

## Nuevos juegos para el móvil e internet

**Miguel Mazón Hernández**

*Autor del libro Análisis económico, jurídico y fiscal del juego. Edit. Tirant Lo Blanch*

El juego entendido no tanto como actividad recreativa o lúdica, sino como una modificación patrimonial en cuanto designio del azar ha existido y practicado siempre. Sobre las motivaciones que inducen a jugar, siempre han entrado en colisión las argumentaciones de los que defienden el derecho de todos a jugar, con los que mantienen que el juego daña a las personas que lo practican, a su entorno y a la sociedad y que, por lo tanto, hace falta evitarlo o protegerse.

A lo largo de la historia de los juegos de azar, los poderes públicos han demostrado una diferente actitud frente a ellos, en función del mayor o menor rechazo social que en ese momento generasen, existiendo en ocasiones una actitud de doble moral ante los mismos.

En España el juego se despenalizó en 1977, alegándose que los sistemas de prohibición absoluta habían fracasado y en algunas ocasiones, incluso se habían generalizado los juegos clandestinos, con más peligros reales que los que se trataba de evitar, ya que se producían en un contexto de falta de seguridad jurídica. También se consideró su reclamo turístico y sus ingresos tributarios.

Para saber un poco de que realidad estamos hablando, durante el año 2006 en España, según datos de la Secretaría General Técnica del Ministerio del Interior se jugaron 28.881,65 millones de € de los que 17.092,40 m € corresponden al Juego Privado (Casinos-

Bingos y Máquinas B); 9.646,56m € a Loterías y Apuestas del Estado y 2142,15m € a los juegos gestionados por la ONCE, que aportan a las arcas públicas más de 4.000 m €. Cifras que certifican la importancia en todos los aspectos tanto económicos como sociales de esta actividad.

A lo anterior habría que añadir la proliferación de todo tipo de juegos, sobre todo apuestas a través de Internet que en estos últimos años se han desarrollado vertiginosamente sin ningún tipo de control y con la pasividad de las Administraciones Públicas.

Como he señalado anteriormente, el Juego está regulado por el Estado y las Comunidades Autónomas fundamentándose, entre otros motivos, en que es una actividad que puede ser nociva para determinadas personas.

A lo largo de la historia se ha esgrimido, tanto por corrientes laicas, como religiosas, razones moralistas y económicas para condenar el juego. Entendiéndolo como una forma de adquirir patrimonio de dudosa licitud, en el mejor de los casos, y como forma de perder dicho patrimonio en la mayoría de ellos, con la consiguiente ruina personal y familiar.

Esta sociedad de los siglos XIX y XX, dominada por una burguesía que vive de las rentas de la tierra o de casas, se encontraba con tragedias cuando se perdían dichos bienes como consecuencia del juego.

Hoy nos encontramos con una estructura social diferente, las formas de producción han



cambiado, se ha creado un Estado de Bienestar que garantiza sanidad educación desempleo etc., pero es cierto que la pasión por los juegos de azar sigue existiendo revistiendo en muchos casos concreto carácter de verdadera patología que desencadena diferentes trastornos sociales. A esta pasión desmesurada por el juego se le denomina ludopatía o juego patológico, que es una enfermedad que crea dependencia y adicción crónica al juego. Se estima que en España hay más de 500.000 personas que sufren serios problemas con el juego y casi 800.000 que presentan algunos de los síntomas característicos de los ludópatas, según diversos estudios realizados por psicólogos y sociólogos.

La dimensión del problema es tal que no puede soslayarse. De hecho el Código Penal vigente, en su artículo 21, incluye la ludopatía como una circunstancia que atenúa la responsabilidad criminal y la jurisprudencia del Tribunal Supremo le otorga la categoría de entidad nosológica que se presenta dentro de una conducta más general de incapacidad para controlar los impulsos, que afecta a la voluntad del individuo al encontrarse con incapacidad de resistir la tentación de jugar, lo que implica una dependencia psicológica por un impulso irresistible.

