

**ESCUELA DE JURISPRUDENCIA**

**Tema:**

**JUEGOS DE AZAR, CASA DE APUESTAS Y SALAS DE JUEGOS POR MEDIO DE PLATAFORMAS VIRTUALES EN RELACIÓN A LOS DERECHOS DE LOS CONSUMIDORES, USUARIOS Y OTROS AGENTES DEL MERCADO EN LA LEGISLACIÓN ECUATORIANA**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Abogado**

**Línea de Investigación:**

Derecho, participación, gobernanza, regímenes políticos e institucionalidad.

**Autor:**

ISRAEL JOSUE MALDONADO MURILLO

**Director:**

DR. CHRISTIAN DANILO GAVILANES DOMÍNGUEZ

**Ambato – Ecuador**

**Octubre 2020**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL  
ECUADOR SEDE AMBATO  
HOJA DE APROBACIÓN**

**Tema:**

**JUEGOS DE AZAR, CASA DE APUESTAS Y SALAS DE JUEGOS POR MEDIO DE PLATAFORMAS VIRTUALES EN RELACIÓN A LOS DERECHOS DE LOS CONSUMIDORES, USUARIOS Y OTROS AGENTES DEL MERCADO EN LA LEGISLACIÓN ECUATORIANA**

**Línea de Investigación:**

Derecho, participación, gobernanza, regímenes políticos e institucionalidad.

**Autor:**

Israel Josué Maldonado Murillo

Christian Danilo Gavilanes Domínguez, Ab. Mg.

**CALIFICADOR**

  
f.-----


Danny Fabián Hallo Montesdeoca, Ab. Mg.

**CALIFICADOR**

  
f.-----

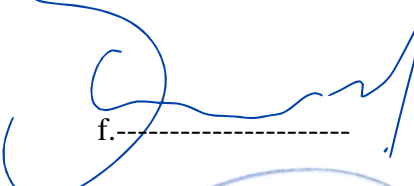
Xavier Raúl Vilcacundo Chamorro, Ab. Mg.

**CALIFICADOR**

  
f.-----

Edgar Santiago Morales Morales, Ab. Mg.

**DIRECTOR ESCUELA DE JURISPRUDENCIA**

  
f.-----

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

**SECRETARIO GENERAL PUCESA**

  
f.-----

Ambato – Ecuador

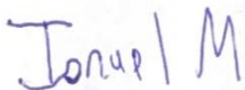
Octubre 2020

## DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Israel Josué Maldonado Murillo, con C.C. 0922483946, autor del trabajo investigativo de graduación titulado: “JUEGOS DE AZAR, CASA DE APUESTAS Y SALAS DE JUEGOS POR MEDIO DE PLATAFORMAS VIRTUALES EN RELACIÓN A LOS DERECHOS DE LOS CONSUMIDORES, USUARIOS Y OTROS AGENTES DEL MERCADO EN LA LEGISLACIÓN ECUATORIANA”, previa la obtención del título profesional de **ABOGADO**, en la escuela de **JURISPRUDENCIA**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entrar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad

Ambato, Octubre 2020



ISRAEL JOSUÉ MALDONADO MURILLO

C.C. 0922483946

## **AGRADECIMIENTO**

Todo, se lo debo a Dios, el motor de mi vida y la razón de mi felicidad.

A mis docentes, que durante toda mi etapa universitaria han sido una guía, han generado el despertar crítico en mi interior, y me han acompañado durante esta larga trayectoria.

A mi director de investigación, el Dr. Christian Gavilanes por compartir sus conocimientos, por su paciencia, apoyo y predisposición para realizar este trabajo de investigación.

A todos los profesionales que han contribuido con esta investigación, un agradecimiento profundo.

En general, a todas las personas que de una u otra forma han aportado para que esta investigación, se lleve a cabo.

## **DEDICATORIA**

A mi madre Sonia Murillo, por demostrarme que con dedicación y esfuerzo todo es posible, ser mi mayor ejemplo, mi guía y la persona más importante en mi vida.

A mi tío Hugo Murillo, por ser único e irremplazable y siempre guiar mis pasos.

A mi abuela Virginia Game, por ser mi segunda madre y guiarme durante toda mi vida te llevo en mi corazón.

A mis hermanas Viviana Celi y Gabriela Celi, por ser mi apoyo incondicional en todo momento y ayudarme a crecer como ser humano.

A quienes están en constante lucha por prevenir y erradicar este problema que afecta a sus cercanos y familiares.

## RESUMEN

El Código Orgánico Integral Penal en el artículo 236 estipula el delito de casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar, el cual, prohíbe su administración y funcionamiento, y lo sanciona con pena privativa de libertad de uno a tres años. Si bien, su sanción ha sido prevista en el texto legal para establecimientos físicos, no se ha estipulado la regulación para esta actividad cuando es realizada a través de medios tecnológicos, por lo que la falta de sanción de esta conducta, ha conllevado a que, existan plataformas virtuales que no serían sancionadas por no encontrarse descrito taxativamente el uso de la tecnología en el tipo penal. Por esta razón, existen servidores web no regulados en los que se promociona y realizan este tipo de actos. De ahí que, la presente investigación esté destinada a elaborar un proyecto de reforma al Código Orgánico Integral Penal que permita la regulación de los juegos de azar, casa de apuestas y salas de juegos en plataformas virtuales para garantizar el cumplimiento del artículo 52 de la Constitución de la República del Ecuador. Para llegar a dicho objetivo, se empleó un enfoque crítico propositivo, mediante un estudio doctrinario y normativo. Además, se llevó a cabo una investigación de campo a expertos en derecho penal, trastornos psicológicos y personas usuarias y consumidoras de juegos de azar, a fin de evaluar los problemas que genera esta conducta.

**Palabras Clave:** juegos de azar, derechos del consumidor, delitos informáticos, ludopatía, casinos virtuales.

## ABSTRACT

Article 236 of the Comprehensive Organic Penal Code stipulates the crime of casinos, gambling halls, betting stores or businesses dedicated to the realization of games of chance, which prohibits their administration and operation, and punishes them with a prison sentence of one to three years. Although the legal text provides for the punishment of physical establishments, no regulation has been stipulated for this activity when it is carried out through technological means. Therefore, the lack of punishment for this conduct has led to the existence of virtual platforms that cannot be punished because the use of technology is not strictly described in the criminal law. For this reason, there are unregulated web servers in which this type of act is promoted and carried out. Therefore, this investigation is aimed at elaborating a project to reform the Comprehensive Organic Criminal Code to allow the regulation of gambling, betting houses, and game rooms in virtual platforms to guarantee compliance with Article 52 of the Constitution of the Republic of Ecuador. In order to reach such objective, a critical approach was used, through a doctrinal and normative study. In addition, field research was conducted with experts in criminal law, psychological disorders, and users and consumers of gambling, in order to evaluate the problems generated by this behavior

**Key words:** games of chance, consumer rights, cybercrime, ludopathy, virtual casino.

## Índice

### PRELIMINARES

**DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD .....iii**

**AGRADECIMIENTO..... iv**

**DEDICATORIA ..... v**

**RESUMEN ..... vi**

**ABSTRACT ..... vii**

**Índice..... viii**

**INTRODUCCIÓN ..... 1**

**CAPITULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA ..... 3**

1.1 De los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos. .... 3

1.1.1 Definiciones..... 3

1.1.2 Antecedentes y origen ..... 4

1.1.3 Los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos a través de la historia. 6

1.2 Los juegos de azar, casas de apuestas, salas de juegos y el acontecimiento de la tecnología..... 8

1.2.1 Definiciones..... 8

1.2.2 Los juegos de azar y el internet. .... 9

1.2.3 Los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales..... 10

1.2.4 Tipos de juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos en medios tecnológicos. .... 11

1.2.5 Juegos de azar a través de medios tecnológicos en el Ecuador. .... 13

1.2.6 Análisis del dictamen No. 12-19-CP y 13-19-CP de la Corte Constitucional. 16

1.2.7 Los delitos informáticos y su responsabilidad penal ..... 17

1.2.8 El Estado Ecuatoriano en delitos informáticos..... 20

1.3. Los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales en relación a los derechos de las personas usuarias y consumidoras..... 21

1.3.1 Definiciones..... 21

1.3.2 Antecedentes y origen ..... 21

1.3.3 Los derechos de las personas usuarias y consumidoras y los juegos de azar en el Ecuador. .... 22

1.4 Elementos del tipo penal en el delito de administración, funcionamiento y establecimiento de casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar. .... 23

1.4.1 Tipicidad Objetiva ..... 23

1.4.2 Tipicidad Subjetiva..... 24

<b>CAPITULO II DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>26</b>
2.1 Metodología de la investigación.....	26
2.2 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	26
2.3 Población y Muestra .....	27
<b>CAPITULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN... 28</b>	
3.1 Presentación de resultados .....	28
3.2 Análisis General .....	38
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>43</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>44</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>50</b>

## INTRODUCCIÓN

El uso de juegos de azar, los distintos establecimientos de casas de apuestas y salas de juegos tanto en espacios físicos como virtuales han representado un problema para la sociedad a nivel internacional, mediante, el cual, se ha buscado la prohibición y regulación del uso de estos servicios por medio del derecho, al punto de, que se han promulgado en ciertos Estados normas de carácter específico para realizar un control de este tipo de actividades y, además, defender los derechos de las personas que lo consumen.

En este sentido es de suma importancia tener en cuenta la regulación y el vacío legal que existe de los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos en el Ecuador pues a nivel nacional, se encuentra tipificado como un delito en el Código Orgánico Integral Penal, pero no en su totalidad, es decir, no se encuentra taxativamente la prohibición de realizar estas actividades en plataformas virtuales, además, la Constitución de la República del Ecuador a partir de su artículo 52 determina que el Estado garantizará los derechos de las personas usuarias y consumidoras, normativa que, no se cumple si el mismo no realiza un control y regularización de estas actividades.

La situación problemática de la investigación, se da porque a pesar de que, en el Ecuador, se halle tipificada como delito la administración, funcionamiento y establecimiento de casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar, conforme el artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal, existen ciertas plataformas virtuales a través de las cuales, se realiza este tipo de actividades, las cuales no serían sancionadas por no encontrarse descritas taxativamente en el tipo penal, lo que ha conllevado a que existan un sin número de servidores web no regulados, en los, que se promociona y realizan estas actividades. Sin embargo, esta conducta no es subsumible al tipo penal, por cuanto en este, no se prevé su regulación en medios electrónicos. Es necesario investigar el tema porque con la regulación de este delito en plataformas virtuales, se permitirá garantizar la defensa de los derechos del consumidor en cuanto a la protección de la seguridad en el consumo de bienes y servicios

La presente investigación pretende abordar la falta de regulación en el artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal que existe en cuanto a juegos de azar, casinos, y casa de apuestas debido a que existe un vacío legal en cuanto a la realización de estas actividades en plataformas virtuales, se busca encontrar una ampliación legislativa con el objetivo de que quede regulado este problema.

Con la regulación jurídica de los juegos de azar, casinos y casas de apuestas en plataformas electrónicas, se permitirá garantizar la defensa de los derechos del consumidor en cuanto a la protección de la seguridad en el consumo de bienes y servicios. El objetivo general de la investigación es elaborar un proyecto de reforma al Código Orgánico Integral Penal que permita regular los juegos de azar, casa de apuestas y salas de juegos en plataformas virtuales para garantizar el cumplimiento del artículo 52 de la Constitución de la República del Ecuador y sus objetivos específicos son el fundamentar doctrinaria y teóricamente los juegos de azar, casa de apuestas y salas de juegos, identificar los aspectos regulados en las legislaciones de países que han desarrollado una normativa de los juegos de azar, casa de apuestas y salas de juegos, y diagnosticar el contexto socio jurídico de los juegos de azar, casa de apuestas y salas de juegos.

Como metodología de investigación, se usará un diseño cualitativo de alcance descriptivo. Para la recolección de información en cuanto al contexto socio jurídico de la investigación, se aplicará la técnica de la entrevista a expertos en las materias de derecho penal, expertos en trastornos psicológicos y personas usuarias y consumidoras de juegos de azar.

A través de la investigación, se espera generar criterios jurídicos que determinen la necesidad de que la legislación ecuatoriana contemple la regulación de los juegos de azar, casa de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales para tutelar y garantizar los derechos de los consumidores.

