



ASPECTOS LEGALES DE LOS JUEGOS DE AZAR

¿**E**stá todo permitido y regulado en los juegos de azar?
Conoce las bases legales de esta práctica y **P**rotege a los menores de los riesgos que conlleva su inicio.



El juego ha existido y ha estado regulado desde siempre. En 1256, con las Partidas de Alfonso X el sabio, ya se regularon las casas de juego públicas. Tras un periodo de prohibición y normas, el 30 de septiembre de 1763 se vuelven a legalizar los juegos de azar y con ella aparecen nuevas regulaciones legales como el Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero. Durante muchos años, el régimen jurídico del juego sufrió pocos cambios, pero con la llegada de nuevos servicios de comunicación electrónica y la utilización de internet, la concepción del juego tradicional ha ido cambiando, han irrumpido apuestas y juegos online, creando la necesidad de establecer una oferta dimensionada de juego, como señala la doctrina del tribunal de Justicia de la Unión Europea. También se hace imprescindible la creación de nuevos mecanismos de regulación que ofrezcan seguridad jurídica a participantes, sin olvidar la protección de los menores de edad.

Desde hace años, los recursos que nos dedicamos a la prevención e intervención de conductas adictivas estamos viendo un cambio, no sólo en el perfil de las personas que acuden en busca de ayuda cuando están atrapadas en una adicción al juego, sino también, vemos a un gran número de adolescentes que se están iniciando en esta práctica a través de las apuestas u otros juegos online.

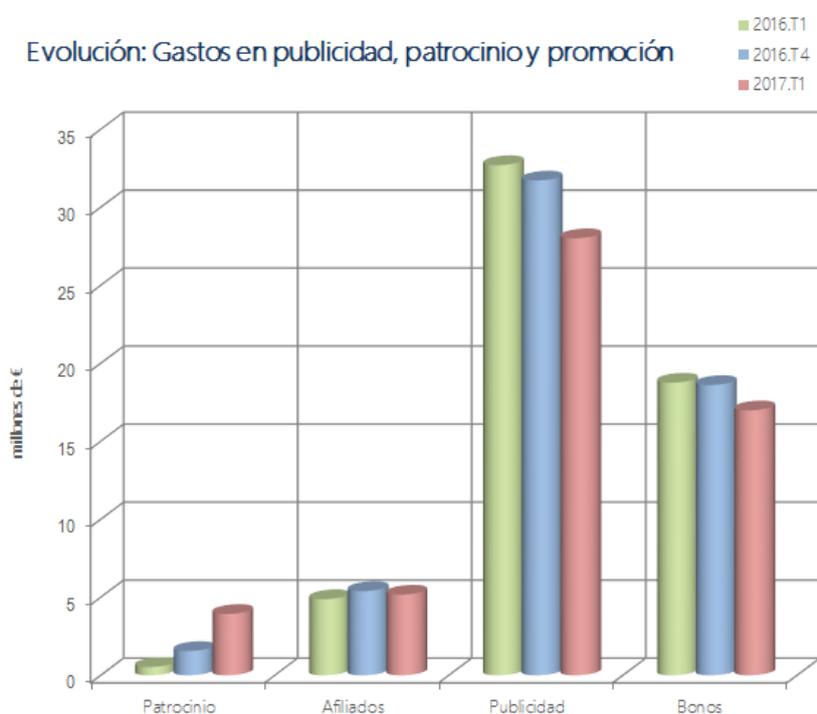
Aumenta en el número de casos de adicción desde 2011, sobre todo en menores de 26 años

Uno de los problemas con los que nos enfrentamos en la actualidad no sólo es la elevada oferta de juego que existe, sino además lo generalizada e indiscriminada que está esa oferta, de forma que, a pesar de ser una actividad restringida a mayores de edad, el control sobre el juego de azar se complica en el juego online, puesto que aunque sea obligatorio introducir el número nacional de identidad antes de comenzar a apostar, en realidad no se exige ninguna acreditación fehaciente de la persona que va a jugar, por lo que resulta bastante sencillo saltarse la norma. En lo referente a otro tipo de juegos: lotería, salones de juego y máquinas ubicadas en bares (tragaperras y de apuestas), el control puede llegar a ser prácticamente nulo, favoreciendo la accesibilidad a este tipo de actividad y el riesgo que ello conlleva.

Para que podamos acercarnos a una visión real del juego en nuestro país, a continuación ofrecemos algunos de los datos extraídos

del informe 2017 elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego:

- ❶ El **juego más adictivo** sigue siendo las máquinas tragaperras, aunque está descendiendo a favor del juego online, que se convierte en la segunda causa de ludopatía.
- ❷ Los gastos en **publicidad** ascendieron a 28,02 millones de € en el primer trimestre de 2017, habiendo descendido esta cifra respecto al año anterior, que superaban los 30 millones.