Es precisamente ese impulso irresistible el que altera la personalidad del sujeto y este cambio se manifiesta a través de una serie de indicadores como la necesidad de jugar cantidades crecientes, fracaso repetido de los esfuerzos de autocontrol, inquietud e irritabilidad, engaños y mentiras, actos ilegales (falsificaciones, fraudes y robos), ruptura de relaciones interpersonales y pérdida del puesto de trabajo.

En la actualidad en España casi todos jugamos a algún juego, ya que hay apuestas de

forma múltiple y para todos los gustos. Ante estos hechos las Administraciones, pese a su intervencionismo, no han reaccionado creando mecanismos para evitar estos problemas, incluso en algún caso lo han fomentado con publicidad y, en otros, como en Casinos y Bingos, es cierto que se han creado registros de prohibidos a los que se impide el acceso a los mismos, tanto por causas administrativas como por a instancias de los propios afectados y sus familiares. Sin embargo, hay que señalar que, con independencia de las causas y tratamientos de esta enfermedad, que deben ser objeto de tratamiento por los profesionales, considero que la información y la prevención constituyen herramientas esenciales para solucionar este problema, al que no se le ha prestado la atención y consideración suficientes.

Por último, y dadas las características de los juegos por Internet, a los que tienen acceso todas las personas, sin restricciones de edad, horario, cuantía o lugar, es urgente promulgar una legislación que regule dicha materia en sus justos términos, a fin de evitar los efectos perniciosos de esta actividad económica. Cuando hablamos de juegos en Internet, nos referimos a los juegos de suerte, envite y azar, así como a las apuestas, dejando aparte otros juegos on-line que están mostrando un crecimiento extraordinario, sobre todo en los jóvenes, en el sector de los videojuegos.

La mayoría de los países desarrollados se muestran, en principio, contrario al desarrollo de los juegos de azar en la red, lo que no ha impedido su espectacular crecimiento. El juego en Internet se ha convertido en un potente competidor de los juegos autorizados legalmente, ya que las empresas que ofertan este tipo de juegos, lo hacen desde paraísos fiscales, no tienen la responsabilidad respecto



a la distribución de ingresos, pueden recaudar grandes volúmenes de dinero y ofertar premios de mayor cuantía.

Con este tipo de actuación, se generan una serie de problemas que inciden en la economía nacional (recaudación fiscal, empleo, crecimiento económico, blanqueo de dinero, etc.) y a nivel social afecta a la seguridad jurídica en el juego y al control de acceso al juego de los menores y de los sujetos pacientes de ludopatía, hayan sido diagnosticados o no. Esto es así porque, mientras que algunos subsectores del juego como Casinos y Bingos, tiene un "Registro de Prohibidos" que imposibilita el acceso de estos dos grupos de potenciales jugadores, Internet es una puerta amplia para participar en todo tipo de juegos, no sólo a través del ordenador, sino a través de las nuevas tecnologías como la televisión digital interactiva y sobre todo la telefonía móvil que, en España, se está consolidando como canal de apuestas oficiales (Euromillón y Primitiva) siendo uno de los más solicitados para apuestas de todo tipo, pero sobre todo deportivas, ya que este sistema permite al usuario realizar la apuesta desde cualquier lugar y recibir el resultado vía SMS. De tal modo que ambos grupos pueden acceder, sin restricción alguna de edad, dinero..., a la "timba" de juego.

Por todo ello, resulta imprescindible regular, cuanto antes, este tipo de juegos mediante una normativa específica que determine quienes tienen derecho a jugar, los límites de los premios, la fiscalidad de los mismos, sus garantías jurídicas y su fiscalidad y, sobre todo, desarrollar un sistema que impida el acceso a menores de edad y personas afectadas por la ludopatía. Teniendo en cuenta que, siendo el juego una realidad social, debe practicarse de forma responsable, con todas las garantías e

implementando campañas preventivas y apoyando los tratamientos necesarios a aquellos sujetos afectados por ludopatía.