## **CAPITULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA**

### **1.1 De los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos.**

#### **1.1.1 Definiciones**

Para Buil, P., Moratilla, M. J. S., & Ruiz, P. G (2015), los juegos de azar son un tipo de actividad en la cual la posibilidad que tiene la persona de ganar, esta netamente condicionada al azar, pues no depende exclusivamente de la habilidad que posee una persona al momento de realizarla. Es considerada como un ejercicio sumamente riesgoso debido a que no existe una estadística constante a la hora de realizarlo, es por estas razones que en distintos países como Estados Unidos o Chile es apreciado como una enfermedad que conllevaría problemas graves de salud mental.

Los juegos de azar son practicados por personas de cualquier edad, sin embargo, son considerados como riesgosos, aquellos en los cuales, se busca obtener una ganancia económica de por medio. Según Brieva, J. (2006) los juegos de azar que generan ganancia con mayor rapidez crearían una adicción en el ser humano. La cual no está relacionada al uso de sustancias alcohólicas o estupefacientes pero que sí está relacionada a otro tipo de patologías que en su gran mayoría afectan a los más vulnerables dentro del núcleo familiar que son los niños, niñas y adolescentes (García Ruíz, P., Buil Gazol, M. P., & Solé Moratilla, M. J. 2016).

Por otro lado, según Guillén Catalán, R. (2012) en la ley 13-2011 de España, que se refiere regulación del juego, define a los juegos de azar como aquellas actividades en las cuales exista un riesgo económico grande en cuanto a cantidades de dinero u objetos, basados en resultados futuros los cuales son inciertos y dependen del azar, y que a su vez de forma inmediata, se permita el transferir estos bienes entre los usuarios, deja a un lado las cualidades o destrezas que tenga la persona usuaria, y predomina básicamente la suerte. La Real Academia de lengua Española (2019) concuerda con esta definición e indica que es un juego, el cual, el resultado no depende de la habilidad del jugador sino de la suerte.

Las casas de apuestas y salas de juegos son aquellos establecimientos tanto físicos como electrónicos, en los cuales, se realiza actividad de los juegos de azar (Martínez Elices, Á. 2016). Esto implica que los juegos son o no son gratuitos, es por esta razón que en países

que son considerados como potencias mundiales tal como Estados Unidos, España, Canadá y entre otros, ya exista una regulación en cuanto a su funcionamiento y su uso. Esta, se da específicamente en el tema económico, pues así cómo, se daría uso con fines recreativos, también, existen una gran cantidad de personas que utilizan este medio con la finalidad de obtener una ganancia económica por lo que es menester de que exista un control en cuanto hay dos tipos de actividades, que se realizaría dentro de estos establecimientos y quiénes son las personas facultadas según la ley para poder ejercer la actividad.

Los establecimientos de casas de apuestas y salas de juegos al momento de ser usados con fines económicos, también, son considerados por diferentes Estados como una fuente de ingresos pues generan impuestos al ente recaudador. La Asociación Española del Juego Digital (2014) indica que, a través de anuncios publicitarios, se busca incentivar a las personas para que realicen estas actividades, por lo que durante el año 2013 distintas empresas publicitarias de España indicaron que tuvieron una recaudación de 140 millones de euros durante aquel año. Sin embargo, a pesar de que en este país existe la prohibición expresa de que los menores de edad participen en este tipo de actividad, las distintas campañas publicitarias, que se realizaron no constaban con disposiciones que prevengan su uso a niños, niñas y adolescentes.

En el Ecuador según El universo (2019) el 17 de marzo de 2012, se cerraron un total de 32 casas de apuestas con establecimientos físicos que existían en todo el territorio nacional. Pues a través de consulta popular, se puso a consideración del pueblo ecuatoriano la eliminación de los juegos de azar en este territorio, sin embargo, han existido varias críticas por parte de asociaciones de ex trabajadores cuya principal fuente de ingresos era el dinero que generaba esta actividad. Según Mauricio Villacís presidente de la asociación de ex trabajadores de casinos del Ecuador, esta actividad generaba un aproximado de 45 millones de dólares anuales para el país y generaba un total de 20.000 puestos de empleo.

### **1.1.2 Antecedentes y origen**

Según Durkheim (1978) el juego es hecho social y cultural, en, el cual, según la idea del autor las personas expresan sus emociones libremente y tienen la libertad en sus manos de tomar decisiones o realizar ciertos actos. El uso de juegos de azar, se ha convertido en una

problemática la cual ha afectado a la sociedad por varias épocas, y en el Ecuador no es una excepción, pues desde nuestros ancestros hasta la época contemporánea, se ha dado esta práctica que desde el año 2011 en el territorio ecuatoriano es considerada como ilegal.

Los juegos de azar, se ha considerado como una practica con fines de diversión, pero en la cual, se apuesta dinero real, y la probabilidad de perder o de ganar una partida de cualquiera sea su tipo depende de una probabilidad que no genera una certeza en cuanto a ganar o perder, para Pliego, F. J. M (1997) en la edad antigua ya comenzó esta practica la cual, se realizaba simplemente por fines recreacionales, sin embargo, con el paso del tiempo empezó a jugarse con fines lucrativos por las personas.

Según Santos Pascual (2008) lo que tenemos como concepto de juego, se deriva de 34 siglos atrás en la humanidad, y este ha ido en evolución según la época, entre los más importantes encontrábamos las peleas entre caballeros del medievo y gladiadores, las famosas loterías, los dados y el póquer. No todos los juegos han generado un rechazo por parte del ente estatal, ,también, hay otros donde a pesar de que existen fines económicos de por medio para el Estado estos desarrollan el potencial humano, como el ajedrez, los juegos de azar deportivos en línea, y aquellos que son considerados como aleatorios, por ejemplo, las ruletas, bingos, casinos, entre otros.

Según Strosetzki, C (2011), en la edad antigua, se apostaba tanto objetos de oro, plata y cobre, así como monedas y otros tipos que poseían valor en la época, sin embargo, se empezó a convertir en un serio problema cuando las personas, además, de apostar elementos valiosos empezaron a apostar a seres humanos, tanto a personas, que se encontraban en una condición de esclavitud , e incluso todo tipo de animales y empezaron a entrar las propiedades que tenían a su haber las personas de recursos económicos altos.

Martínez Muñoz, M (2006) señala que al avanzar en la historia de la humanidad, se empezó a distinguir entre lo, que se consideraba como juegos lícitos e ilícitos, porque las apuestas empezaron a ser mas drásticas en cuanto a los objetos que entraban en controversia a medida que este concepto, se empezó a globalizar e iba en contra del carácter ético y moral de muchas legislaciones en cuanto a la recompensa, que se obtenía producto de un azar, que por lo general encontraba una parte victoriosa y otra parte perdedora.

Según señala Rodríguez, C. G. (2016), en la edad antigua los evidenciaban en países del continente Asiático como China, debido a la gran acogida que tenían las apuestas de todo tipo, se inventaron las cartas con el objetivo de realizar esta practica de forma mas sencilla. En la edad media en el continente Europeo, se empezó a implementar los juegos de azar, sin embargo, eran dirigidos solo para gente que era parte de los estratos sociales altos de la sociedad, por el nivel de premios que otorgaba el azar.

El mismo Rodríguez, C. G. (2016), dice que la época del renacimiento fue la mas importante en cuanto al avance los juegos de azar, porque, además, de que crecieron el numero de personas que estaban inmersos en esta actividad aumentaron, además, las formas de juego, se empezaron a implementar salas de casinos y de póker. Estados Unidos es el país que mayor cantidad de casinos y salas de juegos posee a nivel mundial, al punto de darse en implemento tanto en salas de eventos reconocidas y en hoteles sumamente lujosos, pero este país no observo los casinos como un tema que podría afectar a la economía de las personas, al contrario, se empezó a tomar desde la óptica del progreso y desarrollo de la sociedad, pues en estos establecimientos ingresaban y salían millones de dólares al día.

En Estados Unidos, las apuestas han sido una señal de desarrollo, y es el sustento económico de las familias, que se encuentran involucradas en estos negocios, no solo de personas en particular, sino que, además, ha sido un sinónimo de progreso para distintas instituciones publicas y privados, pues varias universidades de la elite de este país han sido creadas con fondos provenientes de las apuestas.

### **1.1.3 Los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos a través de la historia.**

Según Lellis et al. (2012) la ludopatía o la adicción al juego “conlleva una repercusión social estrechamente relacionado con la idea de vicio, inmoralidad y falta de voluntad para dejar de jugar y apostar, que son contrarias a la representación del problema como parte de un proceso de salud”.

Para Bisso-Andrade, A. (2007), el uso de juegos de azar , casas de apuestas y salas de juegos podría conllevar a la generación de personas ludópatas o adictas al juego, esta adicción no es catalogada solo como un problema económico, también, es considerada un problema de

salud mental, pues las personas que están inmersas en estas actividades pierden el control en cuanto a sus actos hasta llegar el punto de estar inmersos en todo tipo de apuestas, al inicio de las sociedades desde un punto de vista histórico, se apostaba objetos valiosos, personas, y hasta propiedades, y esto a medida que la humanidad avanzó y, se reconoció derechos fundamentales al hombre como el de la propiedad las distintas legislaciones, se enfocaron en defender este derecho inalienable de la persona.

Para Abbott, D. A.; Cramer, S.L.; Sherrets; S.D. (1995) “Los juegos de azar a nivel mundial están reconocidos por el Ministerio de Sanidad como una enfermedad mental debido a que genera una adicción en las personas la cual genera, que se pierda la voluntad de la misma y a la vez la consciencia de lo, que se realiza” (P. 213-218.) Es de suma importancia tener en cuenta lo que es la ludopatía y lo que genera en el hombre con el objetivo de analizar el problema que ha generado los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos a través de la historia.

Los juegos de azar han estado inmersos en la vida de las personas desde la creación del concepto de lo que es sociedad. Se ha evidenciado la existencia de los mismos como medio de recreación del ser humano, ha promovido la socialización entre las personas y ha generado un gran impacto en el hombre, en este sentido González Seara (1998). Indica “El juego es una actividad que corresponde a los estratos más profundos de la naturaleza humana, y existe en todas las sociedades” (P.9). En esta afirmación se puede observar que los juegos de azar no son algo nuevo para la sociedad, han existido desde épocas remotas, sin embargo, ha medida que ha avanza tiempo, se ha tomado como una problemática social.

A lo largo de la historia los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos han estado en la vida cotidiana de las personas pero han sido tomados con diferente importancia según la época, en tal sentido es menester indicar que según Nieto, B. P. (2016) varios filósofos, se han referido a los mismos ,por ejemplo, Aristóteles hacia relación del juego con el concepto de felicidad e indicaba que era una actividad desarrollada desde una fase superior de la persona, por otro lado Kant lo relacionaba con la parte de la creatividad de las personas.

En el tiempo las formas de practicarlo han variado, según el contexto social de la época, cada sociedad ha adoptado un distinto tipo de juego de azar, en este sentido Roger Callois

(2001) Indica que, “se realizaría una fisionomía de la sociedad si, se realiza un estudio de los juegos que han sido parte de la época debido a que reflejan la cultura en la cual, se encontraban inmersos” (P. 89-90), según la época, a generado distintos problemas dentro de la sociedad.

Para demostrar esto A. M Fleming (1978) realizo un estudio de la historia del juego en la antigüedad y como resultado encontró que antes de Cristo ya existían los dados pero más que un tipo de juego eran utilizados por los pensadores de la época para dar una explicación del universo. Sin embargo, se encontró que desde la antigüedad el juego ya era regulado, como es el caso de España que en el año 1365 el rey Eduardo II prohibió ciertos juegos en el país debido a que generaba desmanes dentro de las calles de las ciudades.

Los juegos de azar han sido vinculados a lo largo de la historia fuertemente con la religión pero desde el sentido de la critica, pues según Iglesias, E. B (1999) para los Clérigos representaba una amenaza hacia la iglesia y los actos que realizaba la misma los días domingos y, también, se iba en contra del trabajo del hombre, pues las personas que en ese entonces mantenían el hogar tanto económica como moralmente, se gastaban sus recursos en este tipo de actividades y daba paso a la pobreza.

Pinto, M (2017) menciona que en España lo mas antiguo en leyes , que se posee acerca de los juegos de azar son las leyes de partida, sin embargo, estas no mencionan nada en absoluto en cuanto al fuero, por lo que la mayoría de regulaciones no solo en España sino en la mayoría de países Europeos han provenido del Derecho Romano, pero el mismo y ,además, el Código Justiniano no daba al usuario ningún tipo de mecanismo efectivo para realizar un reclamo si existía un robo dentro de una casa de juego.

