


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

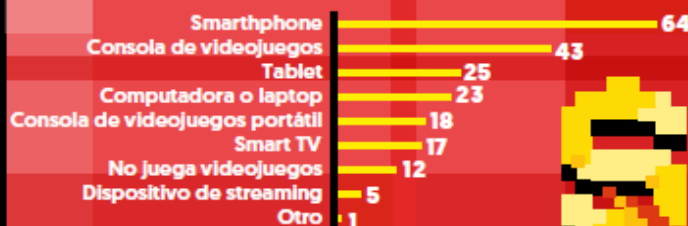
La temporada navideña es el principal motor del mercado de videojuegos. En los últimos seis años, el cuarto trimestre ha concentrado en promedio entre el 37 y 38 por ciento de participación en las ventas de tecnología, con ingresos por 16 mil 394 millones de pesos, según el estudio Santa Claus Digital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

Equipo top

Smartphones ganan terreno: 97% de hogares con niños ya tiene uno para jugar.

■ Dispositivos más utilizados para jugar videojuegos en México en 2024





“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, 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.

