INICIATIVA QUE ADICIONA LOS ARTÍCULOS 18 A 20 DE LA LEY FEDERAL DE JUEGOS Y SORTEOS, A CARGO DEL DIP. GERMÁN ERNESTO RALIS CUMPLIDO (MC)

El proponente, Germán Ernesto Ralis Cumplido, diputado integrante del Grupo Parlamentario de Movimiento Ciudadano, con fundamento en lo dispuesto en los artículos 71, fracción II, y 72 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; y 55, fracción II, 56, 62 y demás relativos del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, somete a consideración de esta soberanía la presente iniciativa en la que se adicionan los artículos 18, 19 y 20, de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, al tenor del siguiente:

Exposición de Motivos

El juego patológico, también conocido como ludopatía, es definido según el Centro de Soluciones Psicopedagógicas Internacional de México, como un trastorno mental.[1]

La Clasificación Internacional de Enfermedades de la Organización Mundial de la Salud, en 1992, definió la ludopatía como un "trastorno que consiste en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juegos de apuestas que dominan la vida del enfermo, en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo."[2]

La ludopatía infantil es una enfermedad se empieza a desarrollar en niños de entre 8 y 12 años, los cuales no pueden impedir su adicción al juego.[3]

La ludopatía infantil es algo que se viene tristemente potenciando con el desarrollo tecnológico, pues las máquinas y juegos tradicionales están siendo remplazadas por videojuegos portátiles y tablets, sin embargo 30% de los niños que juegan videojuegos presentan conductas adictivas, mismas que les genera obsesiones con otras formas de juego.[4]

Los juegos de azar generan en el jugador la esperanza de cambiar su suerte, y con solo un poco de inversión, en tiempo inmediato duplicar o incrementar su dinero. Este tipo de juegos generan ansiedad, alegría, frustración e incertidumbre, así como adicción, lo que conlleva a los jugadores a tener la necesidad de jugar y jugar, convirtiéndolo en un juego patológico.[5]

Las niñas, niños y adolescentes, pese a no tener acceso a los lugares destinados a los juegos de apuestas y sorteos, por su minoría de edad, son altamente vulnerables para ser víctimas de la ludopatía; este trastorno puede iniciar en menores que tienen acceso a máquinas tragamonedas que están establecidas en tiendas, papelerías, mercados o casi en cualquier lugar al que los menores tienen acceso.

Los padres en muchas ocasiones ven como inofensivos los juegos de azar, y lo son, a menos que sean a cambio de una remuneración económica y les generen la ansiedad o esperanza de ganar dinero. En muchas ocasiones las condiciones laborales no permiten a los padres estar todo el tiempo detrás de sus hijos, y en muchas ocasiones no se percatan que en estos establecimientos hay una aparentemente inofensiva máquina tragamonedas y deciden jugar en ella, lo que los convierte en blancos fáciles para los comerciantes de estas máquinas, ya que si ganan, quieren seguir jugando para volver a hacerlo, y si no lo hacen, buscan seguir apostando hasta lograrlo o simplemente saciar la ansiedad que esto les genera.

Desafortunadamente nuestro país está lleno de localidades donde es común ver a los niños jugar en maquinitas, las cuales están distribuidas en toda clase de negocios locales sin regulación alguna, y son el escaparate perfecto a la población más vulnerable de obtener una distracción y la promesa de dinero fácil.

En muchas entidades federativas las máquinas tragamonedas están prohibidas en la vía pública y se han consignado a espacios exclusivos para adultos, los cuales no son casas de apuestas propiamente, sino más bien locales de máquinas de videojuegos y tragamonedas.

En la práctica no siempre las niñas, niños y adolescentes están protegidos de este tipo de establecimientos, ya que quedan cerca de sus escuelas, parques o lugares recreativos, además de que no suelen contar con un estricto control para ingresar, en el que se compruebe la edad de los usuarios. Las maquinas no requieren de una persona externa para supervisarla o vigilar su funcionamiento, generalmente estos locales están llenos de máquinas en las que el único impedimento para ingresar es un letrero o cartulina con la leyenda "Prohibido el acceso a menores de edad", lo cual no es una garantía y menos, cuando no hay un responsable que vigile que esta norma se cumpla.

