

2025-10-16

México aprueba impuestos a electrolitos, videojuegos y refrescos: 2026 será un año más caro

Autor: Redacción

Género: Nota Informativa

<https://www.xataka.com.mx/legislacion-y-derechos/mexico-aprueba-impuestos-a-electrolitos-videojuegos-refrescos-2026-sera-an-o-caro>

La Comisión de Hacienda de la Cámara de Diputados aprobó una serie de cambios al Impuesto Especial sobre Producción y Servicios (IEPS) que reconfiguran el panorama fiscal de algunos de los productos más consumidos en México: refrescos, cigarros, electrolitos, videojuegos y apuestas. El objetivo, según el gobierno federal, es incrementar la recaudación sin lanzar una reforma fiscal formal.

Según Aristegui Noticias, la minuta fue avalada con 31 votos a favor y 11 en contra. Entre los puntos clave están el aumento al impuesto de cigarros y tabaco (de 160% a 200%) y la creación de nuevos gravámenes: un 8% para videojuegos con contenido violento y un impuesto especial para los sueros orales con ingredientes adicionales a los recomendados por las autoridades sanitarias.

El caso de los electrolitos ha sido particularmente polémico. Como reportamos en Xataka México, productos como Electrolit o Suerox dejarán de considerarse medicamentos y pasarán a pagar IVA e IEPS, además de portar sellos de advertencia nutricional, tal como ocurre con refrescos o jugos industrializados. La medida busca corregir una ventaja fiscal que les permitió evitar impuestos durante años.

Los legisladores justifican el cambio al señalar que estos productos, aunque se venden como terapéuticos, contienen grandes cantidades de azúcar y edulcorantes. Según El Universal, un litro de Electrolit contiene 125 calorías y más glucosa de la que recomienda la OMS en sus fórmulas de rehidratación. De aprobarse, cada botella de un litro podría subir hasta 9 pesos en 2026.

Los refrescos "light" también pagarán más: las bebidas sin calorías serán las más castigadas

El nuevo Paquete Económico 2026 también incluye una sorpresa que pocos esperaban: las bebidas sin azúcar o "light" pagarán el mismo impuesto que las azucaradas. Como informamos antes, la Secretaría de Hacienda propuso una cuota de 3.08 pesos por litro para todas las bebidas saborizadas, sin importar si tienen o no azúcar.

Esto significa que los refrescos "cero" pasarán de pagar cero pesos a más de tres pesos por litro, mientras que los azucarados subirán de 1.64 a 3.08. En la práctica, las versiones sin calorías se encarecerán más que las normales. Según Hacienda, la medida se basa en estudios que asocian el consumo de edulcorantes con un 76% más de riesgo de obesidad y un 23% más de diabetes tipo 2.

Sin embargo, la industria no está convencida. La Concamin calificó la medida como "un castigo a la innovación", mientras que la Canacindra advirtió que podría afectar a familias de bajos ingresos. Además, la ANPEC (Alianza Nacional de Pequeños Comerciantes) alertó que el aumento podría poner en riesgo la supervivencia de más de 60,000 tienditas, que dependen de la venta de refrescos y cigarros para sostenerse.

Videojuegos violentos: nuevo impuesto del 8% y un debate sobre los límites

El nuevo impuesto del 8% a videojuegos violentos (que coincide con el lanzamiento de GTA VI) también está generando debate. Como reportamos antes, la medida busca desincentivar el consumo de títulos con contenido extremo o para adultos.

El impuesto aplicará tanto a los juegos físicos como digitales y alcanzará los servicios de suscripción como Xbox Game Pass o PlayStation Plus, que deberán separar en su facturación los juegos violentos de los que no lo son. Si no lo hacen, Hacienda asumirá que el 70% del catálogo entra en la categoría gravada.

La presidenta Claudia Sheinbaum defendió la propuesta al afirmar que "no se trata de prohibir, sino de promover el uso responsable y el acompañamiento familiar en el consumo de videojuegos". Según estimaciones oficiales, la recaudación sería de 183 millones de pesos en 2026.

El trasfondo: tapan el "huachicol fiscal" y fortalecer los ingresos del Estado

Según El País, el gobierno de Sheinbaum enfrenta un panorama económico complejo, con bajo crecimiento y un déficit que ronda los 600,000 millones de pesos por el llamado "huachicol fiscal". Sin una reforma tributaria integral, la Secretaría de Hacienda apuesta por aumentar los impuestos especiales a productos de alto consumo para obtener 670,000 millones de pesos adicionales el próximo año.

La meta es alcanzar ingresos presupuestarios de 8.7 billones de pesos en 2026, más 1.8 billones de deuda, sumando una bolsa total de 10.1 billones. Mientras tanto, los pequeños comercios y consumidores se preparan para un inicio de 2026 más caro, donde desde el GTA VI hasta una botella de Electrolit podrían costar más.