

C. DIPUTADO RODRIGO CERVANTES MEDINA,
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN PERMANENTE DE LA H. LXVI LEGISLATURA
DEL CONGRESO DEL ESTADO DE AGUASCALIENTES.

Presente.



H. CONGRESO DEL ESTADO
DE AGUASCALIENTES

SECRETARÍA GENERAL

13 ABR. 2026

RECIBIDO

10:26
A.M.

Fernando Alférez Barbosa, integrante del Grupo Parlamentario del Partido MORENA, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 30, fracción I de la Constitución Política del Estado de Aguascalientes y 16, Fracción IV de la Ley Orgánica del Poder Legislativo del Estado de Aguascalientes, sometemos a la consideración de esta Honorable Soberanía, la iniciativa con proyecto de decreto por el que se hacen adiciones al artículo 116 del Código Penal para el Estado, en materia de protección a la niñez y adolescencia contra la ludopatía, al tenor de la siguiente:

Exposición de Motivos

Atentado a la niñez.

Con el arribo del nuevo milenio, se intensificó el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Los costos de programación se redujeron significativamente, lo que permitió aplicar la informática en diversos campos para hacer la vida más fácil. Un segmento que tuvo un desarrollo acelerado fue el de los videojuegos. El avance se registró no solo porque se estaba creando un vasto y nuevo mercado sino porque los productos reflejaban los gustos de los programadores, la mayoría de ellos muy jóvenes. No pasó mucho tiempo para que aparecieran diversos juegos de azar en plataformas informáticas. La intención, que se logró, fue aprovechar la red informática mundial denominada internet para dar paso a la era de casinos en línea. Mientras los diversos países reaccionaban con modelos de legislación para contener las apuestas en línea, se desarrolló otra rama de la industria del juego: dispositivos electrónicos colocados en aparatos móviles para atraer a niñas, niños y adolescentes al mundo de los juegos de azar. Los aparatos cuentan con pantallas con colores y diseños atractivos. La forma de participar es sumamente sencilla con unos cuantos toques o simplemente introduciendo una ficha o moneda al aparato para que se active el juego con resultados inmediatos. Las llamadas "maquinitas" comenzaron a instalarse en puntos de venta en la última década del siglo pasado. La expansión fue lenta y gradual porque el modelo de negocio se conformó con una barrera: los distribuidores únicamente aceptaban inversionistas con un número importante de aparatos, los cuales tenían preferencia en la adquisición de los nuevos lotes.

El propietario de los aparatos los instalaba principalmente en tiendas de abarrotes en colonias populares a cambio de una pequeña participación o renta para el tendero. A este le convenía porque atraía niñas, niños y adolescentes que, además de jugar en las maquinitas, consumían golosinas y refrescos. Sin embargo, en años recientes la barrera del modelo de negocio se derrumbó y prácticamente cualquier persona puede adquirir aparatos por una o dos unidades, sin necesidad de comprar un lote. Lo anterior tuvo como consecuencia que las tiendas de abarrotes desplazaran a los antiguos propietarios de aparatos, ya que los tenderos ahora

estaban en posibilidad de adquirir sus propias maquinitas y obtener y quedarse para sí con toda la ganancia. No se cuenta con un catálogo, pero son abundantes los establecimientos que cuentan con maquinitas casi en todas las colonias populares, donde las familias son más vulnerables en función de su escala de ingresos.