## **1.2 Los juegos de azar, casas de apuestas, salas de juegos y el acontecimiento de la tecnología**

### **1.2.1 Definiciones**

Para Ellenbogen, S., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007) Los juegos de azar empezaron a expandir sus problemáticas una vez, que se implanto el uso de la tecnología para la realización de los mismos, pues el uso de estos medios a través de herramientas como el internet facilita a las personas el acceso. Además, genera una comodidad para el usuario debido a que accede a todo tipo de apuestas mediante el uso del internet.

Es por esta razón que para Romero, N. G., Salazar, A., & Velásquez, A. (2009) en cuanto a estadísticas, que se realizan a nivel mundial, aun no han logrado llegar a un numero determinado de servidores de juegos en línea, por el fácil acceso que tienen sus promotores y por lo que es considerada como un riesgo doble para el usuario que es la velocidad y el poder utilizarlo desde sus hogares, tienen una participación no solo de uno sino de varios integrantes, pues dentro de una determinada plataforma virtual, se jugaría con personas de cualquier lugar del mundo.

Según Wood y Williams (2011) los juegos de azar a través de medios online, ha causado que, tanto personas que sufren problemas de adicción al juego o ludópatas, adolescentes o en general personas que poseen una prohibición de acceder a los juegos en línea, puedan hacerlo durante la semana regular, los fines de semana, y cualquier día del año sin importar el lugar donde, se encuentren. Los medios tecnológicos en general han logrado grandes cambios positivos para la sociedad, pero, sin embargo, si hablamos acerca de los servicios que ofrecen o el contenido que encontramos en internet, aun falta mucho por avanzar en este campo. Por lo general la regulación de las paginas webs, para que no entre un menor de edad a paginas ilegales queda a control parental o de la persona encargada.

### **1.2.2 Los juegos de azar y el internet.**

El internet ha generado una nueva forma de jugar y apostar en las personas, en la cual la misma no corre ningún tipo de riesgo en cuanto a las prohibiciones que existen de las personas que son aptas o no para jugar, debido a que a lo largo de la historia el acceder a una pagina web, se lo realiza de forma anónima, pero en lo que si, se ha generado un mayor riesgo es netamente en el aspecto económico (Griffiths, 2002).

Según Petras, J (2001) los medios tecnológicos toman fuerza durante el siglo XX debido a que surgió la revolución dentro de tecnologías de comunicación alrededor del mundo, esto acarreo que existan modificaciones en el manejo de la sociedad , tanto en los ámbitos sociales, culturales, políticos, económicos, etc. En sus inicios esta revolución informática era considerada como el elemento clave de producción dentro de la sociedad, debido a que facilito considerablemente la productividad y, se alcanzaron nuevos medios para elaborar actividades, sin embargo, con el paso del tiempo el uso de los medios tecnológicos adopto nuevas modalidades.

Esta denominada revolución de las tecnologías de la información en conjunto con lo que es la globalización ha generado nuevos recursos para los usuarios y consumidores de este tipo de actividades, debido a que a través de las telecomunicaciones fue mas fácil para los oferentes el llegar a todo tipo de personas alrededor del mundo, y facilito el uso de juegos de azar en aquellos países donde el Estado lo sanciona como ilegal, y promulgo el uso ilícito por parte de menores edad.

Para Romero, N. G., Salazar, A., & Velásquez, A (2009), los problemas tras el uso de las nuevas tecnologías, se amplió a nivel global y la incidencia de la misma en los juegos de azar hizo que existan nuevas dificultades en otros aspectos mas allá de la economía, empezaron a ampliarse al contexto jurídico en cuanto a que a pesar de que existía una regulación dispuesta por el Estado en varios países aún, no se respetaba la misma, en el ámbito social en cuanto generaba enfermedades como la ludopatía a las personas , entre otros. Sin embargo, así como en varios Estados el marco jurídico al momento de su aplicación era insuficiente para lograr la regulación de los juegos de azar en línea, hubo Estados los cuales lograron alcanzar el poner un control eficaz de los mismos, y regular su uso bajo autorización.

### **1.2.3 Los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales**

Para Fröberg (2006), lo que hace a los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juego por medio de plataformas virtuales una actividad constantemente demandada y divertida para el usuario según el criterio de cientos de personas es el hecho de que existe una probabilidad, aunque sea mínima, de ganar fácilmente. Además, la adrenalina que llega a generar hacia las personas el estar inmersos en una práctica donde la competición es lo que prima en los sitios virtuales.

Los juegos de azar como hemos observado en la presente investigación en temas anteriores, han avanzado según el contexto, el cual, atravesase la humanidad, pero algo que es evidente es que han existido de las mas remotas interacciones, por lo que han estado siempre o la mayoría del tiempo presentes, lo que si ha variado es la forma de uso, que se les esta otorga ,por ejemplo, hoy en día estamos simplemente a un clic de acceder a este tipo de juegos y a

utilizar una tarjeta de crédito para realizar una apuesta, este es el problema que genera estos juegos de azar a nivel general y en cuanto a su falta de regulación.

A pesar de que existen millones de plataformas que ofrecen a través de distintos juegos de azar la opción de apostar al usuario

Para Zapata, J. G., Rico, D., Wiesner, D., Goyeneche, L., Trespalacios, D., & Urrutia, D (2018), hay una intriga por parte de la mayoría de los propios usuarios, y es el hecho de si esta, se trabaja bajo una modalidad lícita o simplemente es algo que no esta amparado en ningún ordenamiento jurídico y se va a llevar a alcanzar el mayor de los riesgos al momento de jugar, otra de las preguntas que generalmente encontramos por parte de los usuarios es en cuanto a la capacidad legal y si realmente las personas que aceptan realizar una apuesta mediante el pago de una tarjeta crédito realmente contraería obligaciones.

Rodríguez, C. G. (2016) dice que la única manera de saber quien o cual es la persona natural o jurídica que ofrece el servicio en línea de los juegos de azar es través de mecanismos informáticos los cuales necesariamente son realizados por personas expertas, que se permita acceder a la dirección IP de estas personas y a su vez hacer una consulta al encargado de la coordinación de la red, pero mientras no realicemos este procedimiento, no vamos a tener nunca claro quien es la persona encargada de estos sitios donde, se maneja miles de dólares a diario.

#### **1.2.4 Tipos de juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos en medios tecnológicos.**

Para Zamora Manzano (2011) desde las épocas del imperio romano en sus fuentes, se ha encontrado una diferenciación entre aquellos juegos que han sido considerados como lícitos, y aquellos que siempre han estado ligados simplemente a los vicios de las personas y han sido considerados como malos hábitos por parte de los ciudadanos. Y la diferencia esta que hay algunos juegos en los cuales a través de las estadísticas, la experiencia y la técnica propia del jugador tienen grandes probabilidades de alcanzar una victoria, pero esto requiere un estudio previo y un análisis a profundidad, sin embargo, existen otros tipos de juegos que son aquellos prohibidos que simplemente la suerte o el azar es la que decide si, se gana o, se pierde.

Como concepto general encontramos que los juegos en sus objetivos principales lo que busca es el generar un espacio de diversión, ocio, recreación y de entretenimiento para el usuario, todas estas caracterizaciones lo que buscan generar en las personas es una sensación de liberación de la vida cotidiana, y el olvidarse por un momento de las preocupaciones o problemas que le acarrearán a la persona. Al tener en cuenta esto podemos entender que existen varias categorías de juegos a nivel mundial, y cada una de estas categorías tiene enfoques diferentes.

Los juegos deportivos según Burgués, P. L., Llanes, J. M., & Guiu, G. F. (2013), buscan en sí potenciar ciertas cualidades mentales en el usuario basada en estadísticas, por lo general este tipo de juegos son predominado por ejercicios de carácter físico. En este tipo de juegos siempre van a existir dos o más pensamientos, que se contraponen entre sí, muchas de las veces entran las estadísticas, pero no son suficientes debido a que los juegos deportivos dependen de las acciones de un jugador que no son controladas específicamente por la persona usuaria, es decir, los resultados varían, según factores como serían: la condición física, el clima, el estado anímico, entre otros.

También, encontramos las loterías, que para Borges, J. L. (2006) son aquellas en las cuales, se dan a través del juego, premios cuando en los números o signos, que se encuentren en un boleto electrónico, tengan coincidencia con un número ganador, esto depende totalmente de la suerte y, se realiza mediante un sorteo. Por otro lado dentro de los juegos de azar por medios electrónicos encontramos las apuestas que es un tipo de juego en el cual, se ponen en riesgo, considerables montos de dinero de la persona sobre un evento cuyo resultado es incierto, los premios, se otorgan en relación a la cantidad, que se arriesgue, entre mayor el riesgo, mayor sería la recompensa pero a su vez mayor sería la pérdida.

Para Bellvehí, X. M. (2018), existen varios tipos de apuestas, entre las principales encontramos a las mutuas, de contrapartida y las apuestas cruzadas. Las apuestas mutuas son aquellas en las cuales los premios, se dividen entre todas las personas ganadoras, un ejemplo de este tipo de apuestas es las de las loterías, las apuestas de contrapartida es aquella en la que se realiza una apuesta contra la persona que controla el juego, como, por ejemplo, la ruleta de la suerte, y las apuestas cruzadas son aquellas en las cuales los usuarios realizan apuestas entre ellos, existe siempre en este tipo de apuestas un tercero imparcial que es el

encargado de actuar como garante para que la persona que salga victoriosa no pierda su dinero.

Según Buil, P., Moratilla, M. J. S., & Ruiz, P. G (2015) ,también, podemos encontrar en los tipos de juegos de azar en línea, a las rifas que por lo general a lo largo del tiempo, se han hecho de forma física, pero hoy en día podemos encontrar paginas en internet en las cuales , se realizan este tipo de juego, las rifas en un concepto general consiste en dar un premio a un ganador que es seleccionado al azar entre un numero de personas que compran mediante una plataforma electrónica una papeleta o cualquier tipo de documento que verifique que ha sido participe de la misma, los premios serian desde bienes, hasta dinero en efectivo. Con la introducción de la tecnología en la vida humana, a través de los nuevos medios de comunicación digitales que empezaron aparecer y las nuevas formas de pago en línea.

Según Uquillas, A. (2011) a partir del año 1997 empezaron a poner en funcionamiento en la World Wide Web los casinos en línea, el problema que existía a nivel mundial con estos casinos que empezaron su funcionamiento en sitios webs de Estados Unidos fue, que se empezaron a expandir, y en cuestión de años los dueños de casinos en línea ya no eran solo gente que residía en Estados Unidos, era gente de todo el mundo.

El principal campo de acción en delitos informáticos siempre va a ser el Internet debido para que exista y, se configure un delito informático, se necesita la conexión de dos equipos de carácter externo, o simplemente un sistema informático, el cual, este diseñado para el tratamiento y el uso de datos, para esta investigación en especifico se utilizara el segundo mencionado, porque las casas de apuestas en espacios virtuales tratan datos de carácter específicos, manejan fondos de tarjetas de créditos y promulgan una actividad la cual, se encuentra taxativamente prohibida por las leyes ecuatorianas (Pecoy, 2012).

### **1.2.5 Juegos de azar a través de medios tecnológicos en el Ecuador.**

Para Uquillas, A. (2011), en el Ecuador los juegos de azar en comparación a otros países, no ha sido una actividad que genere grandes cantidades de dinero para las personas, que se encuentran involucradas en este tipo de actividades, pero a pesar de esto, es menester mencionar que a pesar de la prohibición mediante consulta popular que existió en el año

2011 durante la presidencia de Rafael Correa Delgado de todo tipo de juegos de azar, casas de apuestas, salas de juegos y casinos en el Ecuador, además, de la prohibición de toda actividad relacionada a lo mismo según el Código Orgánico Integral Penal, en el país a través del internet hoy en día existe accesibilidad a los juegos de azar.

Debido a la prohibición que existió en el año 2011 según Decreto Ejecutivo 873 en cuanto al empleo de todo tipo de actividad que este relacionada con los juegos de azar, empezaron a surgir nuevas formas de juego en el Ecuador y esta vez, a través de medios tecnológicos, porque es un espacio en ,el cual , no se necesita concretamente de ningún tipo de permiso para acceder, ni a su vez existe ningún tipo de restricción por parte del Estado o cualquier órgano. Además, que le facilita el jugador su uso, debido a que accederían en cualquier momento del día y en cualquier lugar, lo único que necesita es una tarjeta de crédito, una computadora, y conexión a internet, que hoy en día en la mayoría de estratos sociales es común.