Dicho lo anterior, es de suma importancia proporcionar a los menores espacios donde puedan tener una sana convivencia entre ellos y las personas que los rodean. Espacios como los parques que hoy en día son considerados como lugares para la diversión y esparcimiento, para que los niños, niñas, adolescentes, familias y público en general pasen tiempo juntos en áreas seguras, donde puedan convivir tranquilamente en espacios sanos, ya sea haciendo ejercicio, día de campo, paseando a sus mascotas o simplemente jugando; lugares específicos para la recreación y la cultura como los museos, los cuales de acuerdo a la Ley de Patrimonio Histórico Español se denominan como "Las instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural"; o bien, espacios deportivos donde el deporte es una válvula de escape, no solo en las grandes ciudades, sino que también en comunidades y zonas marginales o de alta peligrosidad, aportando a nuestras niñas, niños y adolescentes la oportunidad de tener una infancia y adolescencia libre de adicciones, pues el deporte permite que el individuo genere nuevas perspectivas, disciplina, amor y respeto por su cuerpo y sus semejantes, enseñándoles muchas veces a trabajar en equipo, pero sobre todo, a mantener su mente y su tiempo ocupado en cosas que solo atraerán beneficios para ellos.

El otorgar permisos sin considerar una distancia respetable entre los espacios de recreación, deportivos y de estudio de menores, los hace altamente vulnerables al no estar considerados en la Ley como inmuebles a los que se les deba tener un mínimo de distancia para la instalación de casas de juegos de apuestas y sorteos, tal como lo marca el artículo 38 del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Apuestas, en el cual NO están considerados.

Al mismo tiempo, dentro de esta propuesta, se incluye una reforma complementaria al problema de ludopatía infantil, en la cual se trata de crear controles más estrictos para el acceso a juegos online, esto con la finalidad de evitar que menores de edad puedan acceder a ellos, ya que actualmente el internet se ha vuelto parte importante y casi cualquier persona tiene acceso a un dispositivo móvil o computadora de cualquier tipo.[6]

El juego online ofrece condiciones cómodas como lo es el anonimato, accesibilidad, una apuesta pequeña y poca regulación,[7] y en internet existen varios tipos de empresas que te invitan a jugar realizando apuestas en línea, primero te dan puntos para que pruebes gratis el juego y posteriormente puedes iniciar jugando con apuestas que se realizan con cargo a tarjetas de crédito.

Las personas se vuelven aficionadas a las máquinas tragamonedas y juegos en línea, por ser una manera de divertirse o distraerse de su rutina diaria, sin embargo, en este tipo de juegos las personas en ocasiones no saben cómo detenerse o hasta cuando parar; una medida preventiva que se aconseja es dejar la tarjeta de crédito en su casa cuando se asista a un casino, pero en juegos en línea el peligro es que tu fijas tu propio limite.

En muchas ocasiones las recomendaciones no son atendidas y se dejan pasar en vano, ya que el jugador cree estar consciente de lo que va a apostar, pero estando en el lugar de juego y viendo que otros han ganado lo que él no ha podido, busca la manera de ganar algo de lo que lleva perdido, aunque sea una mínima cantidad, lo que hace que la adrenalina del jugador aumente y continúe apostando.

Las páginas de juegos en internet, buscan la forma de llamar al jugador para que se familiarice sin adquirir algún riesgo de por medio, ofreciendo juegos de forma gratuita y obsequiando puntos que les permiten ingresar a partidas sin costo, esto sin poder comprobar que la persona que se encuentra detrás del equipo de cómputo sea mayor de edad.

En la actualidad no existe una manera real y efectiva de comprobar que menores de edad puedan jugar gratis dentro de estas páginas; pues su sistema de seguridad se limita a presionar un botón en el que se les pregunta: ¿Eres mayor de edad?, o a subir una fotografía de documentos oficiales que fácilmente pueden conseguir de sus padres o tutores a escondidas, y así una vez quedando validada la falsa mayoría de edad se puede apostar libremente.[8]

La era digital ha provocado una expansión del comercio mundial, sin embargo, con este crecimiento ha ido también el aumento en los costos en seguridad del individuo, causado por ejemplo por el fraude de identidad.