Al igual que sucede entre los adultos, los juegos de azar instalados en las maquinitas desarrollan adicción, la cual se conoce como ludopatía infantil. Las y los usuarios infantiles, sin darse cuenta, se ven cada vez más atraídos hacia los juegos de azar en la medida que van acumulando sesiones en las maquinitas. El dinero que niñas, niños y adolescentes dejan en los aparatos es el daño menor. La afectación, seria y grave, radica en la salud mental. Cuando llega el momento de no poder jugar más, porque los padres de familia se rehúsan a seguir dando dinero o simplemente porque ya no cuentan con numerario para ello, las y los niños comienzan a desarrollar cuadros de ansiedad de los que pasan a situaciones de depresión. Si el niño o niña se encuentra en una familia desintegrada o disfuncional, las secuelas pueden ser duraderas ante la ausencia de una red de protección y apoyo. Las consecuencias aparecen en bajo rendimiento escolar, indisciplina y resistencia a la autoridad empezando en el hogar y trasladándose a la escuela y, también pueden sustituir la necesidad de un escape que era en las maquinitas, buscando otras actividades que les produzcan placer inmediato como pueden ser las drogas que lamentablemente tienen a su alcance pues, en no pocas ocasiones, la denominada tiendita que cuenta con maquinitas también es un punto de narcomenudeo. Los autores Ángela Ibáñez Cuadrado, Jefa de Servicio de Psiquiatría del Hospital Universitario Ramón y Cajal de la Universidad de Alcalá. Madrid y Leticia León-Quismondo, Psicóloga Especialista en Psicología Clínica, Unidad de Ludopatía del Hospital Universitario Ramón y Cajal, de Madrid realizaron una investigación con los siguientes hallazgos:

“Las conductas adictivas se refieren a acciones que una persona no puede controlar y que continúa realizando a pesar de las consecuencias negativas que puedan surgir, ya sea porque estas acciones proporcionan un placer inmediato o porque ayudan a evitar cierto malestar. Cuando la actividad de juego se convierte en una conducta adictiva, se la denomina ludopatía, juego patológico o adicción al juego.

La adicción al juego entre los jóvenes se relaciona con otras conductas de alto riesgo, como el tabaquismo, el consumo de alcohol o drogas. Asimismo, se asocia a niveles más altos de ansiedad, depresión, impulsividad, propensión al riesgo y desinhibición. Además, estos jóvenes muestran más dificultades en su rendimiento académico y más problemas de conducta, así como mayor tendencia hacia comportamientos delictivos. La mayoría de los jóvenes no son conscientes de que tienen un problema de juego y suelen percibir los riesgos asociados como algo que podría suceder en el futuro, pero no de manera inmediata(5).

La propia impulsividad de la infancia y juventud es un factor de riesgo para desarrollar una adicción al juego (y especialmente en el juego online, dadas sus características de fácil acceso e inmediatez del resultado). Cuanto más jóvenes somos, tenemos mayores niveles de impulsividad y dificultad de planificación y

anticipación de las consecuencias de nuestras conductas. De hecho, una característica común en personas con problemas de juego es su tendencia a sobrevalorar la probabilidad de ganar un premio, en comparación con aquellas personas que no tienen problemas de juego y tienden a percibir como muy baja la probabilidad de ganar(6). Es precisamente esta falta de control la que lleva a consecuencias perjudiciales significativas.”¹

Por su parte, “Manuel González Oscoy, docente de la Facultad de Psicología de la UNAM, explica que la ludopatía es una adicción psicológica que no involucra sustancias externas o del organismo en sí para desarrollarse. Se caracteriza por un impulso incontrolable de seguir apostando, sin importar las consecuencias en la vida del afectado.

De acuerdo con los datos más recientes, que son de hace seis años, en México existen cuatro millones de adictos al casino. Al respecto, González Oscoy mencionó que ahora la cifra debe ser similar.”²

En información reciente, la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco, ENCODAT 2025 muestra que “El 6.9% de los adolescentes participó en juegos de apuestas; de este porcentaje, el 7.0% cumplió criterios de juego problemático. La proporción de hombres adolescentes que participaron en juegos de apuestas fue de 9.2% y en las mujeres 4.5%; de ellos, el 9.7% de los hombres y el 1.5% de las mujeres cumplieron criterios de juego problemático.”

Una investigación desarrollada por la Universidad Autónoma de Aguascalientes determinó que, tratándose de la adicción a videojuegos en adolescentes, se encontró una prevalencia de 40.46%,³ evidencia del alto riesgo con las máquinas de azar, actividad íntimamente vinculada con los video-juegos.

La protección integral de la niñez.

