes para reclasificar los aranceles, mientras que en el mercado del camarón se detectó el ingreso de mercancía reempaquetada en cargamentos valuados en 6 mil millones de pesos, de acuerdo con el diputado morenista Alfon-

so Ramírez Cuéllar.

El vicecoordinador de Morena en San Lázaro advirtió que solo el mercado ilícito de gasolina y diésel provocó en el sexenio pasado una afectación estimada en 28 mil 200 millones de dólares (unos 505 mil 900 millones de pesos) a Pemex y a Hacienda.

Ante ello, la Comisión de Hacienda en San Lázaro acordó la



creación del Grupo de Trabajo sobre el Código Fiscal de la Federación y Legislación sobre Comercio Exterior que, encabezado por el morenista, se encargará de integrar las propuestas para combatir de manera integral ese tipo de fraudes fiscales y aduanales en México.

Con pérdidas de 37 mil millones de pesos para la agroindustria cañera y una evasión fiscal de 5 mil millones, el contrabando de azúcar, tanto técnico como bronco, introdujo al mercado nacional más de 330 mil toneladas del producto entre 2022 y 2024, situación que se agrava con la operación de ingenios irregulares en Puebla, Oaxaca y Veracruz.

Según el análisis "Fraudes fiscales y aduaneros en México", del legislador morenista, el contrabando técnico de ese alimento es una de las principales formas de evasión, siendo la modalidad más extendida la introducción de supuestas "mezclas alimenticias" hasta con 98 por ciento de azúcar y cantidades mínimas de malto-dextrina, harina, chocolate o carbón activado para reclasificarlas en fracciones arancelarias con cuotas inferiores a la del producto de caña.

Solo en 2023 y 2024 ingresaron 272 mil toneladas bajo esta figura, aunque la Cámara Nacional de la Industria del Azúcar estimó más de 329 mil 450 toneladas ilegales, con una evasión fiscal superior a 5 mil millones de pesos.

"A ello se suman la existencia

del contrabando bruto o bronco (ingreso clandestino sin pasar por aduana) y la operación de ingenios irregulares en Puebla, Oaxaca y Veracruz que producen alrededor de 120 mil toneladas adicionales, evadiendo obligaciones fiscales, ambientales, laborales y de seguridad social", se subraya.

Dichos ingenios han impedido incluso inspecciones del Comité Nacional para el Desarrollo Sustentable de la Caña de Azúcar y de la Secretaría del Trabajo, comercializando marcas como Zucaroso y Dulcam, que afectan al mercado formal.

La crisis del sector se profundizó por sequías severas entre 2021 y 2024, que redujeron la producción nacional de 6.1 a 4.7 millones de toneladas; importaciones masivas en 2023 y 2024 que generaron una sobreoferta de 68 por ciento y la caída en los precios al mayoreo, así como la entrada creciente del producto vía contrabando técnico y bronco, que supera las 330 mil toneladas y ha provocado pérdidas de 37 mil millones de pesos.

"Las consecuencias económicas son profundas: caída de hasta 50 por ciento en la rentabilidad de los cañeros, riesgo para 90 por ciento de los productores con parcelas menores a siete hectáreas, distorsión del precio interno y un deterioro del consumo nacional aparente de azúcar, el cual ha disminuido 3 por ciento mientras aumenta el uso de jarabe de maíz de alta fructosa".

En un recorrido por algunos de ingenios presuntamente involucrados en el *huachicol* azucarero en Veracruz y Puebla, MILENIO constató una incipiente o nula actividad.

La mayoría de los ingenios de Veracruz no han iniciado zafra, tampoco hay olor dulce ni chimeneas humeantes, signo inequívoco de la molienda.

El ingenio San Cristóbal, llamado "Coloso de América", en Carlos A. Carrillo, propiedad de Zucarmex, del Grupo Azucarero México, produce el azúcar Zucaroso, una de las presuntas marcas involucradas en la evasión fiscal.

Otra señalada es Dulcam, que utiliza azúcar procedente de diversos ingenios, la mayoría del Grupo Piasa, propietaria del ingenio Tres Valles.