Para evitar este fraude o robo de identidad, resulta necesario aumentar el nivel de seguridad que se piden en los portales de apuestas en línea, precisando que los usuarios que deseen ingresar se identifiquen a través de filtros más complejos y que otorguen mayor certeza, de forma que la información que convenga a dicha cuenta de usuario, esté protegida y sea de uso exclusivo del usuario y de la institución de juegos y sorteos que prefiera. Estas medidas de protección y vigilancia serán de utilidad tanto para los usuarios, como para restringir los juegos a menores de edad, pues al implementar medidas más estrictas de identificación, se podrá evitar que menores puedan acceder con las tarjetas de crédito de padres o familiares y de esta forma ser vulnerables.

Considerandos

En México, la Secretaría de Gobernación reconoce en su portal de internet, que las máquinas tragamonedas son una fuente de corrupción de menores, que su uso no es un juego y que tristemente es una adicción que abre la puerta a diferentes tipos de delincuencia.[9]

La conducta de los niños y adolescentes ludópatas es reflejada en la etapa adulta, arrastrando en su vida problemas financieros y de delincuencia para mantener su adicción y presentando afectaciones en los ámbitos social, conductual y emocional.[10]

La expedición de permisos, sin que existan reglas claras es altamente riesgoso, pues se requieren controles más estrictos que impidan que los menores de edad tengan acceso a estos lugares, o a las máquinas tragamonedas.

Las máquinas tragamonedas que se encuentran instaladas en lugares sin autorización de la Secretaría de Gobernación son ilegales.

La Secretaría cuenta con información que indica que detrás del uso e instalación de máquinas tragamonedas, existe una mafia de delincuencia organizada y a nivel nacional, la cual genera un ingreso aproximado de 600 millones de pesos semanales. Al mismo tiempo los estudios demuestran que la adicción a estas máquinas es equiparable a la de la cocaína y/o crack, por lo que un tema así no se puede dejar pasar sin una correcta regulación.[11]

Existe una opinión técnica realizada por la Subprocuraduría Especializada en Investigación de Delincuencia Organizada de la PGR que aporta interesantes puntos y conclusiones contundentes al tema, como:

- Las máquinas tragamonedas son precursoras de problemas de juego patológico.

- Los menores que enfrentan problemas en sus relaciones familiares son víctimas fáciles para la introducción al juego y a diferentes modalidades de delincuencia.

• Los recursos obtenidos por esta actividad son considerados ilegales gracias a lo dispuesto en el artículo 12 del Reglamento de la Ley Federal de Juegos y Sorteos.

• El número elevado de tragamonedas tiene relación directa con la comisión de delitos simples, hasta lavado de dinero.

Derivada de esta investigación, la recomendación legal realizada a la Directora General de Juegos y Sorteos de la Secretaría de Gobernación, la Lic. María Marcela Gonzales fue clara y contundente; concluyendo que: **es necesario y urgente que la autoridad competente lleve a cabo el control o erradicación de las máquinas tragamonedas.** [12]

Por las consecuencias que genera en los menores es importante prohibir las máquinas tragamonedas en lugares públicos, con la intención de salvaguardar el interés superior de la niñez, y así evitar que lleguen a afrontar un problema de ludopatía o cometan delitos para poder saciar su adicción.

La vigilancia debe ser constante, los operativos deben cerciorarse que se cumpla con la Ley y la misma Ley debe contemplar penas específicas que impidan que los comerciantes hagan caso omiso y reincidan en el delito; y lo principal, que los menores no estén expuestos.

En España, el 33% de los ludópatas adultos habían empezado a jugar antes de los 10 años, mientras que 47% entre los 11 y 18 años. Aunado a esto, 45.2% de los infantes ludópatas se han ausentado a clases para seguir jugando.[13]

Por lo anteriormente expuesto, se somete a su consideración, la presente iniciativa con proyecto de

Decreto por el que se adicionan los artículos 18, 19 y 20 de la Ley Federal de Juegos y Sorteos

Único. Se adicionan los artículos 18, 19 y 20 de la Ley Federal de Juegos y Sorteos, para quedar como sigue:

Artículos 1-17...