Desde el Derecho Internacional de los Derechos Humanos, surgido al final de la Segunda Guerra Mundial con el objetivo de evitar la degradación de la dignidad humana, se comenzó a reconocer que también las y los infantes eran merecedores de reconocimiento como sujetos de derechos.⁴ Se mantuvieron los deberes de guarda y custodia establecidos en el Código Civil a cargo de las y los progenitores, así como de las y los docentes. A su lado, surgió un nuevo parámetro de regularidad

¹ ADICCIÓN AL JUEGO EN LA EDAD INFANTOJUVENIL, PEDIATRÍA INTEGRAL N°2 – MARZO 2024, consultado el 13 de abril de 2026 en la dirección electrónica siguiente: <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2024-03/adiccion-al-juego-en-la-edad-infantojuvenil/>

² Citado por Pepe Herrera y Alberto Reséndiz, el 19 de abril de 2023 en el artículo Ludopatía: afecta a casi 4 millones de mexicanos, consultado en internet con fecha 13 de abril del año en curso.

³ Prevalencia de adicción a los videojuegos en la población adolescente de 13 a 17 años del programa JUVENIMSS de la UMF # 11 del Instituto Mexicano del Seguro Social OOAD Aguascalientes Martínez Martínez, Lino; Repositorio Bibliográfico de la UCC, consultado en la dirección digital siguiente el 13 de abril de 2026: <http://bdigital.dgse.uaa.mx:8080/xmlui/handle/11317/2405>

⁴ Artículos del 6 al 40.

jurídica: la Convención de los Derechos del Niño⁵. El instrumento internacional no solo contempla un amplio listado de derechos de las y los infantes, sino también los deberes específicos a cargo de los sujetos obligados: el Estado, los padres o tutores, así como la sociedad en su conjunto.⁶ Se reconocen desde el derecho primigenio a la vida y la integridad personal hasta el derecho al desarrollo de la personalidad con un plan de vida acorde a las etapas etarias por las que va atravesando la persona infantil y adolescente. Junto con los deberes para crear un ambiente positivo sano y propicio para el desarrollo de niñas, niños y adolescentes, también se establecen deberes refractarios a circunstancias, condiciones o situaciones adversas que pongan obstáculos o inhiban dicho desarrollo.

Los Estados Partes, entre ellos la República Mexicana, adquirieron el compromiso de tomar medidas, de carácter reforzado, de naturaleza legislativa, administrativa, judicial y de cualquier otra índole para mantener a niñas, niños y adolescentes a salvo de cualquier interferencia con su dignidad como personas. Es así que el H. Congreso de la Unión expidió la Ley General de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, la cual contiene un esquema de distribución de competencias que permite la expedición a su vez de la ley en la materia para el Estado de Aguascalientes. Tomando en cuenta el cúmulo de derechos reconocidos y protegidos en dichos ordenamientos, resulta que el desarrollo infantil entraña un bien jurídicamente protegido, con referencia a la amenaza y afectación que representan los juegos de azar instalados en aparatos que se colocan en puntos de venta destinados a niñas, niños y adolescentes.

El daño en el ámbito de la salud mental que máquinas de azar producen en niñas, niños y adolescentes es tan grave, pues como se dijo, deja secuelas que interfieren con el normal desarrollo intelectual y emocional de las personas infantes, que justifica que dicha conducta se prevenga a través del efecto disuasivo que entraña el delito con la amenaza de la pena para el infractor. Trastocar el plan de vida de la infancia, en particular exponiéndolos al riesgo de caer en la adicción al juego o ludopatía, justifica en exceso la tipificación de tal conducta incluyendo a la acción de contar con dichos aparatos en el catálogo de figuras delictivas contenidas en el Libro Segundo del Código Penal para el Estado.

El bien jurídico tutelado es el mismo que se protege con el delito de Corrupción de Menores, por lo que la conducta así sancionada será una variable de dicha figura delictiva. Aunque pone en riesgo o destruye el desarrollo de la infancia (tentativa y delito consumado), se considera que la afectación es menor a las sancionadas como la inducción a la mendicidad o la exposición a conductas sexuales discordantes con la edad temprana de niñas, niños y adolescentes, por lo que se considera justo y equitativo que la pena de prisión oscile de los 2 a los 4 años, con la consecuente sanción económica en la misma proporción de 50 a 100 días multa.

⁵ Artículos del 6 al 40.