El sector camarero también es un foco rojo, pues solo entre 2021 y 2022 ingresaron al país de forma ilegal 35 mil 740 toneladas valuadas en más de 6 mil millones de pesos, alertó el legislador.

A ello se suma un desplazamiento de hasta 80 por ciento del producto sinaloense, lo que compromete la operación de más de 900 granjas y cerca de 20 mil empleos directos, afectando a un sector que aporta 40 por ciento del camarón de cultivo nacional y 96 mil empleos totales.

La expansión del mercado ilegal del crustáceo ha sido documentada en ciudades como Tijuana, Cancún, Culiacán, CdMx, Guadalajara, Tamaulipas y Naya-



rit, donde se ha identificado mercancía reempaquetada, sin trazabilidad o con etiquetado falso.

Entre los mecanismos destaca la triangulación de camarón ecuatoriano, con un estimado de entre 20 y 22 mil toneladas anuales, vía Centroamérica, además de su ingreso por cruces del norte como Tijuana, Ciudad Juárez, Reynosa y Matamoros. También se ha constatado la importación irregular de producto de India, China, EU y Tailandia. ■



Visita de MILENIO a ingenios del estado de Veracruz. ESPECIAL



Reasignan 7 mil mdp para ciencia en 2026

► Por Yulia Bonilla

yulia.bonilla@razon.com.mx

PARA EL PRÓXIMO año, la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti) recibirá un incremento presupuestal que hará llegar sus recursos por arriba de los 44 mil millones de pesos.

Al abordar los proyectos para el desarrollo tecnológico en México, la Presidenta Claudia Sheinbaum comentó que el presupuesto que se le aprobó a la dependencia recién creada en su administración fue limitado, por lo que se le sumarán siete mil millones de pesos.

"La Secretaría de Ciencia va a tener un incremento de siete mil millones de pesos en su presupuesto, porque quedó muy limitada, por la elaboración del presupuesto quedó limitada; entonces va a tener un aumento muy importante y todos los proyectos estratégicos. Estamos trabajando en todo lo que llamamos el Plan México, país innovador. Es lo que ya presentamos aquí de la supercomputadora y otras

acciones que vamos a desarrollar", dijo.

Para 2026, el Congreso le avaló 37 mil 360 millones 832 mil pesos, de manera que con los siete mil que se le sumarán contará con un presupuesto de 44 mil 360 millones.

Agregó que dicho incremento tendrá como objetivo promover más el desarrollo científico y tecnológico y que los recursos adicionales vendrán "un poquito de distintos lugares".

En otro rubro, el secretario de Salud, David Kershenobich, confirmó que ya está cerca la adquisición de la vacuna contra el virus sincitial. Comentó que ya se obtuvo la aprobación de la Comisión Federal para la Protección contra Riesgos

Sanitarios (Cofepris) y ahora sólo faltan las valoraciones para determinar los tiempos de su aplicación.

"Cofepris ha autorizado la vacuna sincitial respiratoria. Estamos en el proceso de adquirirla ya y nada más habrá que precisar bajo qué situación se indica esa vacuna en particular", expuso.

el tip

EL VIRUS sincitial respiratorio es el causante de infecciones en los pulmones y vías respiratorias de bebés y niños pequeños.



Alistan extraordinario para ejercicio militar binacional

Por Tania Gómez

tania.gomez@razon.com.mx

LA PRESIDENTA de la mesa directiva del Senado, Laura Itzel Castillo, informó que la Cámara alta convocará a periodo extraordinario para autorizar movimiento de tropas mexicanas y estadounidenses. La iniciativa será presentada ante la Comisión Permanente en su sesión del próximo miércoles 7 de enero, y “de aprobarse, estaríamos planteando que sea el día martes 13 de enero de 2026”.

La morenista señaló que las sollicitu-

des fueron remitidas por la titular del Ejecutivo federal para dos operaciones militares programadas para enero de 2026: la salida de 60 efectivos de la Unidad de Operaciones Especiales de la Armada de México hacia Estados Unidos y el ingreso de 29 elementos de fuerzas especiales estadounidenses a territorio mexicano.