El gobierno Ecuatoriano mantuvo una constante regulación del juego en el país según Uquillas, A. (2011), debido a las enfermedades que esta acarrea como la ludopatía, y ,además, por el amplio consumo que tenían las personas menores de edad, por lo que el Estado buscaba generar una protección hacia las personas mas vulnerables y las que no tienen en cuenta de que es con fines recreativos y utilizaban el juego como una herramienta para obtener beneficios económicos, es por esta razón que antes de su prohibición total en el año 2007, se expidió un decreto ejecutivo ,el cual, reglamentaba los casinos y salas de juegos en el Ecuador, que prohíbe expresamente el colocar salas de juegos cerca de escuelas, lugares familiares, y recreativos debido a que las personas mas vulnerables eran los niños.

Es menester recalcar que según Molina Cevallos, M. D. C. (2011) previo a llegar a los juegos de azar por medios electrónicos en el Ecuador, en el año 2000 gracias a la dolarización los juegos de azar en el Ecuador especialmente mediante casinos empezaron a tomar fuerza en el país debido a que el país poseía un ordenamiento jurídico muy permisivo en esta materia, pues generaba capital a la economía ecuatoriana y atraía el turismo.

Sin embargo, a pesar de que los juegos de azar eran una materia que movía a la economía ecuatoriana, el 7 de mayo del año 2011, se realiza una consulta popular en la cual pone a

potestad del pueblo el tema de la prohibición de los juegos de azar, casinos y salas de juegos en el Ecuador en establecimientos de negocios y todo tipo de actividad que tenga relación. Y en cumplimiento a los que indica el artículo 106 de la Constitución en cuanto a lo propuesto en consulta popular que es de carácter obligatorio e inmediato cumplimiento, se dio fin a los juegos de azar de forma física en el Ecuador, (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En teoría una vez, que se dio fin a los juegos de azar en forma física en el Ecuador y mediante un análisis al reglamento de régimen de transición de los juegos de azar practicados en casinos y salas de juegos, y, se tiene cuenta el Código Orgánico Integral Penal expedido 3 años después de este reglamento en su artículo 236 en el cual, se estipula como un delito en contra de los derechos de los consumidores, usuarios y otros agentes del mercado, los casinos, salas de juegos, casas de apuestas y todo negocio dedicado a la realización de la misma, se debió prohibir no solo en espacios físicos sino, además, en espacios virtuales. (Código Orgánico Integral Penal, 2014).

Sin embargo, este no es el caso en el Ecuador, debido a que a pesar de que existe prohibición expresa, los juegos de azar por medios tecnológicos tomaron fuerza en el país una vez que los establecimientos dedicados a estas actividades fueron suspendidos. Según Romero, N. G., Salazar, A., & Velásquez, A. (2009). El uso de computadores, tabletas, celulares y todo tipo de nuevas tecnología ha sido la razón por la que a través de cualquiera de estos aparatos ha aumentado el ingreso y uso de juegos de azar.

No existen datos estadísticos específicos en cuanto al uso de juegos de azar en plataformas virtuales en el Ecuador, pero si datos estadísticos de las páginas más usadas por los usuarios para realizar todo tipo de apuesta en línea, según la página web Casinos- Seguros (2020) entre ellas encontramos: RUSHBET que es un juego de casino de Colombia, BETCRIS que es una página de apuestas deportivas que brinda servicio a países de todo el mundo, entre otras.

### **1.2.6 Análisis del dictamen No. 12-19-CP y 13-19-CP de la Corte Constitucional**

Como Jurisprudencia relevante en el Ecuador, no se encontró ninguna sentencia que marque un antes y un después de los juegos de azar en el país, pero si, se encontró un dictamen fundamental del pleno de la Corte Constitucional del Ecuador emitido el 25 de septiembre del 2019, por medio del juez ponente Ramiro Ávila Santamaría. El tema fundamental del mismo es el análisis, que se realiza al pedido de autorización de realizar una consulta popular en el cantón Salinas provincia de Santa Elena, con respecto al funcionamiento de casinos, casas de apuesta y salas de juego.

A partir de esto, es necesario realizar una conceptualización de lo, que se entiende por consulta popular y según Armijo, A. M. B. (2008) es una consulta que realizan los ciudadanos de un territorio determinado hacia un cuerpo político con el objetivo de que el mismo realice un pronunciamiento sobre un tema determinado, sobre la misma, se tomará una decisión definitiva de parte de un poder público diferente. Al tener en cuenta esto, se presentaron ante la corte Constitucional, dos consultas, una de Fernando Vargas Alarcón que es el presidente de la Corporación Competitiva de la provincia de Santa Elena y Daniel Cisneros alcalde de Salinas que fueron acumuladas en una sola causa por existir identidad de acción y de objeto.

Lo, que se buscaba prácticamente a través de esta consulta realizada era solventar la duda en cuanto si, se podía instaurar y desarrollar el establecimiento de casinos, casas de apuestas y salas de juegos en el cantón con el objetivo de promover la reactivación económica a través de estas actividades, basándose en su derecho que les otorga la Constitución de la Republica del Ecuador(2008), en el artículo 61 que indica acerca de la potestad que tiene el ciudadano de presentar proyectos de iniciativa popular normativa. Se indicó, además, en la justificación de la consulta que en la actualidad millones de dólares, se gastan en distintos casinos del mundo y es una oportunidad para atraer turistas en el cantón.

El objetivo de esta consulta era claramente el buscar la creación de un régimen de excepcionalidad para instaurar juegos de azar en el cantón Santa Elena y como antecedente a la consulta, se tiene la consulta popular nacional del 7 de mayo de 2011 en la, que se puso en cuestión de la ciudadanía la prohibición de los juegos de azar con fines de lucro y dio paso a la tipificación como delito de los mismos en el artículo 236 del Código Orgánico

Integral Penal. Es decir, que esta actividad se encuentra actualmente prohibida para todo el territorio ecuatoriano.

El razonamiento para tomar la decisión realizado por la Corte Constitucional Ecuatoriana fue en base a que esta actividad al encontrarse como un objeto ilícito en todo el Ecuador, al momento de, que se realice la consulta popular en el cantón Santa Elena para legalizar su funcionamiento dentro del territorio determinado y sea favorable, se iría en contra de la voluntad popular de todo el territorio ecuatoriano y de la normativa penal vigente. Por lo que los pedidos de Fernando Vargas y Daniel Cisneros fueron negados por el mismo ente. Corte Constitucional del Ecuador (2019).

### 1.2.7 Los delitos informáticos y su responsabilidad penal

Para llegar a la definición de lo que es un delito informático, es necesario tener en cuenta, en primer lugar, en sentido general lo que es una infracción penal, y nuestro Código Orgánico Integral Penal (2014) lo define como la conducta típica, antijurídica, y culpable. Hay que tener en cuenta que existen varios elementos para definir lo que es la infracción penal por lo que, se desglosara cada uno de estos elementos. En cuanto a la conducta hay que tener en cuenta que es todo acto que realiza el ser humano, este sería tanto de acción u omisión que son las formas en las, que se consuma un delito o contravención.

En cuanto a lo que es la tipicidad, entendemos por lo mismo según Alba, J. (1961) a toda conducta, que se encuentre tipificada en una legislación vigente, es decir, que se encuentre escrita en un Código. En cuanto a la antijuridicidad, según Puig, S. M. (2002) es la “lesión o puesta en peligro de un bien jurídico protegido”, a lo que entendemos por bien jurídico protegido al patrimonio del sujeto pasivo que satisfacen los intereses del mismo. Rivera, V., & del Carmen, M. (2017). Y el último elemento es la culpabilidad, esto quiere decir que la conducta pueda ser sancionada por la ley y encuadre en el tipo penal, es decir, lesione un bien jurídico protegido. Las infracciones penales según el COIP, se divide en delitos y contravenciones.

En el Ecuador según Mendieta, J. E. Z., Zambrano, K. I. D., & Ordoñez, L. M. M. (2016). existen escasos estudios en cuanto a los delitos informáticos, sin embargo, en el Código Orgánico Integral Penal podemos encontrar lo mas cercano a delitos informáticos en el

artículo 186, que se refiere a estafa y en su numeral dos se indica que el defraude mediante el uso de dispositivos electrónicos, que alteren , modifiquen o clonen o dupliquen dispositivos originales de un cajero automático para capturar, almacenar, copias o reproducir información de tarjetas de crédito, débito, pago o similares tendrá una pena privativa de libertad de siete años . (Código Orgánico Integral Penal, 2014).

Para Trejo, C. A., Álvarez, G. A. D., & Chimbo, K. M. O. (2015), los delitos informáticos es el acto antijurídico y culpable, el cual, se da por medio de vías informáticas o, se utiliza un elemento informático. Para estos autores son delitos sumamente complejos de regular debido a que la informática siempre va a ser más rápida que las propias legislaciones, esto es lo que hace que sea sumamente difícil realizar un control específico de estos delitos.

### **Clases de delitos informáticos**

Entre los delitos mas comunes que podemos encontrar en la informática según Trejo, C. A., Álvarez, G. A. D., & Chimbo, K. M. O (2015), son los siguientes: el clonar tarjetas de créditos, robo, fraude, espionaje, suplantación de identidad, entre otros, estos son algunos de los delitos que podemos encontrar en el Código Orgánico Integral Penal que son sancionados si, se realizan por medio del Internet. Entre los más frecuentes encontramos los siguientes, que se dan por distintas modalidades:

- ❖ El sabotaje informático: En este delito el infractor tiene como objetivo la destrucción de máquinas, programas o información, que se encuentre en una computadora, es muy reconocido este delito en el ámbito político. (Casabona, C. M. R. 1991).
  
- ❖ La piratería informática: Es un delito, que se va en contra de los derechos de autores y consiste en realizar una replica de un elemento original, que se encuentra almacenado en un dispositivo electrónico. (Rus, J. J. G, 1999).

- ❖ La apropiación de datos: En este delito la persona infractora accede al computador de la persona afectada con el objetivo de tomar archivos informáticos los cuales son de carácter personal. (Rus, J. J. G. 1999).
- ❖ Robo de tarjetas de créditos y cajeros automáticos: Es el delito más común que existe en esta clasificación, es el acto mediante, el cual, la persona infractora extrae las contraseñas de acceso de una cuenta de la persona afectada y procede a retirar el dinero de un cajero automático. (López, R. S, 1991).
- ❖ Robo de identidad: Delito ,el cual, consiste en suplantar la identidad de la persona afectada con el fin de realizar ciertos actos ya sea en Internet o en espacios físicos (Rus, J. J. G, 1999).

Estos son los principales delitos que según Mendieta, J. E. Z., Zambrano, K. I. D., & Ordoñez, L. M. M. (2016) han tenido que poner mayor énfasis los ordenamientos jurídicos a nivel mundial debido a que es el campo de acción donde mas, se producen antijurídicos. Es necesario para el cometimiento de cualquiera de estos delitos, el simplemente contar un servicio web activo ,el cual, ofrece constantemente sus servicios a los usuarios y consumidores.

Como en toda clase delitos, en los delitos informáticos, también, encontramos un sujeto activo y un sujeto pasivo. Para Pecoy (2012) el sujeto activo del delito es una persona de una determinada posición económica, por lo general individuos que poseen una gran inteligencia y conocimiento informático, muchas veces hasta especializados en informática, para lograr utilizar las herramientas con el objetivo de violar la seguridad de un sistema. En este caso, se daría una violación de derechos en conjunto por parte de la persona infractora.

El sujeto activo del delito, también, sería una persona jurídica como lo indica el Código Orgánico Integral Penal (2014), “las personas jurídicas nacionales o extranjeras de derecho privado son penalmente responsables por los delitos cometidos para beneficio propio o de sus asociados”, esto quiere decir que al momento de realizar el juzgamiento de un delito informático si podríamos encontrar como sujeto activo a una persona jurídica. Pero cumpliría ciertos requisitos según Gómez, A. D. (2010), sería un delito, que se encuentre

tipificado, se individualizara a la persona física culpable del delito y, se tomaría en cuenta la autorización de responsabilidades que exista dentro de la empresa.

Mientras que el sujeto pasivo en los delitos informáticos sería cualquier individuo, institución u órgano estatal, que utilice sistemas de información y que realizan una conexión externa con otro tipo de equipos o sistemas. Además, cualquier persona jurídica o física que realice una conexión en Internet (Pecoy, 2012).

### **1.2.8 El Estado Ecuatoriano en delitos informáticos.**

Según La Fiscalía General del Ecuador (2014). En el año 2014, la dirección de política criminal de la Fiscalía General del Estado tuvo un total de 626 denuncias por delitos informáticos desde que entro en vigencia el Código Orgánico Integral Penal, es decir, desde agosto del mismo año hasta el 31 de mayo del año 2015, debido a que el mismo tipifico de forma taxativa este tipo de delitos.