⁶ Artículos del 2 al 5.

Tomando en cuenta la dinámica del delito caracterizada por la expansión descontrolada de los lugares donde proliferan los aparatos con juegos de azar destinados a niñas, niños y adolescentes y que, con frecuencia, es probable que en el propio establecimiento o en las inmediaciones se desarrollen actividades de narcomenudeo, se propone incluir en el marco sancionatorio la cancelación del permiso otorgado por la autoridad municipal para abrir al público el punto de venta, desde luego el decomiso de los aparatos ya que no admiten ningún otro uso de carácter lícito y, finalmente, la inhabilitación del tendero por dos años para ejercer el comercio, dado que se apartó de los principios comúnmente aceptados de la ética mercantil causando estragos a uno de los grupos más vulnerables de la sociedad como es la niñez. No se encuentra vigente un tipo penal como el que se propone, por lo que no se requiere cuadro comparativo alguno.

No pasa desapercibido que los juegos con apuestas y sorteos es materia federal. La presente iniciativa no invade la competencia del H. Congreso de la Unión. Ello es así en razón de que de conformidad con el artículo 73, fracción XXI de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, el Poder Legislativo de la Federación cuenta con la atribución para expedir: a) Las leyes generales que establezcan como mínimo los tipos penales y sus sanciones en las materias de secuestro, desaparición forzada de personas, otras formas de privación de la libertad contrarias a la ley, extorsión, trata de personas, tortura y otros tratos o penas crueles inhumanas o degradantes así como electoral; b) La legislación que establezca los delitos y las faltas contra la Federación y las penas y sanciones que por ellos deban imponerse así como legislar en materia de delincuencia organizada; y c) La legislación única en materia procedimental penal, de mecanismos alternativos de solución de controversias en materia penal, de ejecución de penas y de Justicia penal para adolescentes. Tratándose la presente propuesta normativa de la tipificación de conductas que no se encuentran reservadas a la Federación en el ámbito jurídico penal, es claro que la Legislatura del Estado de Aguascalientes, de conformidad con el artículo 124 constitucional, tiene la vía expedita para emitir actos formal y materialmente legislativos, máxime que el bien jurídico tutelado por medio de la nueva figura delictiva es el desarrollo de niñas, niños y adolescentes, materia concurrente. Lo mismo acontece respecto de los impuestos locales que recaen sobre juegos con apuestas y sorteos siendo aplicable, por identidad de razón jurídica, las Tesis siguientes,

JUEGOS CON APUESTAS Y SORTEOS. LA FACULTAD PARA IMPONER CONTRIBUCIONES EN ESTA MATERIA CORRESPONDE TANTO A LA FEDERACIÓN COMO A LAS ENTIDADES FEDERATIVAS POR SER DE NATURALEZA CONCURRENTE.

Las fracciones X y XXIX del artículo 73 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos prevén, respectivamente, la facultad del Congreso de la Unión para legislar acerca de juegos con apuestas y sorteos, entre otras materias, así como para establecer contribuciones sobre ciertos rubros. Ahora bien, el empleo de los términos "legislar" y "establecer contribuciones", permite inferir que la intención del Constituyente fue separar, en dos apartados, aspectos distintos de la materia competencial del Poder Legislativo Federal: el general, consistente en la función

legislativa, y el concreto, concerniente a la imposición de contribuciones. Por tanto, si la mencionada fracción XXIX señala en forma precisa sobre qué materias o actividades sólo la Federación puede fijar tributos, entre las que no se encuentra la relativa a juegos con apuestas y sorteos, es indudable que el establecimiento de contribuciones en dicha materia no es facultad exclusiva de la Federación, sino concurrente con la de las entidades federativas a través de sus respectivas Legislaturas Locales. No es óbice para lo anterior lo dispuesto en el párrafo final de la fracción últimamente citada, en cuanto prevé la participación a las entidades federativas de las contribuciones especiales en los términos de la ley federal secundaria y la de aquéllas a sus Municipios conforme a su normatividad local, pues de ello no se sigue una prohibición a dichas entidades para legislar en determinadas materias, sino sólo al aspecto de las contribuciones especiales, lo que constituye una regla de carácter excepcional que tiene como finalidad que la Federación conceda alguna participación de aquellas contribuciones a los Estados que, por la materia aludida, son propias de la potestad federal. **Registro digital: 183268** / Tipo: Aislada