El primer ejercicio es la participación de personal naval mexicano en el evento “Aumentar la Capacidad Operacional de la Unidad de Operaciones Especiales”, que se realizará en Camp Shelby, Mississippi, del 18 de enero al 13 de marzo. La segunda



Foto: Especial

FUERZAS de México, Canadá y EU, en un ejercicio del 6 al 13 de diciembre.

operación implica el ingreso a México de personal de Navy SEAL's y del 7.º Grupo de Fuerzas Especiales de la Marina de EU para participar en el evento “Mejorar la Capacidad de las Fuerzas de Operaciones Especiales” en cuatro fases, del 19 de enero al 15 de abril próximos.



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.



Critican política antiadicciones de 4T

MAYOLO LÓPEZ

El médico y diputado panista Éctor Jaime Ramírez aseguró que la política contra las adicciones no ha funcionado con los Gobiernos de Morena, tras recortes a sistemas de salud y aumentos de casos.

Por medio de un documento, el parlamentario se refirió a la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco de 2025, cuyos resultados señalan un aumento del consumo de drogas ilegales en adultos de 4 por ciento, en nueve años.

En opinión del panista, los resultados de la encuesta muestran la fallida política de salud de Morena.

“Desde 2018, se ha regis-

trado un debilitamiento del sistema de salud a través de recortes y subejercicios en la Secretaría de Salud y sus programas principales, una línea que el Gobierno de Claudia Sheinbaum ha continuado profundizando”.

La Secretaría de Salud resintió también la reducción presupuestal, pasando de 192 mil millones de pesos en 2022 a solo 66 mil millones proyectados para 2026, lo que, señala, ha impactado severamente los programas de prevención de riesgos para la salud.

“Estos recursos han sido transferidos a la Secretaría del Bienestar para financiar el programa ‘Salud casa por casa’, que tiene claros fines

electorales, o al IMSS-Bienestar, institución que carece componentes bien estructurados para atender las adicciones o la salud mental.

“En su momento, rachazamos (sic) la desaparición de la Comisión Nacional contra las Adicciones, (CONADIC), que era el organismo encargado de coordinar la prevención y control de adicciones”.

El legislador consideró contraproducente la política de prohibición a los vapeadores, iniciada en el sexenio de (Andrés Manuel) López Obrador, pues, alertó, el consumo en jóvenes de 12 a 17 años “se triplicó, ascendiendo del 1.1%, registrado en 2016, al 3.1%, en 2025” .



Se duplica vapeo entre jóvenes

NATALIA VITELA
Y CLAUDIA GUERRERO

El vapeo entre jóvenes se duplicó en los últimos nueve años, al pasar de 1.1 por ciento, en 2016, a 2.6 por ciento, en 2025, según la según la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2025.

La transición al vapeo en adolescentes se atiende con las nuevas regulaciones y campañas educativas, señaló ayer David Kershenobich, titular de la Secre-

taría de Salud, tras presentar los resultados de la Encodat.

“Desde el punto de vista de Salud, lo que vamos a hacer es reforzar las campañas educativas en relación al riesgo que tiene precisamente el uso del cigarro electrónico.

“El calentamiento que surge, produce sustancias que son cancerígenas, definitivamente. Y entonces, tenemos que tener una campaña educativa muy fuerte en relación al riesgo de lo que representa”.

En días pasados, la Presidenta Claudia Sheinbaum anunció que su Gobierno coordinará acciones con los estados para impedir la venta de vapeadores y evitar la formación de mercados ilegales, luego de que organizaciones advirtieron que la prohibición aprobada por el Congreso podría abrir espacio al crimen organizado.

La Mandataria defendió la reforma al señalar que estos dispositivos representan un riesgo para la salud y que su regulación debe aplicarse.



La deuda bruta podría alcanzar 60% del PIB

Advierten riesgo fiscal futuro

Análisis de Banamex prevé una menor aportación petrolera a finanzas públicas

CHARLENE DOMÍNGUEZ

La ausencia de una revisión profunda al sistema tributario en México podría poner en riesgo la sostenibilidad de las finanzas públicas en el mediano plazo, advirtió el área de Estudios Económicos de Banamex.

