



Videojuegos: unos caros, otros del bienestar

PUNTO DE ENCUENTRO

**Alejandra
Spitalier**

Opine usted:
opinion@elfinanciero.com.mx

@alespitalier



Para enfrentar los riesgos asociados al consumo de productos y contenidos potencialmente dañinos, el Paquete Económico 2026 incluye lo que se conoce como “impuestos saludables”, una estrategia fiscal diseñada para encarecer bienes como bebidas azucaradas, cigarros, videojuegos violentos y casas de apuestas en línea. Estos impuestos se aplican mediante el IEPS y, además de limitar el acceso a estos productos, tienen un carácter

extrafiscal: buscan aumentar la recaudación —que se espera que sea de 183 MDP— y canalizar recursos hacia proyectos de seguridad, salud, educación e infraestructura, generando un doble efecto de prevención y apoyo social.

Así, dentro del Paquete Económico 2026, el gobierno federal propuso que los videojuegos violentos, extremos o para mayores de 18 años —clasificados C y D— paguen un impuesto del 8% con la idea de desincenti-

var su consumo en niñas, niños y adolescentes para reducir su exposición a la violencia. Esta medida me parece positiva si —y solo si— se entiende como complementaria a la atención urgente de salud mental en este rango de edades.

Ahora bien, esta medida se propuso de manera paralela al anuncio del lanzamiento del videojuego del bienestar, mediante el cual se planea utilizar estos pasatiempos electrónicos para incorporar hábitos saludables en nuestras niñas, niños y adolescentes. La diferencia es clara: el uso de la violencia.

Sin embargo, me parece que en el fondo hay una falta de entendimiento o conocimiento de la relación entre los videojuegos, las redes sociales y, en general, las tecnologías y el cerebro humano. Ello, puesto que, si el gobierno federal lo entendiera de verdad, sabría que su videojuego está destinado al fracaso,



ya que la adicción que se genera con estas tecnologías pasa por la necesidad de obtener recompensas inmediatas o manipulaciones y dependencias sutiles de la conducta que difícilmente se logran con un videojuego no violento. Esperemos el videojuego y analicémoslo en sus méritos.

Más allá de las dudas sobre la eficacia de las medidas públicas, lo cierto es que la evidencia de los riesgos asociados al uso excesivo de videojuegos violentos en la infancia nos impone una alerta colectiva sobre la materia, pues la falta de supervisión y el consumo excesivo impactan seriamente el desarrollo emocional y social infantil (Jiménez Toribio, 2019), e incrementan la ansiedad, la depresión y el aislamiento en adolescentes, afectando su autoestima y su capacidad para relacionarse de manera saludable (Haidt, 2024).

Por ello, esfuerzos como la Ley Kuri en Querétaro, que establece restricciones específicas al acceso de niños a redes sociales —como límites de edad para registrarse y supervisión parental sobre el tiempo de uso— para prevenir riesgos asociados al

ciberacoso, la sobreexposición a violencia o información inapropiada; como los impuestos saludables que buscan limitar la exposición a contenidos que pueden afectar el bienestar emocional y social de la niñez y adolescencia, deben aplaudirse. Estas medidas no solo buscan mitigar riesgos inmediatos, sino crear entornos que fomenten la resiliencia, la salud mental y el desarrollo integral de los más jóvenes, reconociendo que proteger la mente es tan esencial como cuidar el cuerpo en la formación de ciudadanas y ciudadanos plenos y capaces.

Tanto la Ley Kuri como los impuestos saludables coinciden en un *punto de encuentro*: reconocen la urgencia de enfrentar los riesgos digitales y de consumo que afectan a niños, niñas y adolescentes. Sin embargo, estas iniciativas muestran que la protección de la infancia no puede depender de una sola acción, sino que requiere de regulación, educación y responsabilidad compartida. El desafío es equilibrar libertad, responsabilidad y cuidado de la salud para garantizar el desarrollo integral de la niñez mexicana.