En la misma pagina de la Fiscalía General del Ecuador (2014), encontramos que según el fiscal Edwin Pérez, en cuanto a delitos informáticos existen serios problemas en la fase de investigación de estos delitos, que se realizan a través del uso de medios tecnológicos, debido a que la información, que se maneja en el internet no la podemos manejar en el Ecuador, sino al contrario es información, que se maneja a nivel Internacional. Especialmente los bancos de datos mas grandes los encontramos en países potencias en cuanto a Tecnologías de la Información como es Estados Unidos o Rusia.

Según Trejo, C. A., et al (2015) el problema principal por el que el Estado no garantiza una seguridad para los ciudadanos, que se conectan al internet radica en la falta de convenios internacionales firmados por el país en cuanto al pase de datos informáticos como lo existen entre países potencias como de Europa y obviamente el pionero en esta materia que es Estados Unidos. Estos tratados han sido firmados con el objetivo de llegar directamente al sujeto activo en caso de delitos informáticos, es decir, el autor material de la infracción penal, que se comprueba a través de cuentas y direcciones IP, las cuales tienen fácil acceso por parte de estos países por los convenios en cuanto a información personal, el hecho de pedir por parte del Ecuador esta información demoraría meses y hasta años según los autores.

### **1.3.Los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales en relación a los derechos de las personas usuarias y consumidoras**

#### **1.3.1 Definiciones**

La Ley Orgánica de Defensa del Consumidor (2000), define al consumidor como “Toda persona natural o jurídica que como destinatario final adquiriera utilice o disfrute bienes o servicios, o bien reciba oferta para ello”, mientras que para el diccionario de la Real Academia de Lengua Española (2019), es una “persona que adquiere productos de consumo o utiliza ciertos servicios. “ En este sentido podemos indicar que consumidor es la persona o conjunto de personas que adquiriera, utilice, o reciba por parte de un ente ficticio u otra persona un bien o un servicio.

#### **1.3.2 Antecedentes y origen**

Según Piris, C. R. (2000), los derechos del consumidor han evolucionado según la historia, pero siempre han sido catalogados como estatuto personal del consumidor y en búsqueda de la protección del mismo. En sus inicios esta palabra, se relacionaba con aquellas personas que realizaban compras de alimentos y medicinas, pero con el tiempo, se empezó a observar al consumidor como aquel, que se encuentra inmerso dentro de cualquier tipo de mercado económico.

El propio autor señala que la protección del consumidor empezó a tomar fuerza a partir del auge de la libertad contractual que existía en el mundo y, se tipificó en el Código de Napoleón, sin embargo, en el ámbito jurídico el mismo empezó a tomar fuerza en cuanto a su protección en los años 60 pues las relaciones ya no solo eran de carácter médico y farmacéutico, se comenzó a observar desde un carácter comercial y civil. (Piris, C. R. 2000), Para Piris, C. R. (2000), la razón por la cual no, se daba mayor importancia a los derechos del consumidor es debido a que en países anglosajones encontrábamos la teoría del “caveat emptor” la cual se decía que la persona que consumía debía ser consciente de sus actos, en el derecho occidental moderno debido a los principios de la revolución francesa todos los hombres eran libres de realizar actos lícitos, y el contrato era ley para las partes pero las leyes solo, se encargaban de verificar que la voluntad sea libre.

Sin embargo, a pesar de que existía una regulación esta libertad daba paso a que el consumidor este inmerso en un montón de abusos y riesgos por parte del vendedor, es por

eso de. que se empieza a proteger al mismo por medio de leyes que prohibían los monopolios, que buscaban la lealtad comercial, y el exigir a los vendedores ciertos presupuestos mínimos para realizar la venta de cualquier producto.

Es por estas razones que llegamos hasta la actualidad que en la mayoría de países posee una ley la cual, se encarga específicamente de la regulación y protección de estos derechos como es el caso de Ecuador , que en la Ley Orgánica de Defensa del Consumidor (2000), dentro de su objeto se indica lo siguiente “Normar las relaciones entre proveedores y consumidores, promover el conocimiento y proteger los derechos de los consumidores y procura la equidad y la seguridad jurídica en dichas relaciones entre las partes”.

### **1.3.3 Los derechos de las personas usuarias y consumidoras y los juegos de azar en el Ecuador.**

La Constitución de la Republica del Ecuador(2008), en su articulo 52 se indica que “Las personas tienen derecho a disponer de bienes y servicios de óptima calidad y a elegirlos con libertad, así como a una información precisa y no engañosa sobre su contenido y características”, además, el Código Orgánico Integral Penal (2014), en su sección cuarta se indica cuales son los delitos contra los derechos de los consumidores, usuarios y otros agentes del mercado, y es expresamente el articulo 236 del Código ibídem que tipifica como delito los casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar.

Sin embargo, en el mismo Código Orgánico Integral penal (2014), no se encontró nada en cuanto a la regulación de los mismos por medio de plataformas virtuales, por lo que en caso de que exista un delito de estafa, o engaño al usuario, se encontraría en un vacío legal al momento de querer realizar un reclamo ya sea por vía administrativa o judicial.

Según la página de casinos Betsson (2019), para los ecuatorianos que deseen apostar en salas de juegos virtuales no existe ningún tipo de regla ni de obstáculo ,el cual, se los impida, por lo que el realizarlo seria considerado como legal a pesar de encontrarse plasmado en el Código Orgánico Integral Penal como un delito, pero solo en medios físicos, lo que genera una grandísima inseguridad al momento de jugar pues al no existir una norma expresa de prohibición, ni una institución nacional, que se encargue de su regulación, los usuarios no

podrán usar ninguna ley nacional, ni acogerse a una ley internacional para exigir una protección

#### **1.4 Elementos del tipo penal en el delito de administración, funcionamiento y establecimiento de casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar.**

##### **1.4.1 Tipicidad Objetiva**

Para Santa Cruz Cahuata, J. C. (1999) la tipicidad objetiva es un termino ,el cual, no tiene una definición unánime, sin embargo, el mismo autor trata de acercarse a un concepto e indica que es las circunstancias por las cuales un acción es considerada como típica. Esta acción genera un peligro al bien jurídico protegido por el tipo penal por parte del autor y no estar dentro del riesgo permitido en el alcance del mismo. Si no existe un peligro estipulado en la norma esto conlleva a la impunidad, y la falta de realización del mismo en una lesión típica que, no se consuma es entendido como tentativa.

- La tipicidad objetiva en el delito del artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal (2014), “casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar”.

*Cuadro 1: La tipicidad objetiva en el delito de casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar*

<b>Identificación del Delito</b>	Casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar.
<b>Bien Jurídico Protegido</b>	Los derechos de los consumidores, usuarios y otros agentes del mercado
<b>Sujeto Activo</b>	La Persona (No Calificado)
<b>Sujeto Pasivo</b>	La Persona (No Calificado)
<b>Verbo Rector</b>	Administre, ponga, lleve a cabo.
<b>Elemento Complementario</b>	Con afán de lucro
<b>Agravante de Tipo</b>	Lleve a cabo las actividades señaladas en el inciso anterior, y simula que las efectúa sin fines de lucro, será sancionada con pena privativa de libertad de tres a cinco años.
<b>Prueba</b>	Testigos
<b>Pena privativa de libertad</b>	De uno a tres años.

<b>Sanción Administrativa</b>	Serán comisados los instrumentos, productos o réditos utilizados u obtenidos por el cometimiento de la infracción.
-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Elaborado por: Israel Maldonado a partir del Código Orgánico Integral Penal (2014).*

En definitiva, la tipificación del delito tiene como bien jurídico protegido los derechos de los consumidores, usuarios y otros agentes del mercado, el sujeto activo del mismo sería cualquier persona y es un sujeto no calificado, mientras que el sujeto pasivo, también, es una persona no calificada, la pena del delito es de uno a tres años, mientras que la agravante del tipo penal es realizar la actividad y simular que, no se realiza con fines lucro pero al obtener una ganancia del mismo la pena aumenta de tres a cinco años. La prueba fundamental para probar este tipo de delitos es mediante testigos, y su sanción administrativa es el decomiso de todos los productos y réditos. Podemos observar que el tipo penal no prevé nada en cuanto al empleo de esta actividad por medios tecnológicos.

#### **1.4.2 Tipicidad Subjetiva**

La tipicidad subjetiva es un concepto que nace en la mitad del siglo XX y realiza un cambio en la historia de la acción penal, debido a que según la teoría finalista la misma, se basaba en criterios objetivos, al contrario la subjetiva indica que la acción es el resultado de la voluntad final de la persona, según esta saldría del dolo o de la culpabilidad de la persona (Sandoval, 2010). Según el Código Orgánico Integral Penal (2014), se entiende que actúa con dolo a la persona que tiene el designio de causar daño. (Art 26) Mientras que con culpa a la persona que infringe el deber objetivo de cuidado, que personalmente le corresponde, y produce un resultado dañoso. (Art 27).

***Cuadro 2: La tipicidad subjetiva en el delito de casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar***

<b>DOLO</b>	<b>CULPA</b>
Es un delito doloso si, se lo realiza de forma física por la prohibición expresa en el artículo 236 del COIP.	También, caería en culpa si, se realiza por medios virtuales, debido a que no existe prohibición expresa.

*Elaborado por: Israel Maldonado a partir del Código Orgánico Integral Penal (2014).*

Se observa que este delito sería realizado por medio de una acción dolosa o culposa, se lo realiza con dolo si, se busca el obtener una ganancia de por medio al momento de montar un establecimiento ya sea físico o electrónico que tenga como objetivo el obtener réditos,

mientras a su vez si, se lo realiza por medios virtuales existe una gran critica en el Ecuador debido a , que se lo realizaría con culpa pues al no existir una prohibición expresa en el tipo penal dejaría a la persona un campo libre de acción.

## **CAPITULO II DISEÑO METODOLÓGICO**

### **2.1 Metodología de la investigación**

La investigación fue realizada desde un paradigma crítico propositivo porque, se realizo un estudio doctrinario y normativo para realizar una comprensión, interpretación y explicación de los juegos de azar, casa de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales en relación a los derechos de los consumidores, usuarios y otros agentes del mercado en la legislación ecuatoriana. El enfoque investigativo fue el cualitativo, se realizo una identificación de la naturaleza del objeto de estudio, la realidad, y su estructura, recopilándose datos que no son posibles de cuantificar.

El método teórico, que se utilizo fue el deductivo porque , se realizo un estudio de manera general de los aspectos de la regularización de los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos dentro de la legislación ecuatoriana, esto permitió de llegar a un aspecto específico del tema, y, se puede llegar a comprender la regularización de los mismos por medio de plataformas virtuales, lo que permitió realizar el aporte a esta investigación para su desarrollo en la legislación penal ecuatoriana.

Los métodos prácticos, que se utilizaron fueron: el exegético y el histórico social. El exegético desde el sentido de dar entendimiento a la regularización de los casinos, juegos de azar y casas de apuestas, que se ha tipificado en el Código Orgánico Integral Penal por parte del legislador. Y el método histórico social con el fin de entender como han ido desarrollándose los casinos, juegos de azar y casas de apuestas en el Ecuador y las distintas modalidades que han existido a lo largo de la historia en cuanto a su uso, funcionamiento, y regularización.

### **2.2 Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Para la comprensión de los casinos, juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales, y su falta de regulación en el Código Organico Integral Penal, se aplicó un metodo bibliografico documental, puesto que para recabar información, se utilizo libros virtuales, textos virtuales, y revistas indexadas virtuales con el objetivo de recoger el mayor monto de información que estaba al alcance para poder realizar la investigación y cumplir con los objetivos, que se propusieron desde el inicio de la misma.

Dentro de la investigación a su vez, se aplicó una modalidad de campo y la técnica de recolección de información, que se utilizó fue la entrevista, puesto, que se elabora un cuestionario con su respectiva estructura, dos de los cuestionarios estaban compuestos por siete preguntas y un cuestionario estaba compuesto de nueve preguntas para poder esclarecer a que campo poblacional afecta en mayor medida la problemática y resolver las dudas del estado del arte y la práctica. La primera entrevista, se aplicó a personas expertas en Derecho Penal; la segunda entrevista, se realizó a personas expertas en trastornos psicológicos y, finalmente, se entrevistó a personas usuarias y consumidoras de los juegos de azar en el Ecuador.