En su Examen de la Situación Económica de México, al cuarto trimestre de 2025, los analistas del banco informaron que el Paquete Fiscal 2026, que engloba la Ley de Ingresos y Egresos, modificaciones al Código Fiscal de la Federación, la Ley del IEPS y la Ley Federal de Derechos, incluye esfuerzos para mejorar la eficiencia re-

caudatoria, aunque sin representar cambios estructurales.

Entre los principales ajustes destacan modificaciones técnicas en algunas tasas y exenciones del Código Fiscal, así como precisiones en la base gravable de ciertos productos y servicios contemplados en la Ley del IEPS, sin alterar de manera significativa la estructura tributaria.

Asimismo, se incluyeron cambios puntuales en la Ley Federal de Derechos para optimizar la recaudación por el uso de bienes de dominio público, detallaron los analistas en el documento publicado el 22 de diciembre.

“Si bien estos ajustes reflejan un esfuerzo por afinar la eficiencia recaudatoria y la simplificación administrativa, en un contexto de crecientes presiones sobre el gasto, la ausencia de una revisión profunda del sistema tribu-

tario podría poner en riesgo la sostenibilidad de las finanzas públicas en el mediano plazo”, advirtieron.

Banamex destacó que, derivado de los ajustes a la baja realizados por el Inegi al PIB nominal, se revisaron al alza las mediciones observadas y proyectadas de los indicadores de finanzas públicas como porcentaje del PIB.

Al finalizar 2025, la Secretaría de Hacienda estima que el déficit público se ubique en 4.5 por ciento del PIB, frente a una previsión anterior de 4.4 por ciento, por lo que Banamex lo proyecta en 4.6 por ciento.

Para 2026, el banco estima que los ingresos públicos representen 22.9 por ciento del PIB, 0.6 puntos porcentuales por arriba de 2025, mientras que el gasto público alcanzaría 26.9 por ciento del PIB, lo que daría como resul-

tado un déficit público amplio de 4.4 por ciento.

“Si bien se anticipa una reducción importante del déficit desde el máximo alcanzado en 2024 de 5.8 por ciento del PIB, este permanecería muy por arriba del promedio de 2.9 por ciento observado entre 2000 y 2023. Es decir, la SHCP está aplazando la consolidación fiscal”, subrayó Banamex.

El análisis advierte que la deuda bruta podría alcanzar 60 por ciento del PIB en 2027; aunque la recaudación ha mejorado, el avance se ve limitado por la caída en ingresos petroleros y beneficios fiscales al sector.

Por el lado del gasto, la mayor parte está en rubros como participaciones, subsidios, pensiones y costo financiero, generando un desbalance entre el crecimiento de ingresos y del gasto público.

Recaudación total

Banamex estima que en 2026 los ingresos públicos alcanzarán 22.9 por ciento del PIB, apenas 0.6 puntos más que en 2025.



**Excluye el apoyo para recompra de deuda del Gobierno federal a Pemex por 253.8 miles de millones de pesos. / Fuente: SHCP



EN 2026

Videojuegos ya no tendrán impuesto

JORGE SALCEDO

La presidenta Claudia Sheinbaum dijo que el Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) no incluirá a los videojuegos violentos como fue planteado originalmente en el Congreso de la Unión, debido a que es difícil determinar cuáles juegos contemplarán el impuesto y cuáles no.

“Ya no se va a cobrar ese impuesto, voy a explicar por qué. 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. Entonces, ¿cómo le vas a poner un impuesto? ¿Quién va a determinar esa circunstancia?”, dijo la mandataria este martes en su conferencia de prensa matutina.

Sin embargo, la presidenta Sheinbaum Pardo también señaló que para prevenir futuros problemas de adicción a los videojuegos se realizarán campañas contra la violencia.

OMAR FLORES



Conferencia de la presidenta Claudia Sheinbaum

8

POR CIENTO de IEPS es el impuesto aprobado por los legisladores federales a los videojuegos violentos

“Entonces, 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”, comentó.

