https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

DIP. OLIVIA GARZA DE LOS SANTOS
PRESIDENTA DE LA MESA DIRECTIVA
DEL CONGRESO DE LA CIUDAD DE MÉXICO
III LEGISLATURA
PRESENTE

La que suscribe Diputada Brenda Fabiola Ruiz Aguilar, integrante del Grupo Parlamentario de MORENA en el Congreso de la Ciudad de México, III Legislatura, con fundamento en lo dispuesto por los artículos 29 apartados A, B, D; incisos a), b) e i) y 30 numeral 1, inciso b) de la Constitución Política de la Ciudad de México; 12 fracción II, y 13 fracción LXIV de la Ley Orgánica del Congreso de la Ciudad de México y 5 fracción I, 95 fracción II, y 96 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México; someto a consideración del Pleno de este Poder Legislativo, la siguiente **INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE AÑADE UNA FRACCIÓN XIV BIS AL ARTÍCULO 5 DE LA LEY DE SALUD MENTAL DEL DISTRITO FEDERAL, PARA RECONOCER LA LUDOPATÍA COMO UN TRASTORNO MENTAL.**

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

A efecto de dar debido cumplimiento a lo establecido en el artículo 96 del Reglamento del Congreso de la Ciudad de México, se exponen puntualmente los siguientes elementos:

I. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Corresponde al expresado en el proemio del presente instrumento parlamentario.

https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA QUE LA INICIATIVA PRETENDE RESOLVER, Y DESDE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO

Desde 1992, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como un trastorno, debido a que se caracteriza por la pérdida de control de las personas sobre el juego y puede afectar distintas áreas de la vida[1]. La ludopatía o juego patológico se ha definido como un impulso irreprimible de jugar y/o apostar.

De acuerdo con datos de la Encuesta Nacional de Consumo de Drogas, Alcohol y Tabaco 2025[2] llevada a cabo por el Gobierno de México a través de la Secretaría de Salud, el 4.3% (3,967,014) de la población de entre 12 y 65 años participó en juegos de apuestas, 6.0% (2,661,834) de los cuales son hombres y 2.7% (1,305,180) mujeres. La mayoría de las personas son jugadoras recreativas, pero el 6.3% (249,239) cumplió criterios de juego problemático, 8.7% de los cuales son hombres (230,745) y 1.4% mujeres (18,494). En adolescentes, 6.9% (904,571) participó en juegos de apuestas; los problemas con el juego se identificaron en el 7.0% (63,445) de estas personas, 9.7% de los cuales son hombres (59,095) y 1.5% mujeres (4,350).

El 23.2% (21,485,677) de la población declaró haber jugado videojuegos en los últimos 12 meses, una práctica más común en hombres (30.1% equivalentes a 13,360,467) que en mujeres (16.9% equivalentes a 8,125,210). Entre quienes reportaron jugar videojuegos, 0.9% (189,660) cumplió con criterios para trastorno por videojuegos con prevalencias

[1] https://icd.who.int/browse10/2016/en#/F63.0
[2] https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/1044513/ENCODAT_-_COMPLETO.pdf

https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

similares en ambos sexos (hombres 1.0% equivalente a 135,776 y mujeres 0.7% equivalente a 53,884). En adolescentes, 59.5% (7,861,813) jugó videojuegos y 1.2% (93,135) cumplió criterios de trastorno por videojuegos. En contraste, el 17.2% (13,623,864)de las personas de 18 a 65 años declaró jugar videojuegos, cumpliendo con criterios de trastorno el 0.7% (96,525).

Además, en la actualidad, el auge de la exposición a plataformas digitales de apuestas a través del uso de teléfonos inteligentes, podría derivar en la prevalencia de casos de ludopatía, cuando deja de ser ocasional y se convierte en una conducta repetitiva e incontrolable.

III. ARGUMENTOS QUE LA SUSTENTAN

La presente iniciativa tiene como objetivo reconocer la ludopatía expresamente en la legislación de salud mental como un trastorno, para alinear el marco jurídico con la evidencia y con los estándares internacionales de salud.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) incluye el trastorno por juego de apuestas en la Clasificación Internacional de Enfermedades dentro de los trastornos debidos a comportamientos adictivos, reconociéndolo como una condición clínicamente significativa. Su diagnóstico se basa, entre otros elementos, en la pérdida de control sobre el juego, la prioridad creciente que este adquiere frente a otras actividades y la persistencia de la conducta a pesar de sus consecuencias negativas.