### **2.3 Población y Muestra**

Por haberse seleccionado como técnica investigativa a la entrevista, el primer cuestionario compuesto de siete preguntas, se aplicó a tres personas expertas en Derecho Penal, los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos al encontrarse en el Código Orgánico Integral Penal como un delito, se encuentra en esta área de experticia su regulación por medios electrónicos, es oportuno conocer los problemas jurídicos, que se generan en la práctica; el segundo cuestionario constituido consta de siete preguntas, se dirigió a personas expertas en trastornos psicológicos, en el mismo, se realizaron preguntas en cuanto a como los juegos de azar afectan a las personas desde el punto de vista psicológico, esta información podrá poner en conocimiento la afectación que produce su uso y establecimiento en medios electrónicos, y el tercer cuestionario, se realizó a tres personas usuarias y consumidoras de juegos de azar, por corroborar como afecta la falta de regulación en las personas, que se encuentran inmersas en este medio.

Existe una población muy amplia de personas usuarias y consumidoras en el Ecuador; pero al tener la entrevista un enfoque cualitativo, se acudió a tres personas que pueda complementar su criterio en la investigación.

Las entrevistas, se realizarón de forma promagada, específicamente, se aplicó una entrevista a cada persona en días distintos por vía de distintas plataformas en línea. Las personas a las, que se les realizó las encuestas accedieron personalmente a colaborar con la investigación pues, se les solicitó ayuda.

## **CAPITULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 Presentación de resultados**

En el presente capítulo de la investigación, se utilizó un enfoque cualitativo, para realizar la recolección de información, se aplicó la técnica de la entrevista, de este modo, se presentó tres cuestionarios compuestos por preguntas; el contenido de las preguntas varía según el cuestionario, el primero, se direccionó para personas expertas en derecho penal, el segundo a expertos en trastornos psicológicos, y el tercero a personas usuarias y consumidoras de juegos de azar en el Ecuador. Se entrevistó a las personas mencionadas anteriormente debido a que tienen un dominio adecuado desde cada uno de los aspectos de esta investigación, así mismo gracias a su amplio conocimiento y estar en contacto con este tema de forma habitual aporta con información sumamente importante para la misma.

**Cuadro 3: Entrevistas a expertos en derecho penal del Ecuador.**

Preguntas	Experto en derecho penal 1 Defensora pública en el área penal en la ciudad de Guayaquil Dra. Valeria Santillán	Experto en derecho penal 2 Abogado en libre ejercicio en la ciudad de Riobamba Dr. Jimmy Ramírez	Experto en derecho penal 3 Agente fiscal de la provincia de Azuay Dra. Carolina Ruiz Abad
¿Es considerado como delito el uso, funcionamiento y establecimiento de casinos, juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales?	En mi opinión no sería considerado como delito puesto que la ley es taxativa y no interpretativa, al momento que el artículo 236 no especifica el cometimiento del delito en medios virtuales no interpretarían el resto del artículo como tal, pues uno de los principios en materia penal es que es restrictivo no interpretativo.	El artículo 236 establece un tipo que sanciona o castiga el ofrecer servicios de casinos o juegos de azar en establecimientos físicos, pero en cuanto lo que tiene que ver con plataformas virtuales el legislador no ha previsto su regulación, con las posibilidades tecnológicas no existe un alcance de este artículo.	No está contemplado en el tipo penal del Art. 236, por lo que no podría considerarse como delito.
¿Cuáles son los problemas jurídicos que enfrenta usted como abogado al pretender imputar el delito de funcionamiento, uso y establecimiento de casas de apuestas cometido en plataformas virtuales?	Por el lado de la fiscalía, no se va a poder demostrar el nexo causal entre la conducta y el resultado de la infracción en sí, sobre todo en el daño que ocasionaría la conducta, el nexo causal será demostrado en cada tipo de delito para que exista acusación fiscal o una sentencia.	Existe un número de reglas que el legislador tomara en cuenta al momento de legislar, la ley penal en particular que sea clara y pueda recoger en su texto todo lo que el pretende, a veces por falta de técnica legislativa al mismo le falta prever algunas conductas que puedan estar incluidas en el ámbito penal y deja fuera de lo punitivo algunas cosas, en este caso sería el delito en plataformas virtuales, al no hacer esto	El principal problema es que no está tipificado en el COIP, por lo que no le van a dar paso al inicio de un proceso penal formal en sí.

		el juez no aplicaria la ley penal pues existen restricciones al momento de interpretar la ley estipuladas en el articulo 13 del COIP.	
¿En qué delitos, se subsumiria la conducta del uso y establecimiento de casinos, juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos cometidos en plataformas digitales, diferente al establecido en el artículo 236?	En casos muy específicos podrían cuadrarse dentro de lo que es el delito de estafa en el artículo 186 del COIP, en su inciso segundo que indica acerca de las estafas por medios electrónicos, pero depende del caso en particular.	Esta fuera del ámbito de lo punitivo, no se podría sancionar, pero, se relacionaria con delitos conexos como el ofrecimiento de este tipo de juegos como el de estafa	No se subsumiria en ningún otro tipo penal, en aplicación estricta del principio de legalidad.
¿Es necesaria la tipificación como delito de uso y establecimiento de casinos, juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales?	Para mi, se necesita realizar una reforma al articulo ya existente, que imponga, también, que el delito se pueda subsumir de manera virtual.	Es bastante necesaria si , se pretende castigar este tipo de conductas que de alguna forma intentan aprovecharse de personas que tienen patologías relacionadas a los juegos como son los ludópatas, generalmente la publicidad , que se hace de estos juegos va dirigida a los mismos. El bien jurídico protegido es el derecho del consumidor y con la tipificación lograríamos esto.	Si de las investigaciones realizadas, se llega a establecer la necesidad de reforma del delito en la, que se incluya la conducta cometida por medio de plataformas virtuales, se la plantearia como proyecto de reforma del COIP.
¿Qué entidades son las idóneas para proteger el derecho de los consumidores, y evitar	La ley orgánica del consumidor establece que la entidad correspondiente para la defensa de los	Actualmente la fiscalía no podría hacer nada porque no es considerado como delito, sin	La entidad idónea al tipificarse como delito, sería la Fiscalía General del Estado.

<p>su afectación por el uso, establecimiento y funcionamiento de los juegos de azar, casinos, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales?</p>	<p>derechos del consumidor es la defensoría del pueblo, sin embargo, en caso de ir a una reparación integral como víctima en un tipo penal actuaría la fiscalía como titular de la acción pública, pero posterior a esto existiría una reforma.</p>	<p>embargo, en caso de existir alguna cuestión, que se de cómo consecuencia, podría quizás constituir una vulneración de los derechos del consumidor que tiene competencia la defensoría del pueblo.</p>	
<p>El hecho de que, no se encuentre tipificado en el artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal en cuanto al uso, establecimiento y funcionamiento de los juegos de azar, casinos, y casa de apuestas por medio plataformas virtuales. ¿Afecta a los derechos de los consumidores, usuarios y otros agentes del mercado?</p>	<p>En cierta parte sí, puesto que la ley orgánica del consumidor no te garantiza lo que garantiza una investigación penal en la fiscalía, o una reparación integral y sobre todo el castigo a la persona que comete el delito.</p>	<p>Nuestro sistema económico esta basado en la libertad de oferta y demanda, por una parte hay quienes piensan que estos juegos no vulneran algún derecho, sin embargo, si al realizar esta conducta estos derechos serian afectados en cualquier momento y no existe una manera de ser reparados.</p>	<p>Al no estar tipificado, no se lo perseguiría como delito, por lo, que se podría considerar que el bien jurídico no estaría amparado en su totalidad. Afectación del derecho en el sentido estricto de la palabra, no se lo podría considerar.</p>
<p>¿Cuales son medidas , que se adoptaría para tutelar el derecho de los consumidores usuarios y otros agentes del mercado tras cometer la infracción?</p>	<p>Tras cometer la infracción, la reparación integral estipulada en el artículo 77 de la Constitución de la República sería utilizada una vez que ya exista la sentencia condenatoria si, no se hace esta reforma, no se podría acceder a esta reparación.</p>	<p>Yo creo que mantenerse en el ámbito punitivo este tipo de acciones por las personas que pierden su cabeza al realizar estos actos hasta el punto de quedar en bancarrota al apostar todo lo que tienen para las personas que consumen este servicio, al mantenerse en el ámbito de lo punitivo, se obliga a que</p>	<p>Plantear la reforma del COIP, en la que en el delito tipificado y sancionado en el Art. 236, se incluya la conducta cometida por medio de plataformas virtuales.</p>

		no exista suficiente oferta.	
--	--	------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos proporcionados por los expertos en derecho penal en el Ecuador.

**Cuadro 4: Entrevistas a expertos en trastornos psicológicos en el Ecuador.**

Preguntas	Psicólogo 1 Dra. Lía Barrera	Psicólogo 2 Dra. Tabata Naranjo	Psicólogo 3 Dra. Brigitte Espinoza
¿Qué trastornos psicológicos podrían generar el uso indebido de los juegos de azar, casinos, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales en las personas?	Bueno principalmente el que encabeza la lista es la ludopatía, que es una adicción patológica a los juegos de azar, sin embargo, con este trastorno viene de la mano otro tipo de trastornos como, por ejemplo, las personalidades dependientes, ansiedad y depresión.	Hay que entender que los juegos de azar causan una variedad de trastornos psicológicos, pero específicamente podemos hablar, que se generan trastornos de ansiedad, angustia, ataques de pánico, otros tipos de trastornos, también, son depresión por no hacer lo correcto. Además, aumenta el consumo de tabaco, y alcohol en la persona.	Desde los mas simples podemos decir que provoca ansiedad, pues los que usan estos juegos les da incertidumbre y esto genera ansiedad, como siguiente punto podemos encontrarnos con depresión por problemas laborales o familiares, y en el caso de ser más grave, se genera un juego patológico que esta estipulado en el DS4.
¿Qué es la ludopatía y que efectos generaría en las personas?	La ludopatía es una adicción patológica a los juegos de azar y apuestas en general y entre sus consecuencias le generaría ansiedad, depresión, a nivel social lo conlleva a perder su familia, su trabajo y su dinero, es comparable con una adicción a las drogas o al alcohol.	La ludopatía, se entiende como un juego patológico que sobre todo designa a un juego problemática, es decir, persistente y recurrente que ocasiona un deterioro en la persona, estaría presente 12 meses y presenta en la persona síntomas como apostar dinero cada vez más, nervios, esfuerzos repetitivos por controlar el juego sin éxito.	La ludopatía es el deseo incontrolable de apostar a pesar de las destrucciones que estas causan, con el fin de obtener un valor superior al, que se apuesta. La mayoría de las veces, se sale de control al momento de realizar esta actividad el paciente.
¿Qué grupo poblacional son los mas propensos a generar una adicción a los juegos de azar?	Al hablar de trastornos psicológicos están al alcance de todos, una persona de escasos	Las personas que tienen una mayor predisposición según el manual de trastornos mentales DSM5 son los	Hay una gran diferencia porque encontramos a los adolescentes y, también, personas de edad mediana,