En octubre, el Congreso aprobó aumentos al IEPS a diversos productos, como las bebidas azucaradas, los cigarrillos y los videojuegos con contenido violento. En el caso de los videojuegos se aplicaría para las copias físicas como las compras digitales de estos productos en México.

La presidenta Sheinbaum originalmente defendió esta propuesta bajo el objetivo de inhibir el consumo de videojuegos violentos en el país, pero la oposición criticó que se trataba de una medida recaudatoria.

“Fijense cómo el jefe del cartel de Morena vino a este recinto a mentirnos a las y los mexicanos en la cara. Ojalá, ojalá los mexicanos fuéramos tan pen-dejos... como ustedes creen que somos y como nos quieren tratar. El pueblo de México ya se cansó de que ustedes nos quieren ver la cara”, dijo el diputado priista Carlos Gutiérrez durante el debate del Paquete Económico.

En respuesta, la morenista Dolores Padierna afirmó que con los cambios al IEPS se pretende revertir los daños causados en la época neoliberal.

“Nuestro objetivo es revertir los enormes daños del sistema neoliberal”, dijo la morenista.



Videojuegos no tendrán impuesto; “es complicado”

La presidenta Claudia Sheinbaum aduce que **es difícil definir qué juegos tienen alto contenido de violencia** para establecer el gravamen; en su lugar, se harán campañas preventivas, dice

**ANTONIO LÓPEZ
Y EDUARDO DINA**

—nacion@eluniversal.com.mx

La presidenta Claudia Sheinbaum Pardo anunció que revertirá el impuesto para los videojuegos porque “tiene muchas complicaciones”, el cual recién fue aprobado por la Cámara de Diputados durante la discusión del paquete económico.

“Ya no se va a cobrar ese impuesto. 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”, dijo Sheinbaum Pardo en su conferencia mañanera de este martes 23 de diciembre en Palacio Nacional.

La Mandataria federal detalló que el objetivo central era imponer impuestos sólo a los videojuegos que promueven la violencia, pero reconoció que resulta difícil determinar qué videojuegos incurren en ello y cuáles no.

“Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no. Entonces, ¿cómo le vas a poner un impuesto?, ¿quién va a determinar esa circunstancia? Entonces, tomamos esa decisión de que no se cobre el impuesto y más bien hacer campañas a los jóvenes y a los adolescentes de a dónde te pueden llevar este tipo de juegos, muchos de ellos en línea, y pues generar una adicción al videojuego”, explicó.

“Cuesta dinero y además promueve violencia. Decidimos que el

tema de los impuestos se quite porque tiene muchas complicaciones”, añadió la Presidenta.

Al respecto, el secretario de Salud, David Kershenobich, dijo que “lo que es importante es el componente de violencia”, tras haber presentado la *Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco*, que reveló que es prioridad la atención de la salud mental de adolescentes.

“Tenemos que analizar con mucho cuidado lo que tiene que ver con el contenido de los videojuegos. Es un fenómeno nuevo que tiene sus lados positivos también, pero hay que regular, ver el contenido que tiene”, señaló.

El pasado 16 de octubre, el pleno de la Cámara de Diputados aprobó por mayoría en lo general y en lo particular la reforma a la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) para 2026, y con ello el incremento del gravamen que se aplica a los refrescos con y sin calorías, así como a cigarrillos, casinos y videojuegos.

El dictamen fue avalado por mayoría de votos de integrantes de Morena, PT y PVEM, y la votación en contra de PRI, PAN y MC.

El proyecto inicial planteaba aplicar un impuesto especial a los videojuegos con contenido violento consistente a 8%.

De acuerdo con la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP), el “impuesto saludable” cuenta con el fin de desincentivar el consumo de bienes que contribuyan al dete-

rioramiento de la salud física y mental de los habitantes.

Efectos negativos

Estudios recientes han encontrado una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y el nivel más alto de agresión entre los adolescentes, así como “efectos sociales y psicológicos negativos como aislamiento y ansiedad”, argumentaba la propuesta, que ahora será revertida por orden presidencial.

