

Consideraciones jurídicas sobre la situación actual del juego online

Legal considerations on the current situation of online gambling

Marina Sancho López

Universitat de València

Recibido: 16/10/2017 · Aceptado: 01/12/2017

Resumen

Desde la legalización del juego online en España en 2011, se ha producido un incremento exponencial del número de jugadores -así como de patologías adictivas- y ha supuesto la irrupción de un nuevo sector económico, convirtiéndose en el país de la Unión Europea que más dinero gasta por habitante en juego. Internet ha revolucionado los juegos de azar al maximizar su accesibilidad y eliminar las barreras espaciotemporales y, en consecuencia, ha convertido el juego online en la principal causa de ludopatía en nuestro país. Demostrada la relación directa entre disponibilidad y accesibilidad con los trastornos de naturaleza adictiva, parecen incongruentes fenómenos como la legalización del juego online y la permisibilidad de su publicidad que, en los términos actualmente planteados es incompatible con la prevención de su adicción. La falta de regulación de este tipo de actividades supone, en consecuencia, amparar las prácticas publicitarias que pretenden incitar el consumo de juego online. Las consecuencias negativas que dicha actividad produce no sólo no se evitan por las autoridades públicas sino que se fomentan por su complicidad y falta de actuación real. Ante este panorama es necesario legislar, desarrollar reglamentariamente los art. 7 y 8 de la Ley 13/2011, de regulación de juego en España, para acabar con la coyuntura actual de vulneración sistemática de derechos en materia de publicidad, y de protección de consumidores y usuarios.

Palabras Clave

Juegos de azar en línea, regulación, publicidad, adicción al juego, prevención.

— Correspondencia a: _____
Marina Sancho López
e-mail: marina.sancho@uv.es



Abstract

Since the legalization of online gambling in Spain in 2011 there has been an exponential increase in the number of players -as well as addictive pathologies- and this has led to the emergence of a new economic sector. It has made Spain today the EU member with the largest amount of money spent on gambling per inhabitant. Internet has revolutionized the gambling industry by maximizing its accessibility and eliminating space-time barriers and online gambling has consequently become the leading cause of pathological gambling in our country. Once the direct relationship between availability and accessibility with addictive disorders has been demonstrated, it does not seem consistent to legalize online gambling nor to allow its advertising. The current terms of online gambling advertising are incompatible with the prevention of gambling addiction. The lack of regulation in this field is allowing advertising practices that seek to encourage the consumption of online gambling. The negative consequences that this activity produces not only are not avoided by the public authorities but are encouraged by their failure to act. With this background it is necessary to legislate, and to develop Articles 7 and 8 of the Spanish gambling regulation Act, to put an end to the current situation of systematic infringement of advertising and consumers' and users' rights.

Key Words

Online gambling, regulation, advertising, gambling addiction, prevention.

I. INTRODUCCIÓN

En el año 2016, en el último informe anual disponible hasta la fecha (DGOJ, año 2016), se ha constatado que los usuarios de los juegos de azar online se gastaron 10.885,88 millones de euros, produciéndose un incremento en las cuantías jugadas en prácticamente todas las modalidades de juego online, lo que supone un récord para este mercado.

No es casualidad que durante el mismo periodo, la inversión de los operadores de juego en línea en políticas de promoción fueran de 226,72 millones de euros, un 69% más que en el ejercicio anterior, siendo la partida más importante la correspondiente

a los gastos de publicidad -113,69 millones-. Ello supone que se ha intensificado el coste en publicidad respecto de los años anteriores hasta el punto de que el gasto en el juego online ha llegado a superar las inversiones económicas hechas por los jugadores en casinos, bingos o loterías.

Desde la legalización del juego en España en 1977 hasta hoy, se ha desarrollado una industria que en la actualidad ya supone más de 3,5% del PIB¹, convirtiéndose en el país de la Unión Europea que más dinero gasta

¹ Según datos de la Memoria Anual de 2016 elaborada por la Dirección General de Ordenación del Juego, Ministerio de Hacienda y Función Pública.