	<p>económicos o de altos recursos sería propenso.</p>	<p>hombres, sin embargo, hay que entender que podría afectar tanto a la adolescencia como los adultos jóvenes y de alguna manera, se manifiesta ,también, en la población adulta mediana.</p>	<p>los perfiles son totalmente opuestos, el perfil de los hombres es que sean solteros y tengan una dependencia económica, el perfil de las mujeres son aquellas divorciadas, lo que tienen en común es su impulsividad.</p>
<p>¿Desde su perspectiva, es necesaria la regulación de los juegos de azar a través de plataformas virtuales?</p>	<p>Si sería una gran ayuda, tendría de cierta forma un control para este tipo de personas, recordar que la persona que padece ludopatía es una persona que pierde el control sobre sus actos, al regular esto aplacaría la patología.</p>	<p>Efectivamente es necesaria la regulación sobre todo al entender que estas personas ya, se encuentran dentro de un cuadro clínico psicológico donde la dificultad de ellos es poner un límite a su situación y es como otra adicción como, por ejemplo, las drogas, la regulación reducirá el incremento de esta adicción. Además, ayudaría que el juego no inicie desde edades tempranas para que no siga hasta edades adultas, al realizarse en plataformas virtuales, se coloca un límite en la red a los mismos.</p>	<p>Si, debido a que esto sería una herramienta de prevención debido a que si una persona posee una ludopatía lo que ayudaría a la recuperación de la misma es la detención.</p>
<p>¿Desde su punto de vista, una regulación adecuada de los juegos de azar por medio de plataformas virtuales reduciría el consumo de los mismos?</p>	<p>Ayudaría en parte, sería uno de los factores, que se trabajar en conjunto con tratamiento psicológico y permite tener una regulación externa a la persona que presenta esta patología.</p>	<p>Si, se vería reducido el consumo sobre todo porque el adolescente o adulto puedo colocar un límite frente a este problema, y hay que entender que como, se realiza por medios virtuales, se va a ver mas afectados sus contextos sociales por su fácil acceso.</p>	<p>Si, pues existiría mayor prevención y muchas personas tampoco reconocen la ludopatía como un tipo de adicción, por lo general las más comunes son aquellas a la droga o al alcohol y esto ayudaría a que exista más cuidado en especial a aquellos más vulnerables</p>

			que son los niños y adolescentes.
¿Cuáles son los elementos fundamentales ha considerar en caso de que una persona posea una adicción a los juegos de azar?	Es importante considerar que al hablar de una adicción en sí, la persona va a necesitar cada vez más dosis de juego en este caso para tener la misma sensación de placer , que se experimenta al jugar, como es la adicción a las drogas. Otro elemento importante es el entorno social estas personas empiezan a perder familia, a perder dinero, para poder realizar esta actividad, y otra parte importante es la parte psicológica pues esta la parte emocional y la parte neuroquímica de la persona que necesita tratamiento en estos ámbitos.	Los elementos es que sobre todo haya pasado más de 12 meses en el que la persona haya estado involucrada, y sobre todo que haya una perdida de control, otro elemento es el deterioro en su contexto cotidiano tanto en lo social, laboral como familiar, otro punto es los problemas legales, presentaria problemas como endeudamiento o estafa, y desde la perspectiva psicológica hay que considerar que sus pensamientos serian pensamientos mágicos, es decir, generar esa actitud ganadora cuando realicen apuestas y una perdida de control.	Hay que observar si toma algún tipo de medicación , se tendria en cuenta como atraviesa su dinámica familiar, cuantas horas la persona emplea en los juegos, la inestabilidad psicológica, y sobre todo si existen otro tipo de adicciones como el alcohol y el tabaco porque, también, son factores que generarian, que se convierta en una ludopatía.
¿Cuál es el tratamiento , que se aplica a personas que generan una adicción al juego, y su duración?	Al hablar de una adicción en este tipo de casos necesitan un tratamiento farmacológico de la mano de un psiquiatra, y en la parte psicológica con técnicas conductivo conductuales que tienen un efecto a corto	El tratamiento , se observa desde diferentes perspectivas, generalmente, se daría un tratamiento conductivo conductual para eliminar la ansiedad, y sobre todo el tratamiento va a variar según el paciente porque esto llegaría hasta el ámbito familiar o laboral, y aproximadamente el tiempo	Depende mucho de cada psicólogo y el tratamiento que desee emplear, pero, se le aplicaría una mezcla entre una reestructuración cognitiva, es decir, que el paciente, se de cuenta que algo anda mal con sus acciones y hacerle que el mismo, se de cuenta de cómo afecta a la sociedad,

	plazo, la duración va a variar según la persona y de la fuerza de la patología pero aproximadamente 6 meses según cómo evolucione la persona.	sería de unos 6 meses promedio y realizar una psicoterapia breve.	también, observar la sensación que este percibe al jugar. Y un tratamiento adecuado aproximadamente duraría alrededor de entre 6 y 8 meses.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Fuente: Elaboración propia a partir de los datos proporcionados por los expertos en trastornos psicológicos en el Ecuador.*

**Cuadro 5: Cuestionario dirigido a personas usuarias y consumidoras de juegos azar en el Ecuador.**

Preguntas	Estudiante de la universidad de las Américas Juan Esteban Padilla	Estudiante de la universidad técnica de Ambato Pablo Villacis	Comerciante y padre de familia Dairo José Rojas Ibarra
¿Cuándo y por que circunstancias usted empezó a utilizar los juegos de azar?	Yo empecé a utilizar juegos de azar recientemente aproximadamente hace 2 años, debido a que el lugar donde laboro tenía compañeros que apostaban en casas de apuestas en línea.	Empecé hace un par de años, a través de mi primo mayor con el que jugábamos y apostábamos diariamente, había días buenos y días malos.	Yo empecé a utilizar juegos de azar muchos años atrás desde que era muy joven , me gustaba mucho ciertos juegos como el billar o las cartas, y lo veía como un pasa tiempo divertido
¿Usted frecuenta a utilizar juegos de azar por medio de plataformas virtuales?	Si, es la única forma que frecuento para apostar, porque de mi conocimiento no hay un lugar físico para apostar aquí en Quito donde vivo	Si la verdad que uso una o dos veces por día, pero todos los días.	La verdad si solía frecuentar a jugar en internet, últimamente debido a mi trabajo he parado un poco, pero si tengo tiempo libre si suelo hacerlo.
¿Ha realizado algún tipo de apuesta que incluya fines lucrativos por medio de los juegos de azar en plataformas virtuales?	Si, siempre que utilizo las casas de apuestas es con un fin lucrativo para obtener una ganancia posteriormente.	Si, mientras mas, se gana es mejor, y es por esta razón que utilizo los juegos para obtener ganancias económicas.	Si, varias veces, solía meterme a jugar en línea con otros amigos que les gusta el billar y apostábamos con tarjeta de crédito , y me gustaba porque ,además, de que muchas veces solía perder , también, ganaba ciertas cantidades

¿Cuál ha sido el mayor monto que usted ha apostado por medio de plataformas virtuales?	Aproximadamente entre 200 y 300 dólares.	No recuerdo exactamente, es preferible no arriesgar mucho pero me parece que fue 200 dólares.	Creo que la cantidad estaría entre los 800 y 1000 dólares , eso fue una vez que aposté en una carrera de caballos y gané aproximadamente 600 dólares
¿Usted ha sido perjudicado al momento de realizar una apuesta por medio de una plataforma virtual?	Si, la forma en la que una vez me sentí perjudicado fue una vez que aposte y perdí una alta cantidad de dinero	Si varias veces, por lo general no hay un control adecuado, a veces en medio del juego el sistema, se daña o pasa algo similar.	La verdad si , una vez metí los datos de mi tarjeta en una página de apuestas, que se llamaba “gana ya” , e iba a realizar una apuesta en un juego de billar , sin embargo, se me cobró el dinero de la tarjeta y nunca me apareció la partida , prácticamente me robaron el dinero.
¿Es de su conocimiento el hecho de que los juegos de azar fueron prohibidos en el Ecuador mediante decreto ejecutivo en el año 2011?	Si efectivamente, yo no tenia conocimiento que en el país operaban casas de apuestas y yo me entere por la gente que frecuento en mi establecimiento laboral, pero según yo era ilegal.	La verdad no tenia idea, nunca tuve en claro que lo que hacia era ilegal en nuestro país.	La verdad no tenia ni idea, he visto varios casinos que operan en el Ecuador, especialmente en la costa, y nunca he visto que los hayan cerrado. En internet una vez vi que las apuestas eran ilegales en Ecuador, pero creo que todo el mundo lo hace sin ningún problema.
¿Considera usted de que existe una protección al usuario al momento de realizar apuestas en juegos de azar a través de medios tecnológicos?	Yo podría decir que me siento desprotegido al pensar que las casas de apuestas en el país son ilegales y en el momento de que me roben o pase algo yo no tenga como reclamar ese dinero.	La verdad es que no, porque hay muchas personas que para perjudicar a los usuarios hacen todo tipo de trampas o artimañas o paginas fraudulentas y diferentes tipos de estafas.	Yo considero que no, porque como usted mismo dice es algo ilegal en el país, entonces ya depende de cada persona si quiere o no tomar el riesgo de perder su dinero o ser estafado al apostar.
¿Cree usted que es necesario que exista una regulación de los juegos de azar en	Yo creería que si, si existiría una regulación, porque últimamente he visto que hacen nuevas	Si, fuera muy bueno que exista una regulación adecuada para las personas	Yo creo que si sería conveniente, pues como le dije , las personas no tienen idea de que esto es ilegal , y

plataformas virtuales con el fin de realizar una protección a las personas usuarias y consumidoras?	casas de apuestas aquí en el Ecuador, porque ya trabajan en el país ya no solo son empresas extranjeras, entonces yo creería que es importante que esto, se regule porque esto va a crecer.	que frecuentamos este tipo de sitios webs.	quizás las páginas webs, se aprovechan de esto , al empezar porque uno como jugador no tiene donde reclamar en caso de que pase algo, existiría más control en este tema
¿Estaría de acuerdo usted con, que se tipifique como un delito el uso, funcionamiento y administración de salas de juegos, casinos y casas de apuestas a través de plataformas virtuales?	Yo creería que no prohibirse pero si regularizarse para evitar posibles estafas, debido a que cada persona tiene la libertad de elegir en que invierte su dinero.	Si , desde la perspectiva legal ser considerado un delito por la falta de protección, a pesar de que me gusta jugar y realizar apuestas, por el bien del país es necesario que exista protección a las personas y realizarlos por un tema de hobbies.	La verdad que yo estoy a favor de los juegos de azar, y creo que si, se realiza en plataformas virtuales y sin fines de lucro no habría problema, pero creo que si, se tipificaría porque quizás deje desprotegido a muchas personas ante la ley, al empezar por los niños que hoy en día son los que más usan la tecnología, así que poniéndome la mano en el corazón, si seria penado esto.

*Fuente: Elaboración propia a partir de los datos proporcionados por personas usuarias y consumidores de los juegos de azar en el Ecuador.*

### 3.2 Análisis General

- Expertos en derecho penal del Ecuador

De las entrevistas, que se realizó, se evidencia que según estos expertos en derecho penal que están inmersos en la materia a diario. El uso, funcionamiento y establecimiento de casinos, juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales en el Ecuador no sería considerado como un delito puesto que, no se encuentra estipulado de forma expresa en el artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal, por lo que de parte tanto de la fiscalía como las personas que buscan defender el bien jurídico protegido que es el derecho de los usuarios y consumidores, se les dificulta al momento de iniciar el proceso penal por medio de denuncia ante la Fiscalía General del Estado pues al no estar estipulado, no se demostraría el nexo causal entre la conducta y el resultado de la infracción en sí. Adicionalmente, se entiende que es bastante necesaria realizar un proyecto de reforma al artículo ya existente con el fin de incluir la conducta cometida por medio de plataformas virtuales y que el delito, se pueda subsumir.

- Expertos en trastornos psicológicos en el Ecuador

El trastorno psicológico que mayormente, se genera en las personas en cuanto al uso indebido de juegos de azar, casinos, casas de apuestas y salas de juegos por medios virtuales es el juego patológico o la ludopatía, que es una adicción patológica a los juegos de azar, sin embargo, en conjunto con este trastorno vienen de la mano otros como lo son la angustia, ansiedad, depresión y personalidades dependientes. Además, se indica que acarrearía otros graves problemas en la persona como son conflictos en el entorno familiar y laboral, además, es muy frecuente el ser propenso al consumo de alcohol y el tabaquismo al momento de su realización.

Los psicólogos entrevistados afirman, también, que al realizarse la actividad por medio de plataformas virtuales los grupos más vulnerables a caer en este trastorno son los adolescentes, adultos jóvenes y personas de la edad mediana, sin exclusión de clase social. Por lo que desde su punto de vista si es necesaria la regularización de los mismos en el Ecuador porque ayudaría a que exista una mayor prevención y a reducir los niveles de consumo, al ser la ludopatía un trastorno similar a la drogadicción o el alcoholismo.

- Personas usuarias y consumidoras de juegos azar en el Ecuador.

Las personas usuarias y consumidoras de juegos de azar entrevistadas están de acuerdo en que si es necesaria la existencia de una mayor protección a los derechos del consumidor al realizarse este tipo de actividades, puesto que las tres personas entrevistadas indicaron que alguna vez durante el uso de juegos de azar fueron perjudicadas al momento de realizar una apuesta y es una actividad que al no existir una regularización adecuada, se ve en aumento en el Ecuador. Sin embargo, se pudo observar que a pesar de que en el año 2011, se prohibió el uso y establecimiento de casinos y juegos de azar en el país, las personas al usar diariamente este tipo de juegos no tenían una noción clara si esto era o no legal. Por lo que es menester realizar un proyecto de reforma al Código Orgánico Integral Penal donde, se subsuma la conducta en plataformas virtuales.