El objetivo oficial de la reforma, y el argumento bajo el que fue avalada, es desincentivar el consumo de productos que la autoridad considera con efectos negativos para la salud mental o conductual de los adolescentes.

En su exposición de motivos, se señala que los videojuegos violentos han sido asociados con “un nivel más alto de agresión” entre jóvenes, por lo que esta tasa de impuesto entra dentro del rubro de “impuestos saludables”.

De acuerdo con la Secretaría de Hacienda, con la medida se estimaba recaudar en 2025 un total de 183 millones de pesos, recursos que presuntamente se destinarían a acciones de salud mental. ●



POR LA SALUD



ARCHIVO EL UNIVERSAL

8%
LA TASA

impositiva que se había calculado imponer a los videojuegos con contenido violento.

183
MILLONES DE PESOS

la cifra que se calculaba recaudar en 2025 por las autoridades hencendarias con el gravamen a los videojuegos.

El impuesto a los videojuegos con contenido violento se decidió al considerar que promueven las conductas antisociales y la adicción entre los jóvenes, señalaron las autoridades.

CLAUDIA SHEINBAUM PARDO

Presidenta de México

“Es muy difícil distinguir entre un videojuego que tiene violencia y uno que no. Entonces, ¿cómo le vas a poner un impuesto?, ¿quién va a determinar esa circunstancia?”

DAVID KERSHENOBICH

Secretario de Salud

“Tenemos que analizar con mucho cuidado lo que tiene que ver con el contenido de los videojuegos. Es un fenómeno nuevo que tiene sus lados positivos también, pero hay que regular”



Entrevista / Juan Zavala (Diputado – MC)

CIUDAD DE MÉXICO (MAX ESPEJEL).- “Hoy la Presidenta echó marcha atrás y es un logro también de Movimiento Ciudadano porque fuimos los únicos que peleamos, decidida y particularmente la diputada **Irais Reyes**, también nuestro dirigente nacional, Jorge Álvarez Máynez, el tema de los impuestos a los videojuegos violentos, que le habían puesto un 8% de impuesto en la Ley de Ingresos, es un absurdo, es estar criminalizando y estigmatizando a los jóvenes”.



https://drive.google.com/file/d/1P_Ssz6c_R7zVVUs9NWM627vtddlFnufu/view?usp=sharing



Entrevista Armando Samaniego (Diputado-Morena)

CIUDAD DE MÉXICO (LUIS CARLOS ORTIZ).- “Contentos con esta decisión de la Presidenta y contentos con la comunidad gamer que se movilizó con muchísima valentía, con muchísimo respeto y lograron su objetivo de eliminar el IEPS a los videojuegos. Hicieron un movimiento interesante en prácticamente todas las redes y llegaron a la **Cámara de Diputados**, donde los atendimos personalmente; los llevé a la Cámara de Senadores, donde todavía no se había votado; intentamos hacer ahí el cambio de esta ley del IEPS, no se pudo en ese momento. Llegamos al Secretario de Hacienda que tuvo a bien escuchar a los jóvenes y finalmente llegó a la Presidenta, que tuvo la sensibilidad y ella decidió no cobrar este impuesto”



<https://drive.google.com/file/d/1bxPCDnLIQyxbv1h-V1uTzrAtloQlt5MT/view?usp=sharing>



Entrevista Iraís Reyes (Diputada-Movimiento Ciudadano)

CIUDAD DE MÉXICO (LUIS CARLOS ORTIZ).- “Ganó la comunidad *gamer*, ganó la libertad. Definitivamente era un impuesto absurdo, basado en estigmas y prejuicios. Hoy, la Presidenta le está dando vuelta atrás. De cierta manera sigue conservando el estigma, porque sigue argumentando que los videojuegos generan violencia, pero al menos están quitando un impuesto a una actividad que más que ser desincentivada debería ser promovida, los videojuegos generan creatividad, colaboración y nuevas herramientas digitales para las nuevas generaciones. Creo que mucho tuvo que ver que la comunidad se unió para defender que el impuesto no se aprobara”.



<https://drive.google.com/file/d/1te0iuvhykZG2hOk3kyQZPVeLh9rC4OHY/view?usp=sharing>