Artículo 18. Las máquinas tragamonedas reguladas en el reglamento de esta ley en su artículo 12, quedan prohibidas en la vía pública, así como en tiendas de abarrotes, misceláneas, vinaterías, farmacias, papelerías, tlapalerías y establecimientos comerciales a los que tengan acceso menores de 18 años; así mismo no podrán instalarse a menos de trescientos metros de distancia de inmuebles como escuelas, parques, casa de cultura, museos, centros deportivos y centros culturales.

Artículo 19. Los establecimientos que incumplan con el artículo anterior se harán acreedores a una multa de cien a trecientas unidades de medida actualizada (UMA), además del decomiso de todos los utensilios y objetos del juego, así como de todos los bienes o dinero que constituyan el interés del mismo.

En caso de ser reincidentes, además del monto máximo de la multa, se clausurará el negocio bajo cuyos auspicios se haya cometido el delito hasta que sea pagado el total de la sanción.

Artículo 20. Los juegos de apuestas y sorteos autorizados por la Secretaría de Gobernación que se realicen vía internet o electrónica, regulados en el artículo 85 del reglamento de la presente ley, deberán cumplir con las siguientes medidas:

I. Solicitar escaneo de tarjeta bancaria con la que se pretende realizar la apuesta o sorteo, así como identificación oficial con fotografía y una fotografía adicional tomada en el momento, que compruebe la identidad del usuario.

II. Las instituciones que realicen las actividades antes mencionadas, deberán contar con un Software o servicio externo de reconocimiento facial y de validación de identificación oficial con fotografía, a fin de que se acredite la información presentada por el usuario, y así otorgarle la autorización a la apuesta o sorteo, evitando la actividad fraudulenta, o que menores de edad tengan acceso al sistema.

III. Colocar los avisos de privacidad para manejo de datos personales establecidos en la Ley Federal de Protección de Datos Personales, en posesión de los particulares y su reglamento siempre a la vista y con el conocimiento de los usuarios.

Transitorio

Único. El presente decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Notas

1 “Ludopatía infantil”. Periodismo de investigación número 11 de mayo de 2015. https://periodismodeinvestigacionum.wordpress.com/2015/05/11/ludopatia-infantil/

2 Organización Mundial de la Salud. Clasificación de Enfermedades Mentales CIE 10. 1992. http://www.psicoactiva.com/cie10/cie1.htm

3 “Ludopatía infantil”. Periodismo de investigación número 11 de mayo de 2015. https://periodismodeinvestigacionum.wordpress.com/2015/05/11/ludopatia-infantil/

4 “¿Cuál es el límite entre el juego y la ludopatía infantil?”. La hora. 12 de septiembre de 2016. http://www.lahora.cl/2016/09/limite-juego-la-ludopatia-infantil/

5 “Ludopatía en Adolescentes”. Fundación Belén. http://fundacionbelen.org/taller-padres/ludopatia-adolescentes/

6 Asociación Mexicana de internet AMIPCI, (2016). https://amipci.org.mx/images/Estudio_Habitosdel_Usuario_2016.pdf

7 “La apuesta más cara de los jóvenes: la ludopatía se dispara en el juego online“. El Español. 5 de junio de 2016. http://www.elespanol.com/espana/20160604/129987191_0.html

8 “Juegos Casinos 24 horas”. http://casino.bet365.com/es?affiliate=GM_00003332&bctid=1291110310

9 Secretaría de Gobernación, 5 de septiembre de 2016 http://www.juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/Sab ias_que

10 Oficio PGR. 8 de septiembre de 2014. http://www.juegosysorteos.gob.mx/work/models/Juegos_y_Sorteos/Resource/349/1/images/Opinion_tecnica.pdf

11 Secretaría de Gobernación, 5 de septiembre de 2016 http://www.juegosysorteos.gob.mx/es/Juegos_y_Sorteos/Sabias_que

12 Oficio PGR. 8 de septiembre de 2014. http://www.juegosysorteos.gob.mx/work/models/Juegos_y_Sorteos/Resource/349/1/images/Opinion_tecnica.pdf

13 “Cada vez hay más niños y adolescentes “enganchados” a videojuegos y tragaperras“. El País. 28 de julio de 1996. http://elpais.com/diario/1996/07/28/sociedad/838504806_850215.html

Dado en el Palacio Legislativo de San Lázaro, a 6 de diciembre de 2016.

Diputado Germán Ernesto Ralis Cumplido (rúbrica)