



Videojuegos contra la violencia

Gil no duda que este tipo de entretenimiento tiene alguna consecuencia en los cerebros de quienes se obsesionan con él, pero de ahí a ponerle un impuesto especial, ¡diantres!, y subirlo al paquete económico, Mon Dieu!

Lo prometido es deuda. El Secretario de Salud, David Kershenobich, dio a conocer que habrá videojuegos para impulsar una vida saludable en la infancia mexicana y, de paso, disminuir la violencia en las consolas. Pobre doctor Kershenobich, un médico de su estatura anunciando que la Secretaría de Salud dedicará una parte de sus esfuerzos a los videojuegos pacíficos. La luz del ridículo iluminó al secretario.

Gil es corto de entendederas, no comprendió al Secretario de Salud: “Estamos en el proceso de implementar videojuegos para los niños que permitan transmitir estos conceptos muy importantes, estas medidas saludables desde la infancia, aprovechando, precisamente, los videojuegos y tratando de disminuir la violencia en ellos”.

¿De verdad creen en los altos mandos del gobierno que los videojuegos son, en parte, los culpables de los homicidios dolosos, de los secuestros, de la tortura, de la chapiza? Oh, no, Dios mío, ayuden a Gamés. Todo esto lo leyó Gamés en su periódico MILENIO y en una nota de Gaspar Vela.

Impuestos saludables

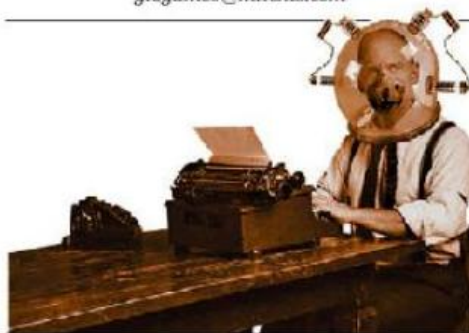
Señoras y señores: impuesto especial del 8% a videojuegos violentos, extremos o para adultos que se distribuyan en México de manera física o digital. La propuesta ha sido incluida en el Paquete Económico 2026, el cual fue presentado ante la Cámara de Diputados. “Tiene que ver con temas de seguridad”, dijo la mandataria (a Gil le gusta escribir mandatario y mandataria). “No vamos a entrar en un tema de prohibición, pero sí de la atención que deben prestar padres y madres de familia al uso de videojuegos, de qué tipo, cómo se usan en línea, en fin. Estamos trabajando sobre ello y en uno de los informes de seguridad lo vamos a hablar”.

En el documento, el tema de los video-

UNO HASTA EL FONDO

GIL
GAMÉS

gilgames@milenio.com



Pobre doctor
Kershenobich, la luz
del ridículo iluminó al
secretario de Salud

juegos se encuentra en el apartado “Impuestos Saludables”. Oigan esto que aparece impreso en tan importante paquete (ya, no empiecen): “estudios recientes han encontrado una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y un nivel más alto de agresión entre los adolescentes, así como efectos sociales y psicológicos negativos como aislamiento y ansiedad”.

El estudio al que hacen referencia es “El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes, elaborado en la Universidad de Costa Rica y publicado en la revista de la Federación Española de Docentes de Educación Física”, en el año 2012.

Gil no tiene nada contra los profesionales de la salud mental de Costa Rica, y

no duda que los videojuegos tienen alguna consecuencia en los cerebros de quienes se obsesionan con ellos, pero de ahí a ponerles un impuesto especial, ¡diantres!, y subirlo al paquete económico, *Mon Dieu!*

La Presidenta: “Derivado de lo anterior, el Gobierno de México pondrá en marcha medidas con fines extra fiscales dirigidas a disminuir el consumo de los bienes y productos que generan efectos negativos en la salud de la población”. Qué bueno que nos cuiden. ¿Podrían además evitar las desapariciones, los secuestros, los feminicidios, la trata y todas esas cosas que se aprenden, sin duda alguna, en los videojuegos?

Mucho juegoito

México se ubica en el primer puesto de consumo de videojuegos en América Latina y décimo en el mundo, según datos de un estudio realizado por Endeavor y publicado en abril de este año, la industria superó los 2 mil 300 millones de dólares en el país, con más de 76 millones de jugadores activos en 2024, y en los últimos cinco años se han creado hasta 67 empresas desarrolladoras de videojuegos en territorio nacional. Carambas, jugosos impuestos.

No es la primera vez, por cierto, que el gobierno mexicano pone en la mira los videojuegos. En 2021, Liópez presentó un decálogo para enseñar a utilizar bien los videojuegos. Durante su conferencia matutina, el ex presidente presentó una lista de recomendaciones: no chatear con desconocidos ni usar el micrófono ni la cámara, una práctica común entre la comunidad *gamer*. Además, el entonces presidente reprochó a los padres y madres de familia por utilizar estas herramientas para entretener a sus hijos. “Sin duda afecta, daña”.

Todo es muy raro, caracho, como dice Felipe González: “Para gobernar hacen falta millones de votos; para vivir hace falta un puñado de amigos”. —

Gil s'en va