



EL 46% CON VIOLENCIA

De más de 360 mmdd, el mercado de videojuegos a regular: IFT

La industria de los videojuegos en México alcanzará este año un monto de más 360 mil millones de dólares, de los cuales 46% incurren en violencia, advierte un estudio del Instituto Federal de Telecomunicaciones.

El análisis, entregado a la Comisión de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Cámara de Diputados, precisa que “los dispositivos más utilizados son el teléfono celular con 74%; consola de videojuegos, 37% y computadora, 11%”.

Además –precisa el documento– los tipos de videojuegos que juegan con mayor frecuencia son: Battle Royale, 27%; carreras, 26%; disparos o shooters, 24%; deportes, 23% y de peleas, 22%.

Detalla que “de acuerdo con información de la empresa de análisis, estadísticas e investigación, Statista, el valor de la industria de los videojuegos a nivel global superó en 2023 los 279 mil millones de dólares, y se estima que este 2025 alcanzarán los 360 mil millones de dólares”. —*Víctor Chávez*

PAQUETE ECONÓMICO 2026.

Se plantea un “impuesto especial” de 8% los videojuegos con contenido violento.