

2025-10-01

Critican impuesto a los videojuegos

Autor: Reforma

Género: Nota Informativa

<https://plazadearmas.com.mx/critican-impuesto-a-los-videojuegos/>

Abel Barajas

El 9 de septiembre, la Secretaría de Hacienda anunció un impuesto a los videojuegos violentos, equiparándolos con productos dañinos como refrescos, tabaco o comida chatarra.

La medida se sustenta en un estudio español de 2012, sin considerar investigaciones recientes realizadas en México. Ante el anuncio, especialistas consultados por Grupo REFORMA cuestionan su efectividad.

SATANIZACIÓN CÍCLICA

Hans Leguízamo, sociólogo de formación, investigador y periodista de videojuegos, consideró que la "satanización de los videojuegos" vuelve a ser invocada por las "ouijas" de políticos que desconocen el potencial de estas expresiones culturales y artísticas.

Señaló que la discusión no es nueva, pues desde la década de los setenta se debatía si los juegos de mesa como Calabozos y Dragones eran violentos, o si las películas del género slasher, con personajes como Jason Voorhees o Freddy Krueger, tenían alguna relación con la tasa de asesinatos.

También se cuestionaba si escuchar a Marilyn Manson en los noventa desembocaba en actitudes vinculadas con conductas negativas. En suma, afirmó, no hay investigación científica que demuestre una relación causal entre estas presunciones relacionadas con arte y la generación de violencia.

Lo que sí ocurrirá, añadió, es una estigmatización y criminalización de la juventud. Por otro lado, prevé un aumento en la piratería. A pesar de los impuestos, no cree que esta medida disminuya el consumo de videojuegos, y advierte que muchos de los títulos más populares son gratuitos. Habrá que ver cómo el Gobierno logrará gravar las transacciones o la compra de monedas digitales.

Un gravamen de este tipo coloca a México en un rezago legislativo en torno a los productos digitales y de entretenimiento actuales. Para ejemplificar, Leguízamo menciona el caso de Europa, donde existen debates sobre la protección de los consumidores frente a las cajas de recompensas de los videojuegos, conocidas como loot boxes.

"La Presidenta está mal encaminada en esta discusión, me gustaría que se acercara a las nuevas generaciones de investigadores para informarse mejor. Espero que esta decisión sea fruto de una genuina ignorancia y no un ataque malintencionado contra los videojuegos. Esa ignorancia la podemos tener todos, porque no todos sabemos de todos los temas", opinó.

Leguízamo invitó a las autoridades a acudir a expertos y a institutos de investigación de la UNAM, UACM o UAM, donde existen profesionales que han dedicado varios años a estudiar los videojuegos con rigor metodológico.

INVESTIGACIÓN EN MÉXICO

Maribel Reyes Calixto es académica en el campo de los videojuegos desde hace 12 años y forma parte de la Asociación de Investigadores de Videojuegos, integrada a la Digital Games Research Association (DIGRA).

Calificó la noticia de los impuestos como inconsistente e infundada, pues no se toma en cuenta a los videojuegos en su dimensión cultural, sino que son reducidos a simples juguetes.

"Se han hecho muchos estudios que no demuestran una relación directa entre el aumento de la violencia y el consumo de videojuegos", señaló.

En segundo lugar, lamentó que no se informe hacia dónde se destinarán esos impuestos.

"Se habla de atender las causas, pero ¿cómo se van a atender?", cuestionó.

Los factores que detonan la violencia son amplios y profundos, y deben enfrentarse de manera integral, pormenorizó.

"La educación, la atención a la pobreza, la marginación, el crimen organizado. Hay una gran variedad de causas que no están siendo abordadas, que históricamente han estado estancadas y no se aclara por parte del Gobierno si ese 8 por ciento de impuestos se dedicará a cierto tipo de acciones", advirtió.

La investigadora también recalcó que no se está dando importancia a la alfabetización digital para comprender la naturaleza de los videojuegos. Es decir, no existen campañas que difundan el sistema de clasificación de títulos que entró en vigor en 2021.

Reyes subrayó que no hay un impulso desde la Secretaría de Educación Pública para comunicar a los padres y madres que existen videojuegos dirigidos exclusivamente a adultos, y otros que impulsan el desarrollo cognitivo, emocional y motriz de los niños según su edad.

Más allá de concebirlos como productos culturales complejos que integran un mosaico de realidades, Reyes destacó que el gaming tiene potencial investigativo en disciplinas como la psicología. Resaltó el experimento del investigador Arabi Eduardo Soriano, quien utilizó esta herramienta para analizar la depresión y obtuvo resultados positivos en pacientes.

UNA RUTA DE PROPUESTAS

Con ánimo de presentar una salida optimista, Emilio "Juanem" Reyes, periodista especializado en videojuegos, propuso que con el gravamen el Gobierno impulse un comité o grupo de asesores que promuevan un consumo saludable de videojuegos y fomenten la salud mental en la comunidad gamer.

Otra alternativa sería crear un fondo para apoyar a los desarrolladores de la industria. Según Juanem, esto representaría un impulso a la creatividad mexicana y abriría nuevas oportunidades de negocio.

En el análisis compartido, observa que los videojuegos tienen un impacto social y cultural enorme, al grado que los estudios cinematográficos adaptan las narrativas de los juegos a la pantalla grande, y no al revés, como solía hacerse por muchos años.

Los videojuegos, sostuvo, también funcionan como herramienta para el aprendizaje de idiomas o como recurso didáctico en materias como Historia, ejemplo de ello son los Discovery Tours de Assassin's Creed, creados por Ubisoft a partir de los entornos de sus títulos.

"Hay videojuegos, por ejemplo, Minecraft, que cuentan con programas educativos para que los niños aprendan de diversos temas a través de un método más intuitivo e interactivo", agregó.

Finalmente, afirmó que un rumbo sano para el gaming es la educación. Más allá de los títulos, las infancias ahora están expuestas a contenidos generados por streamers en redes sociales, cuyos mensajes pueden no ser adecuados para su edad.

Además, sin supervisión, los menores podrían estar expuestos a casos de acoso o posibles reclutamientos por parte de grupos criminales, aunque en estos escenarios el videojuego es solo un vehículo, al igual que lo son las redes sociales u otros medios tecnológicos, concluyó.