

Ciudad de México a 26 de noviembre de 2019.

1

**DIPUTADA ISABELA ROSALES HERRERA  
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA DEL CONGRESO DE LA  
CIUDAD DE MÉXICO, I LEGISLATURA**

**P R E S E N T E.**

El suscrito, Diputado Eleazar Rubio Aldarán, integrante del Grupo Parlamentario Morena, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 122, apartado A, fracción II de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 29, y 30 de la Constitución Política de la Ciudad de México; 12 fracción II, 13 y 21 de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México; 1, 2 fracción XXXVIII, 79 fracción IX, 86, 94 fracción IV, 100, 101, 212 fracción VII del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, someto a la consideración del Pleno de este Congreso, la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 45 BIS A LA LEY DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES DEL DISTRITO FEDERAL, APLICABLE EN LA CIUDAD DE MÉXICO**; al tenor de la siguiente:

#### **EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

Es urgente regular integralmente el marco jurídico de los Juegos de habilidad, pasatiempo y recreo, con la finalidad de que se establezcan las bases para poder combatir la corrupción, la simulación y la discrecionalidad, para que con ello exista una industria del juego que goce de certidumbre jurídica acoplada al momento histórico en el que nos encontramos, y no se vulneren los Derechos Humanos a la no discriminación, recreación, entretenimiento y libre esparcimiento que consagra nuestra Constitución Federal y Tratados Internacionales Firmados y Ratificados por México.

La propuesta de la Ley, debe fomentar el desarrollo económico de la República Mexicana, generar mayores oportunidades de empleo, estimular la inversión nacional y extranjera, pero principalmente debe distinguir entre los diversos tipos y modalidades de juegos que existen y que se llevan a cabo en nuestro país, ya que es necesario distinguir claramente entre máquinas de azar y/o apuesta que son usadas principalmente en los casinos y máquinas que son de habilidad, entretenimiento y pasatiempo donde su accionar no es el azar o la apuesta, lo anterior será posible con un marco jurídico moderno y actualizado, lo que traerá consigo una mayor captación de impuestos que generen recursos para mejores programas de desarrollo económico y social, en las alcaldías donde se lleven a cabo dichas actividades mercantiles-

Es necesario hacer conciencia de que las maquinas video electromecánicas son del dominio común, que como característica nueva son puestas en un mueble cerrado (para que sean de autoservicio), además de hacer sonidos y encender luces, para hacerlas atractivas. Las máquinas son básicamente máquinas de diversión, debido a que no presentan premios o ganancias lucrativas exorbitantes, que pongan en riesgo la economía de las personas que habitan los Estados Unidos Mexicanos.

En un mismo tenor, se debe de tomar a consideración la dificultad que existe actualmente en nuestro país para conseguir fuentes de ingreso, por lo que es más sencillo regular el presente negocio, con un apartado eficiente y en beneficio de todos y cada uno de los ciudadanos, que crear una lucha entre el gobierno y los gobernados, ya que al final se busca el mismo fin, el bien común. Además, de que se cuentan con estudios de profesionistas peritos expertos y oficiales del Consejo de la Judicatura que demuestran la licitud de este negocio, que no generan adicciones, ni vicios, sin dejar a un lado el compromiso de regular la Industria para no afectar a ningún sector de la población.

La presente propuesta tiene como objetivo primordial establecer reglas claras y precisas para la operación de dichas máquinas, comprometiendo a quienes ahora operan dicho negocio a regularizarse con requisitos concisos y proporcionales al sector y clase media a baja en la que se sitúa el comercio, así como trámites transparentes y acoplados a la situación económica en la que vivimos, lo anterior con la finalidad de fomentar la libre competencia y lograr un mercado competitivo.

De igual forma, no podemos dejar a un lado la realidad actual en las que nos encontramos, misma que como consecuencia de la falta de una regularización clara de la presente fuente de empleo, se ha creado un círculo de corrupción entre las autoridades de menor jerarquía, además de que al no existir dicho marco normativo se está discriminando y privando de su libertad de comercio a un sector de la población marginado, por lo que estamos en presencia de una restricción clara a la Libertad.

En otro orden de ideas, pero no menos importante es necesario que Ustedes tomen en cuenta que el presente negocio ayuda a muchos ciudadanos, ya que con el mundo globalizado y la invasión de las empresas transnacionales, ha creado que los pequeños negocios desaparezcan ante la fuerza que representa un negocio con mayores recursos, razón por la cual dichas máquinas han servido como recurso complementario para poder sostenerse y subsistir en sus comercios, razón por la cual es un bien necesario su funcionamiento y operación en nuestro país.

