



IEPS a bebidas azucaradas y videojuegos: ¿Salud pública o recaudación?

Luis Felipe Zavala Sagahón
septiembre 18, 2025 @ 10:55 am



Foto: Forbes Staff.

El Paquete Económico 2026 incluye un incremento significativo al Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) aplicado a bebidas azucaradas, edulcorantes, cigarros y videojuegos violentos. El gobierno lo presenta como una herramienta de salud pública; sin embargo, la experiencia nacional e internacional invita a preguntarse si el objetivo principal no será, en realidad, fortalecer la recaudación.

De aprobarse la iniciativa, las nuevas cuotas quedarían así:

- Cigarros: de 0.64 centavos de peso a 1.15 peso por pieza. Además, cualquier producto con más de 0.8 mg de nicotina será considerado cigarro.
- Refrescos: de 1.64 a 3.08 pesos por litro, incluso en presentaciones con edulcorantes no calóricos.
- Edulcorantes añadidos: también serían gravados.
- Videojuegos violentos: incremento de 8% en títulos físicos y digitales, bajo el argumento de combatir la violencia.

El discurso oficial sostiene que estos llamados “impuestos saludables” buscan desalentar el consumo de productos nocivos y reducir obesidad, diabetes y adicciones.



La evidencia, sin embargo, es ambivalente. En México, el aumento al IEPS sobre tabaco a partir de 2009 apenas redujo en 0.6 puntos porcentuales la proporción de fumadores. En términos absolutos, el número pasó de 18 millones a 19.8 millones entre 2009 y 2023, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco.

La evidencia, sin embargo, es ambivalente. En México, el aumento al IEPS sobre tabaco a partir de 2009 apenas redujo en 0.6 puntos porcentuales la proporción de fumadores. En términos absolutos, el número pasó de 18 millones a 19.8 millones entre 2009 y 2023, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco.

[IEPS a bebidas azucaradas y videojuegos: ¿Salud pública o recaudación? • Economía y finanzas • Forbes México](#)