JUEGOS CON APUESTAS Y SORTEOS. LA DOBLE TRIBUTACIÓN QUE RECAE EN DICHA MATERIA POR PARTE DE LA FEDERACIÓN Y DEL ESTADO DE TAMAULIPAS, NO ES VIOLATORIA DEL PRINCIPIO DE PROPORCIONALIDAD TRIBUTARIA, AL NO SER RUINOSA NI GRAVOSA.

La doble tributación en esta materia no es inconstitucional, en primer término, porque como el Pleno de la Suprema Corte de Justicia de la Nación lo ha establecido, la Federación y las entidades federativas tienen facultades concurrentes en la materia de juegos, sorteos y concursos. En efecto, las entidades federativas tienen facultades plenas para establecer el tributo, conforme la interpretación hecha del artículo 73, fracciones X y XXIX, constitucional. Por otra parte, el análisis de los impuestos, federal y local, pone de manifiesto que la doble tributación no tiene el carácter de ruinoso o gravoso, pues no agota o destruye la fuente de riqueza que les da origen. Efectivamente, los gravámenes en cuestión no atentan contra la existencia de las fuentes impositivas, ya que aun cuando sea cierto que se apliquen paralelamente a la misma actividad o hecho imponible, debe tomarse en cuenta que si bien eventualmente se sumarían las tasas del 20% y 6%, lo correcto es que ha sido voluntad del legislador federal que el monto del tributo local a pagar se disminuya del impuesto federal. Luego, el resultado a nivel federal será un pago disminuido, sin perjuicio de las otras disminuciones autorizadas en la Ley del Impuesto Especial sobre Producción y Servicios. En este orden de ideas, no hay duda de que el impuesto especial sobre producción y servicios que recae en la realización de juegos, sorteos y concursos, no es ruinoso ni gravoso, por ende, no puede ser violatorio del principio de proporcionalidad tributaria que consagra el artículo 31, fracción IV de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. **Registro digital: 167698** / Tipo: Aislada

LOTERÍAS, RIFAS, SORTEOS, JUEGOS PERMITIDOS Y CONCURSOS. BASE, TASA, MOMENTO DE CAUSACIÓN Y FORMA DE PAGO DEL IMPUESTO PREVISTO EN LA LEY DE HACIENDA DEL ESTADO DE BAJA CALIFORNIA.

Los artículos 156-10, 156-11, 156-12, 156-13, 156-14 del ordenamiento citado, y 7o. de la Ley de Ingresos del Estado de Baja California, que detallan la base, tasa, momento de causación y forma de pago del impuesto sobre loterías, rifas, sorteos, juegos permitidos y concursos, y las obligaciones relativas, no sólo se refieren a los organizadores, en estricto sentido, de los eventos sobre los que recaen las apuestas, sino también a los establecimientos o agencias que reciben información con fines de lucro, en los que se apuesten sobre carreras de caballos, galgos o cualquier otro evento, atento a que, por un lado, con el artículo 156-8 de la Ley de Hacienda del Estado se ha equiparado la actividad de captación de apuestas a la organización de juegos con apuestas permitidas y, por otro, el tercer párrafo de dicho numeral, al establecer que: "Para efectos de este Capítulo, cuando en el mismo se haga mención a juegos con apuestas, se entenderá que incluye a las apuestas permitidas, así como a los establecimientos o agencias que reciban información con fines de lucro, en los que se apuesten sobre carreras de caballos, galgos o cualquier otro evento.", da lugar a una extensión genérica, creada por el legislador (y no jurisdiccionalmente), dirigida a que el intérprete y aplicador de la norma entienda que los preceptos que hagan mención a juegos con apuestas en todo el capítulo que regula el impuesto relativo, deban interpretarse en el sentido de que incluyen a los establecimientos referidos. **Registro digital: 175551** / Tipo: Jurisprudencia.