Así sometemos a la consideración de los miembros de esta honorable asamblea un ordenamiento normativo adecuado al siglo XXI ya que estamos en una época de renovación y avances legislativos, por lo que consideramos conveniente la actualización de las disposiciones normativas para que se adecuen a la evolución

de la Industria del Juego, de ahí la necesidad urgente de proceder a la actualización de la Ley de establecimientos mercantiles.

También es necesario tomar en cuenta que la Ley Federal de Juegos y Sorteos y su Reglamento, está elaborado para Juegos con Apuestas realizados por grandes Sociedades Mercantiles llamados casinos o juegos como Hipódromo, Galgodromos, Frontones, Centros de Apuestas Remotas, Sorteos de Números y Símbolos, etc., razón por la cual es necesario tener una regulación a la Industria del Entretenimiento que se presenta en el ámbito local, ya que se encuentra en un vacío y limbo jurídico.

Diversas organizaciones de la INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO CON APARATOS LÚDICOS DE RECREACIÓN, dentro de las cuales se encuentra Unión Nacional de Maquinos, A. C. (UNAMA A. C.), han realizado estudios Científicos en áreas como la Psicología Criminal, Ingeniera Electromecánica, Jurídicos, Contables, Fiscales y Sociales, con los que acreditan y sustentan que la Industria a la que pertenecen no maneja aparatos en donde se involucre la apuesta y el azar, así como tampoco existe riesgo de afectación a un sector vulnerante como lo son los niños, niñas y adolescentes.

Dentro de los Estudios en materia de Psicología Criminal, se cuenta con **PERITAJE EN MATERIA DE PSICOLOGÍA-CRIMINAL** realizado por la Licenciada en Psicología y Maestra en Criminología EMMA ROSALÍA HERNANDEZ BATISTA, quien además es perito Auxiliar de la Administración de Justicia del Consejo de la Judicatura Federal y del Consejo de la Judicatura de la Ciudad de México, quien a través de un cuestionario encaminado a determinar la existencia de Ludopatía en los usuarios de dicha industria del entretenimiento, en donde se determinó que de cada diez jugadores uno puede tener problemas de ludopatía, lo cual representa un porcentaje muy bajo; no obstante, en aras de evitar que pueda surgir un problema severo a causas del Juego Patológico, se ha

planteado implementar un PROGRAMA NACIONAL DE PREVENCIÓN Y COMBATE AL JUEGO PATOLÓGICO, único en México.

Así mismo, se cuentan con dictámenes periciales en materia de Ingeniería Electromecánica, respaldados por el Ingeniero en Mecánica Mario Raúl Vilchis Trejo quien además es Perito Auxiliar del Consejo de la Judicatura de la Ciudad de México en materia de Ingeniería Electromecánica, quien ha desarrollado estudios a los diferentes aparatos de la industria, determinando que los aparatos de dicha industria no son de apuesta y de azar, catalogando dichos aparatos como máquinas de habilidad y entretenimiento, una de ellas juegos de pelota con premio; otras máquinas de juego programado; por último videojuegos y simuladores,

En temas jurídicos, se han presentado diversos procedimientos jurídicos encabezados principalmente por el Licenciado en Derecho y Especialista en Derecho Penal Sebastian Ricardo Márquez Alcántara, dentro de los que destacan Juicios de Amparo Indirectos; denuncias por extorsión y abuso de autoridad de diversas cuerpos policiales y ministeriales; procedimientos administrativos; juicios de nulidad; procedimientos ante el INE por fines proselitistas; entre otros; dentro de los cuales podemos resaltar, que se ha conseguido un pago por daño moral a favor de UNAMA A. C. por parte de la Dirección General de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación; nulidades lisas y llanas para el levantamiento de Clausuras realizadas en contra de establecimientos y aparatos de la Industria; la devolución de aparatos electromecánicos de la industria asegurados por la ahora Fiscalía General de la República; entre otros.

Así mismo, las personas que se dedican a esta industria, además de pagar sus impuestos locales, pagan impuestos federales, ya que esta completada su

actividad económica por la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, bajo los siguientes giros:

- ❖ “Otros servicios recreativos prestados por el sector público” que contempla: Proporcionar servicios recreativos en salas de tiro al blanco, salones de ping pong, pistas para carritos (go-karts), campos de golf miniatura, ferias de juegos mecánicos, clubes o ligas de aficionados de boliche, futbol, béisbol, aviación, caza, canotaje, servicios de paseos en paracaídas, recorridos por ríos en balsas y otros servicios recreativos no clasificados en otra parte, salones de baile que no expiden bebidas alcohólicas, **a la administración de máquinas de juegos electrónicos colocadas en otras unidades económicas**, a la exhibición de figuras de cera de carácter recreativo, casas de terror, clubes de pasatiempos que cuentan con instalaciones, y clubes de yates sin marinas turísticas; y
- ❖ “Casa de juegos electrónicos” que contempla: Proporcionar servicios de entretenimiento en máquinas de juegos electrónicos que funcionan con monedas o fichas.