Reconocerlo en la ley también permitiría garantizar prevención, detección temprana y atención especializada, en lugar de tratar sus consecuencias

https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

únicamente cuando ya se han agravado. La ludopatía puede producir deterioro en la vida personal, familiar, social y laboral, además de asociarse con problemas de salud mental, estrés y dificultades económicas.

La ludopatía no debe entenderse exclusivamente como una cuestión de voluntad o responsabilidad individual, sino como un problema de salud con factores psicológicos, sociales y ambientales. La expansión de las apuestas en línea, las aplicaciones móviles, la publicidad y la posibilidad de apostar prácticamente en cualquier momento han aumentado la exposición y modificado los patrones de consumo.

Desde esta perspectiva, reconocer el trastorno en la legislación permitiría desarrollar políticas de salud pública que combinen prevención, reducción de riesgos, protección de grupos vulnerables y acceso a servicios de atención, sin estigmatizar a quienes presentan la enfermedad.

Finalmente, incorporar expresamente la ludopatía en una ley de salud mental contribuiría a garantizar el derecho a la salud y a reducir las consecuencias individuales y familiares de la enfermedad. Reconocer legalmente la ludopatía como trastorno no significa patologizar a toda persona que apuesta, sino identificar y atender aquellos casos en los que existe un patrón persistente que provoca un deterioro significativo de la vida y requiere intervención sanitaria.

IV. FUNDAMENTO LEGAL Y EN SU CASO SOBRE SU CONSTITUCIONALIDAD Y CONVENCIONALIDAD

FUNDAMENTO CONVENCIONAL

https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

PACTO INTERNACIONAL DE DERECHOS ECONÓMICOS, SOCIALES Y CULTURALES

Artículo 12

1. Los Estados Partes en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona al disfrute del más alto nivel posible de salud física y mental.

FUNDAMENTO CONSTITUCIONAL Y LEGAL

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA CIUDAD DE MÉXCO

D. Derecho a la salud

1.Toda persona tiene derecho al más alto nivel posible de salud física y mental, con las mejores prácticas médicas, lo más avanzado del conocimiento científico y políticas activas de prevención, así como al acceso a servicios de salud de calidad. A nadie le será negada la atención médica de urgencia.

LEY DE SALUD DE LA CIUDAD DE MÉXICO

Artículo 89. La salud mental es el estado de bienestar psíquico que experimenta de manera consciente una persona como resultado de su buen funcionamiento en los aspectos cognoscitivos, afectivos y conductuales que le permiten el despliegue óptimo de sus potencialidades individuales para la convivencia, el trabajo y la recreación, de manera que pueda desarrollar una sana convivencia en su comunidad.

Artículo 90. La prevención y atención de la salud mental tiene carácter prioritario y se basará en el conocimiento de los factores que la afectan las causas de las alteraciones de la conducta, los métodos de prevención y control de las enfermedades mentales, así como otros aspectos relacionados.

V. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE LEY O DECRETO

https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE AÑADE UNA FRACCIÓN XIV BIS AL ARTÍCULO 5 DE LA LEY DE SALUD MENTAL DEL DISTRITO FEDERAL, PARA RECONOCER LA LUDOPATÍA COMO UN TRASTORNO MENTAL

VI. ORDENAMIENTOS A MODIFICAR

LEY DE SALUD MENTAL DEL DISTRITO FEDERAL

VII. TEXTO NORMATIVO PROPUESTO

LEY DE SALUD MENTAL DEL DISTRITO FEDERAL	
TEXTO VIGENTE	TEXTO PROPUESTO
Artículo 5. Para efectos de la presente Ley, se entenderá por: I a XIV… **Sin correlativo**	**Artículo 5.** Para efectos de la presente Ley, se entenderá por: I a XIV… **XIV BIS. Ludopatía. Trastorno mental que se caracteriza por la presencia de episodios de juego y/o apuesta frecuentes y reiterados que dominan la vida de la persona en perjuicio del desarrollo de diversos ámbitos de su vida, como el social, el laboral y el familiar.**

https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

XV a XXXIV…	XV a XXXIV…

Por lo anteriormente expuesto y fundado, se somete a consideración de este H. Congreso, la INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE AÑADE UNA FRACCIÓN XIV BIS AL ARTÍCULO 5 DE LA LEY DE SALUD MENTAL DEL DISTRITO FEDERAL, PARA RECONOCER LA LUDOPATÍA COMO UN TRASTORNO MENTAL.