La ampliación de la definición de corrupción de menores e incapaces en el Código Penal del Estado de Aguascalientes, mediante la adición de la fracción VI y un cuarto párrafo al artículo 116 para incluir la exposición y uso de máquinas de azar, tendría como principal implicación legal la formalización y extensión del ámbito de protección penal hacia nuevas conductas consideradas potencialmente dañinas para menores e incapaces. Esto implicaría que no sólo se sancionaría la inducción o facilitación de consumo de sustancias o la comisión de delitos, sino también la exposición, inducción o facilitación de la participación de menores e incapaces en actividades relacionadas con el juego de azar, tanto en espacios físicos como virtuales.

Legalmente, esta reforma generaría nuevos supuestos de responsabilidad penal, permitiendo sancionar a quienes exploten, administren, permitan o no impidan razonablemente el acceso de menores o incapaces a máquinas de azar, equiparando esta conducta a otras formas de corrupción ya tipificadas. Esto impactaría directamente en la responsabilidad penal de operadores de establecimientos, tutores, encargados y cualquier tercero involucrado, ampliando el espectro de sujetos que podrían ser perseguidos penalmente.

Desde la perspectiva procesal, las autoridades contarían con una base jurídica más clara y específica para investigar y sancionar estas conductas, eliminando interpretaciones restrictivas y permitiendo la imposición de sanciones como penas privativas de libertad, multas o decomiso de bienes, conforme a las sanciones previstas para el delito de corrupción de menores. Además, la inclusión de un cuarto párrafo podría prever agravantes o escenarios específicos que incrementen la punibilidad, como la reincidencia o la relación del autor con la víctima.

Esta modificación también obligaría a los jueces y operadores jurídicos a valorar de manera más amplia el concepto de corrupción de menores, incorporando actividades de azar como conductas típicas y permitiendo que conductas previamente atípicas sean ahora perseguidas penalmente. No obstante, seguiría existiendo el deber del juzgador de analizar el dolo, la capacidad de comprender o resistir del sujeto pasivo, y en su caso solicitar dictámenes periciales cuando haya duda sobre la edad o la afectación de la conducta.

Finalmente, a nivel de política pública, la reforma buscaría proteger a la población menor de edad e incapaz de los daños sociales, psicológicos y económicos derivados de la exposición precoz a juegos de azar, alineándose con el principio de interés superior de la niñez y con las tendencias nacionales e internacionales de protección de grupos vulnerables frente a actividades lúdicas potencialmente dañinas.

Con la finalidad de elevar el nivel de protección de la infancia de Aguascalientes frente a la amenaza y afectación que conllevan los aparatos que contienen juegos de azar, se eleva la presente iniciativa a consideración de la Asamblea, con el siguiente,

PROYECTO DE DECRETO

ARTÍCULO ÚNICO. - Se adiciona la fracción VI y un cuarto párrafo al artículo 116 del Código Penal para el Estado, para quedar como sigue:

ARTÍCULO 116.- Corrupción de menores e incapaces. La Corrupción de Menores e incapaces consiste en:

I a V...

VI. Contar en un inmueble o en la vía pública con máquinas traga-monedas, máquinas de azar o aparatos que tengan instalados juegos de azar, sean estos electrónicos o con cualquier otro mecanismo para su funcionamiento, el cual se realice con dinero o fichas, boletos o cualquier otro comprobante para participar, aun cuando en alguna etapa del juego se requiera de la destreza pero el resultado dependa del azar.

...
...

Al responsable de la conducta descrita en la fracción VI de este mismo artículo, se le impondrán de 2 a 4 años de prisión, de 50 a 100 días multa, la cancelación de la licencia, autorización o permiso municipal al establecimiento donde se encuentren o se guarden los aparatos, el decomiso de las máquinas traga-monedas o los aparatos que contengan los dispositivos electrónicos para desarrollar juegos de azar y la inhabilitación para ejercer el comercio durante dos años.

...

...

TRANSITORIOS

ÚNICO. El presente decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Periódico Oficial del Estado.

Dado en la sede de la H. Legislatura de Aguascalientes, en la capital del Estado del mismo nombre, el 13 de marzo de 2026.



Diputado Fernando Alferez Barbosa.