En la Ciudad de México, existe una dependencia que se encarga de verificar el funcionamiento de los videojuegos que operarán en establecimientos mercantiles, conocido como el Registro de Videojuegos, mismo que está a cargo de la Subsecretaría de Programas Delegacionales y Reordenamiento de la Vía Pública dependiente de la Secretaría de Gobierno, a partir de la publicación del Acuerdo por el cual se le delegan las facultades relativas a la organización y funcionamiento del registro de Videojuegos para la Ciudad de México a que se refiere el artículo 45 de la Ley de Establecimientos Mercantiles de la Ciudad de



LEGISLATURA

DIP. ELEAZAR RUBIO ALDARÁN

morena

México publicado en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México del 20 de Enero de 2011 y el Reglamento para la Operación de Videojuegos.

Dicho registro opera en relación con la fracción IV del artículo 35 de la Ley de Establecimientos Mercantiles que considera como giros de bajo impacto los juegos electrónicos y/o de video, mecánicos y electromecánicos; en enlace, con los *PROGRAMAS DELEGACIONALES DE DESARROLLO URBANO*, aplicables a las dieciséis Alcaldías de la Ciudad de México, que contienen dentro de su Clasificación de Usos de suelo el de *"SERVICIOS; SERVICIOS TÉCNICOS; SERVICIOS DEPORTIVOS, CULTURALES, RECREATIVOS, Y RELIGIOSOS EN GENERAL; VIDEO JUEGOS, JUEGOS ELECTROMECAÑICOS, BILLARES, BOLICHE, PISTAS DE PATINAJE Y JUEGOS DE MESA"*.

A pesar de lo anterior, dicho Registro de Videojuegos ha quedado en desuso por los constantes avances tecnológicos y la diversificación de los servicios prestados en la industria del juego y el entretenimiento, por lo que la Ciudad no tiene un control de los Videojuegos, juegos mecánicos y juegos electromecánicos que a la actualidad operan en los establecimientos mercantiles, motivo por el cual se sustenta la necesidad de una actualización legislativa, que tendrá como consecuencia una clasificación clara de los juegos que funcionan en los establecimientos mercantiles, evitando que se haga un uso desmesurado de los mismos, protegiendo a toda la Sociedad.

Por lo que se propone una **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE ADICIONA EL ARTÍCULO 45 BIS A LA LEY DE ESTABLECIMIENTOS MERCANTILES DEL DISTRITO FEDERAL, APLICABLE EN LA CIUDAD DE MÉXICO**, para quedar de la siguiente manera:

**DECRETO**

ÚNICO.- Se adiciona el artículo 45 bis de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal aplicable en la Ciudad de México para quedar como sigue:

Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal

Artículo 45.-...

**Artículo 45 bis.-** *Solo se pondrán a disposición del público los juegos mecánicos y electromecánicos que se encuentren inscritos en el registro de videojuegos a cargo de la Secretaría de Gobierno de la Ciudad de México, cuyo registro solamente será aprobado con el visto bueno de un órgano técnico de consulta. el registro será publicado en la gaceta oficial de la Ciudad de México.*

*Cualquier juego que se instale en establecimientos mercantiles que no se encuentre inscrito en el registro de videojuegos, estará prohibido para operar en la Ciudad de México.*

*El órgano técnico de consulta deberá contar con su registro y autorización de la secretaria de gobierno de la Ciudad de México, y cumplir con los siguientes requisitos:*

- I. Ser un asociación civil y contar con un mínimo de cinco años de antigüedad;*
- II. Acreditar que la asociación civil cuenta con experiencia suficiente en la materia de juegos mecánicos y electromecánicos, y acreditar que se encuentra organizada de forma tal que incorporen como asociados a la mayoría de los participantes de la industria a la que representa;*
- III. Presentar al registro de videojuegos los criterios o lineamientos*



*conforme a los cuales registrá su actuación para efectos de dar su visto bueno a las solicitudes que le formule los particulares;*

- IV. *Presentar al registro de videojuegos los criterios técnicos a utilizar para otorgar el visto bueno para la inscripción de los juegos mecánicos y electromecánicos; y*
- V. *Presentar al registro de videojuegos la forma en que identificará cada uno de los juegos mecánicos y electromecánicos de los que otorgue su visto bueno para su inscripción.*

**TRANSITORIOS:**

**PRIMERO:** Publíquese en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

**SEGUNDO:** El presente decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación.

Ciudad de México, a 26 de noviembre de 2019.

**ATENTAMENTE**



**DIP. ELEAZAR RUBIO ALDARÁN**