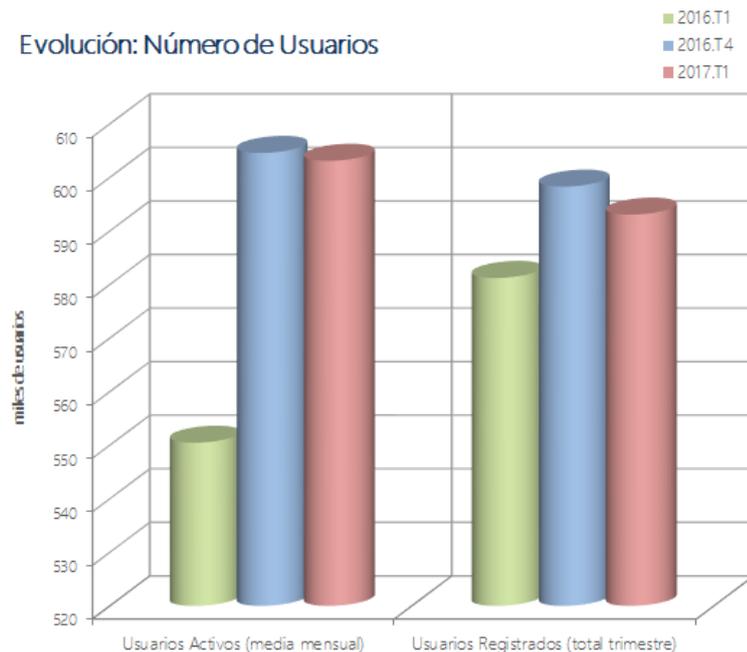
La publicidad es la mayor estrategia de promoción que se está usando para dar a conocer e invitar a iniciar en este hábito. Recordemos que la publicidad presenta una imagen distorsionada de la realidad, los *errores de pensamiento* a los que induce son peligrosos como la creencia en la propia habilidad, destreza o conocimiento de estrategias racionales para anticipar los resultados y ganar dinero con el juego. La publicidad también presenta al juego como una experiencia social divertida para disfrutar con amigos, donde la emoción principal es la positiva o agradable, y que a pesar de que pueda haber situaciones difíciles, al final se gana y vale la pena jugar.

Pero además, otras técnicas promocionales en los juegos online son los bonos, las escuelas de póker, etc. Los bonos de bienvenida son estrategias para captar nuevos clientes que sería poco probable que gastaran el dinero en este tipo de juegos. Lo ganado con los bonos no se puede cobrar, simplemente sirven para aprender a jugar y aumentar la confianza en que se puede ganar. Para cobrar se debe poner dinero con el que jugar. Por otra parte, las escuelas de póker enseñan las reglas básicas para jugar, con el objetivo que se pierda el miedo a este tipo de apuestas y captar nuevos clientes.

La publicidad utiliza modelos de éxito (Neymar, Ronaldo, Nadal, Piqué,..) deseables para un/a joven.

- ③ En los últimos años se ha ido consolidando la tendencia al alza en el mercado del juego (frenada temporalmente por la crisis económica que atravesó el país), hasta alcanzar los 33.396,17 millones de euros en cantidades jugadas estimadas, lo que supone un 11,57% más que en 2014. En concreto, y si nos referimos al mercado de juego online estatal, los datos nos dicen que representa el 26% del total, con unas cantidades jugadas de 8.562,71 millones de euros, un 30,44% más que el año 2014. Aunque el juego presencial sigue siendo la opción favorita de la mayoría de los jugadores, el juego online está aumentando progresivamente su peso. La Comunidad Valenciana es la cuarta, después de Madrid, País Vasco y Cataluña respecto a las cantidades de dinero jugadas, siendo 239,42 millones de euros en 2015.
- ④ En 2017 se mantiene elevado el número de usuari@s activ@s de juegos de azar tras la enorme subida registrada entre el año 2015 y 2016.

Evolución: Número de Usuarios



Como señalábamos anteriormente, el juego mueve enormes cantidades de dinero y sigue en proceso de expansión, favorecido por la captación de nuevos jugadores, en su mayor parte jóvenes y por la ampliación de la oferta de juegos online.

Por todos los riesgos que comporta esta práctica se inició el proceso regulador del juego online en España en el año 2011 con la publicación **de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego**, teniendo como fin el garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos. En junio del año siguiente empezaron a operar en España los primeros casinos online con licencia y entró en vigor el régimen sancionador de dicha ley. Fue el día 5 de junio del año 2012 cuando empezaron a funcionar los primeros casinos online autorizados en el país y a partir del día 15 del mismo mes entró en vigor el carácter sancionador de la Ley del Juego.

A partir de ese momento, todos los operadores interesados en ofrecer sus servicios en España deben que poseer una licencia de juego que concede el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. El número de licencias otorgadas han ido aumentando en los últimos años, principalmente de máquinas tragaperras y apuestas deportivas.

A finales de 2015 se otorgaron 282 licencias a 55 empresas

Al aprobarse la nueva ley del juego española se creó el organismo conocido como la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), cuya misión principal era y sigue siendo la de autorizar y supervisar a los diferentes operadores que cumplan con los estándares de seguridad requeridos. Asimismo, esta entidad también se encarga de promover y garantizar el juego limpio y transparente.

Para participar en juegos online se exige tener 18 años o más y registrarse previamente en alguna plataforma de las que existen autorizadas. Para proteger lo que la Ley estipula, se regularon las obligaciones de los operadores de la verificación de los datos aportados por los participantes en la solicitud de registro de usuari@ (artículo 26 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre) y de la forma de verificar su mayoría de edad (el artículo 27 del citado Real Decreto).

Pero existen diferentes servicios de juego online ilegales, muchos de ellos prestados por operadores situados en otros países, que operan fuera del control de las autoridades, favoreciendo entre otras cosas la participación de menores de edad en esta práctica. Esto además, deja expuesto al jugador a posibles fraudes, al carecer de cualquier tipo de protección legal.

Queda mucho por regular, entre otras cosas la distancia mínima entre la colocación de una sala de apuestas y determinados lugares de referencia de menores, como centros escolares (ya regulada en algunas comunidades españolas), ya que la rapidez en la extensión del juego, sobre todo online entre los jóvenes, nos hace temer la problemática que puede venir dentro de unos años, cuando muchos de esos jóvenes acaben desarrollando una adicción al juego, con todas las consecuencias personales, sociales, laborales, familiares, etc. que de ella se deriva.