ÚNICO. SE ADICIONA UNA FRACCIÓN XIV BIS AL ARTÍCULO 5 DE LA LEY DE SALUD MENTAL DEL DISTRITO FEDERAL, para quedar como sigue:

Artículo 5. Para efectos de la presente Ley, se entenderá por:

I a XIV…

XIV BIS. Ludopatía. Trastorno mental que se caracteriza por la presencia de episodios de juego y/o apuesta frecuentes y reiterados que dominan la vida de la persona en perjuicio del desarrollo de diversos ámbitos de su vida, como el social, el laboral y el familiar.

XV a XXXIV…

TRANSITORIOS

PRIMERO. – Remítase a la persona titular de la Jefatura de Gobierno para su promulgación y publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

https://app.con-certeza.mx/info/6aaca4bc8bad59602c18db15

SEGUNDO. – El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en la Gaceta Oficial de la Ciudad de México.

Salón de Sesiones del Congreso de la Ciudad de México, a los 22 días del mes de septiembre de 2026.

ATENTAMENTE



DIPUTADA BRENDA FABIOLA RUIZ AGUILAR

SUITE LEGAL con certeza

ACTA DE PROCESO DE FIRMA

Certificado de firma

17/09/2026 20:41

Documento electrónico

Identificador: 6AACA4BC8BAD59602C18DB15
Nombre y extensión: INICIATIVA ludopatía 22 sep.pdf
Descripción:
Cantidad de páginas: 8
Estado: Firmado
Firmantes: 1
Huella digital del contenido del documento original:
f75995d9939926e540640fd5d7ad8bfb3bbb83e9e6996ae0062d720acfcc50ac
Huella digital del contenido del documento firmado:
23102c65a45fc965375c3e90bd3fdf96d1d4c7058452c904b7b0fa4a2e0219e6

Solicitante del proceso de firma Manifestación unilateral

Nombre: Brenda Fabiola Ruíz Aguilar
Compañía: SR LUZ SA DE CV
Correo electrónico: brenda.ruiz@congresocdmx.gob.mx
Teléfono:

Dirección IP: 2806:2a0:f16:867a:7d3e:6920:7f2f:147a

Fecha y hora de emisión (America/Mexico_City):
17/09/2026 20:41

Constancia de conservación del documento firmado

Información de la constancia NOM-151

Fecha de emisión:
18/09/2026 02:41:53 UTC (17/09/2026 20:41:53 Hora local de la Ciudad de México)
Nombre y extensión:
22e79313-bd43-4898-a1ac-91ce8be3ca57.cons
Huella digital contenida en la constancia:
23102c65a45fc965375c3e90bd3fdf96d1d4c7058452c904b7b0fa4a2e0219e6

Información del emisor de la constancia NOM-151

Prestador de Servicios de Certificación (PSC):
PSC WORLD S.A. DE C.V.
Certificado PSC válido desde: 2017-07-19
Certificado PSC válido hasta: 2029-07-19

Firmantes

Firmante 1. Brenda Fabiola Ruíz Aguilar

Atributos	Firma	Fecha
Tipo de actuación: Por su Propio Derecho Compañía: SR LUZ SA DE CV Método de notificación: Correo Correo: brenda.ruiz@congresocdmx.gob.mx Teléfono: Emisor de la firma electrónica: Dibujada en dispositivo Plataforma: https://app.con-certeza.mx	ID: 6AACA4EBCFDD020FCB76E3BB IP: 2806:2a0:f16:867a:7d3e:6920:7f2f:147a Firma con texto Brenda Fabiola Ruíz Aguilar	Enviado: 17/09/2026 20:41:03 Aceptó Aviso de Privacidad: 17/09/2026 20:41:47 Visto: 17/09/2026 20:41:47 Confirmado: 17/09/2026 20:41:47.504 Firmado: 17/09/2026 20:41:47.566

EL ESPACIO DEBAJO SE HA DEJADO EN BLANCO INTENCIONALMENTE

Método de validación de firmante:

Enlace de verificación

En el siguiente enlace se encuentra el portal para validar la constancia NOM-151 y el estado de integridad de este documento:
https://app.con-certeza.mx/constancia/22e79313-bd43-4898-a1ac-91ce8be3ca57