## **BORRADOR DE PROYECTO DE REFORMA AL ARTÍCULO 236 DEL CÓDIGO ORGANICO INTEGRAL PENAL**

### **EXPOSICIÓN DE MOTIVOS**

Del estudio realizado, se encuentra que en los últimos tiempos en el Ecuador los juegos de azar no fueron una actividad que generaba mayor ingreso a los ciudadanos, más que para aquellas personas que trabajaban en este tipo de negocios, debido a que la posibilidad de ganar estaba ligada prácticamente a la suerte.

En el año 2011 en el Ecuador, se realizó una consulta popular, que se puso a discernimiento de la ciudadanía la prohibición de los casinos, juegos de azar y casas de apuestas en todo el territorio, en, el cual, gano el SI, posteriormente, se emitió el Decreto Ejecutivo 873 ,el cual, ordena el cerrar sus establecimientos a todos los casinos, casas de juegos, salas de apuestas y todo negocio dedicado a esta actividad, finalmente, se plasmó como un delito en el artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal el cometimiento de esta conducta.

A pesar de encontrarse tipificado como un delito el uso, establecimiento y funcionamiento de casinos, juegos de azar y casas de apuestas en el Código Orgánico Integral Penal, este artículo no incluye la conducta realizada por medios electrónicos, por lo que es menester realizar una reforma al mismo con el objetivo de que el artículo subsuma esta conducta.

Con el fin de dar cumplimiento a lo dispuesto en el Código Orgánico Integral Penal, Constitución de la República del Ecuador y a las demás leyes y decretos mencionados, es menester presentar este borrador de proyecto de reforma al artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal.

Por lo expuesto es mandatario que el presente borrador de proyecto de reforma al artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal sea presentado ante la Asamblea Nacional del Ecuador, para dar cumplimiento a lo dispuesto en el mismo código pero esta vez por medio de plataformas virtuales, y así el Estado pueda garantizar los derechos de las personas usuarias y consumidoras.

**REPÚBLICA DEL ECUADOR**  
**ASAMBLEA NACIONAL**  
**EL PLENO**

**CONSIDERANDO:**

Que, el artículo 3 de la Constitución de la República establece como deber primordial del Estado el garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución.

Que, el artículo 52 de La Constitución de la Republica del Ecuador dispone que todas las personas tienen derecho a disponer de bienes y servicios de óptima calidad, así como a una información precisa sobre los mismos, además, se establecerá la los procedimientos de defensa de los consumidores y consumidoras.

Que, el artículo 106 de la Constitución de la Republica del Ecuador indica que el pronunciamiento popular es de obligatorio e inmediato cumplimiento y para la aprobación de un asunto sometido a consulta popular, se necesitará la mayoría absoluta de los votos validos.

Que, la Ley Orgánica de Defensa del Consumidor expedida en el año 2000, dentro de su objeto en su artículo 1 se indica que, se normarán las relaciones entre proveedores y consumidores, promueve el conocimiento y protege los derechos de los consumidores y procura la equidad y la seguridad jurídica en dichas relaciones entre las partes.

Que, la misma Ley Orgánica de Defensa del Consumidor, en su artículo 4, en cuanto a los derechos del consumidor en su numeral 1, se indica que son derechos fundamentales del consumidor, el derecho a la protección de la salud y su seguridad en el consumo de bienes y servicios, así como el derecho a la protección contra la publicidad engañosa y reparación e indemnización por daños y perjuicios estipulada en su numeral 6 y 8 del mismo artículo.

Que, la Ley Orgánica de Defensa del Consumidor, en su artículo 4, numeral 10 se indica que es el derecho fundamental del consumidor el acceso a mecanismos efectivos con el objetivo de tutelar administrativa y judicialmente sus derechos e intereses legítimos

Que, En el año 2011 mediante consulta popular publicada en el Registro Oficial, Suplemento No. 490 de 13 de julio del 2011, consta en la pregunta 7 la prohibición de los juegos de azar con fines de lucro en el Ecuador.

Que, mediante Decreto Ejecutivo 873, publicada en el Registro Oficial Suplemento 546 del 16 de septiembre del 2011, se expide el reglamento de juegos de azar practicados en casinos y salas de juegos, en el que en su artículo 1, se indica que a partir de la vigencia de este Decreto Ejecutivo, todos los casinos, casas de apuestas y salas de juegos cerraran y cesarán sus actividades en el Ecuador.

Que, en el año 2014, se expide el Código Orgánico Integral Penal, en ,el cual, en su artículo 236 prohíbe el uso, funcionamiento y establecimiento de casinos, salas de juegos, casas de apuestas y todo negocio relacionado a esta actividad y, se añade una pena privativa de libertad de uno a tres años.

#### **EXPIDE:**

#### **“PROYECTO DE REFORMA AL ARTICULO 236 DEL CÓDIGO ORGANICO INTEGRAL PENAL”**

**Artículo 236.- Casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar.-** La persona que administre, ponga en funcionamiento o establezca casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar, será sancionada con pena privativa de libertad de uno a tres años. La persona que con afán de lucro lleve a cabo las actividades señaladas en el inciso anterior, simulando que las efectúa sin fines de lucro, será sancionada con pena privativa de libertad de tres a cinco años. La persona que realice esta actividad por medios electrónicos, cualesquiera sea su forma, al ingresar a plataformas virtuales para cometer el delito, será sancionado con la misma pena privativa de libertad prevista en el primer inciso. Serán comisados los instrumentos, productos o réditos utilizados u obtenidos por el cometimiento de la infracción.

## CONCLUSIONES

1. En el Ecuador, se sugiere y es sumamente necesario elaborar un proyecto de reforma al artículo 236 Código Orgánico Integral Penal que permita incluir la regulación de los casinos, juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos por medio de plataformas virtuales para garantizar el cumplimiento del artículo 52 de la Constitución de la República en la, que se estipula que las personas tienen derecho a disponer de bienes y servicios de óptima calidad.
2. Al realizar la fundamentación de los juegos de azar, casas de apuestas y salas de juegos se concluyó que doctrinariamente son un tipo de actividad, que se realiza con la posibilidad de la persona tanto de ganar o de perder, sin embargo, esto se encuentra condicionado por el azar, porque no depende exclusivamente de las habilidades que posee una persona al momento de su realización. Desde la teoría es considerado como sumamente riesgoso debido a que en la actualidad debido a los avances tecnológicos su acceso es sumamente sencillo para personas de cualquier edad, por lo que en el Ecuador es necesaria su regulación en plataformas virtuales de forma urgente, pues estos juegos ponen en riesgo derechos constitucionales.
3. Se efectuó la indentificación de países como Estados Unidos, Canada y en Latinoamérica un gran ejemplo es Chile, en los cuales la ludopatía es considerada como un problema grave de salud, y ya existe una regulación adecuada de los casinos, juegos de azar y casas de apuestas por medio de plataformas virtuales en los que se utilizan mecanismos electrónicos de rastreamiento de dirección IP para verificar al infractor o autor del delito, que al contrastar con el Ecuador, el país, se encuentra sumamente atrasado en el rastreo de delitos informáticos por lo que imposibilita a la fiscalía de imputar este tipo de delitos.
4. Se diagnóstico que regular el uso y establecimiento de casinos, juegos de azar y salas de juegos por medio de plataformas virtuales facilitara a los jueces la aplicación del artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal al momento de encontrarse frente a un delito que subsuma todos los lineamientos de esta conducta, además, desde un contexto social ayudaría a prevenir distintos problemas como es la adicción al juego y el uso por parte de niños, niñas y adolescentes. Por lo, que se sugiere tomar en consideración el borrador del proyecto de reforma al artículo elaborado en la presente tesis.

## RECOMENDACIONES

1. Sería muy novedoso realizar investigaciones en cuanto a los juegos de azar en el Ecuador no solo por medios virtuales sino ,además, por medio de establecimientos en espacios físicos, debido a que a pesar de que en el año 2011, se prohibió por medio de un decreto ejecutivo esta actividad , ha sido un tema que ha llegado hasta la Corte Constitucional en el año 2019 en una consulta realizada por el Alcalde del cantón Salinas, Daniel Oswaldo Cisneros, en nombre de la población que busco que en este territorio, se legalicen los casinos porque en su momento era una de las actividades productivas que generaba mayor ganancia para el cantón.
2. Se recomienda tomar el problema del uso de juegos de azar y casas de apuestas como una cuestión seria para la sociedad, que podría estar inmiscuida tanto en nuestro contexto familiar, educacional o laboral, y al tratar este problema desde un punto vista de vista tanto social como jurídico se puede observar que es de gran gravedad, al punto de que existen comparaciones de esta adicción con el alcoholismo o el tabaquismo.
3. Se recomienda, además, a los estudiantes y profesores de Derecho Penal, realizar una profundización en cuanto a delitos informáticos en general, es algo que la sociedad exige tomar en cuenta los avances tecnológicos y la época en la que vivimos, el internet es un espacio donde una persona pasa la mayoría de su tiempo y es donde todas las personas estamos propensos a ser perjudicados al momento de realizar cualquier tipo de actividad en la, que se encuentre de por medio una ganancia económica.
4. Se recomienda y, se sugiere con carácter urgente enviar el borrador de proyecto de reforma al artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal para que sea tratado en el pleno de la asamblea, es sumamente necesaria esta reforma, debido a que con su consumación lograremos proteger a miles de personas que habitan en el territorio ecuatoriano que a diario navegan en el internet y utilizan los juegos de azar.

## BIBLIOGRAFIA

- Abbott, D. A., Cramer, S. L., & Sherrets, S. D. (1995). Pathological gambling and the family: Practice implications. *Families in Society*, 76(4), 213-219.
- Alba, J. (1961). Culpabilidad y tipicidad. *Anuario de derecho penal y ciencias penales*, 14(1), 105-110.
- Angelini, M. L., & García-Carbonell, A. (2015). Percepciones sobre la integración de modelos pedagógicos en la formación del profesorado: la simulación y juego y el flipped classroom. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 16-30.
- Armijo, A. M. B. (2008). " Consultas populares" y" referéndum consultivo": una propuesta de delimitación conceptual y de distribución competencial. *Revista de Administración pública*, (177), 195-228.
- Basozabal, E. U. (2003). La educación en Durkheim:¿ socialización versus conflicto. *Revista complutense de educación*, 14(1), 175-194.
- Bellvehí, X. M. (2018). VISION JURÍDICA DEL MERCADO DEL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA.
- Bisso-Andrade, A. (2007). Ludopatía. *Revista de la Sociedad Peruana de Medicina Interna*, 20(2), 63-67
- Borges, J. L. (2006). *La lotería en Babilonia*. Biblioteca Nacional, Secretaría de Cultura.
- Burgués, P. L., Llanes, J. M., & Guiu, G. F. (2013). Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de investigación educativa*, 31(1), 151-165.
- Buil, P., Moratilla, M. J. S., & Ruiz, P. G. (2015). La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. *Adicciones*, 27(3), 198-204.

Brieva, J. (2006). Ludopatía: el otro lado del juego. *Revista Índice*, 19(9), 9-11.

Callois, R. (2001). *Man, Play and Games*, trans. Meyer Barash. Urbana: University of Illinois Press, 58

Casabona, C. M. R. (1991). Delitos de Danos en el Ambito Informatico, Los. *Derecho Penal y Criminologia*, 13, 45.

Castaño, S., Castrillón, J. J. C., Cañón, S. C., Melo, M. A., Mendoza, P. A., Montoya, J. M., ... & Velásquez, J. P. (2011). Estudio epidemiológico sobre juegos de azar y factores asociados en población universitaria de la Universidad de Manizales, Colombia, 2010. *Archivos de Medicina (Col)*, 11(2), 101-113.

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *adicciones*, 26(2), 91-95.

Casinos seguros.(2020). Recuperado de: <https://casinos-seguros.com/casinos/paises/ecuador/#el-juego-online-en-ecuador>

del Ecuador, C. C. (2019). Corte constitucional del Ecuador. *Caso No. 12-19-CP y 13-19-CP*.

Recuperado de:

<http://doc.corteconstitucional.gob.ec:8080/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/5bd1a248-11e6-4d6b-868c-89862cb55eda/0012-19-cp-dictamen.pdf?guest=true>

Del Consumidor, L. O. D. D. (2000). Ley orgánica de defensa del consumidor. *Obtenido de Ley Orgánica de Defensa del Consumidor: <https://www.industrias.gob.ec/wp-content/uploads/2015/04/A2-LEY-ORGANICA-DE-DEFENSA-DEL-CONSUMIDOR.pdf>*.

Del Ecuador, A. C. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Quito: Tribunal Constitucional del Ecuador. Registro oficial Nro, 449*.

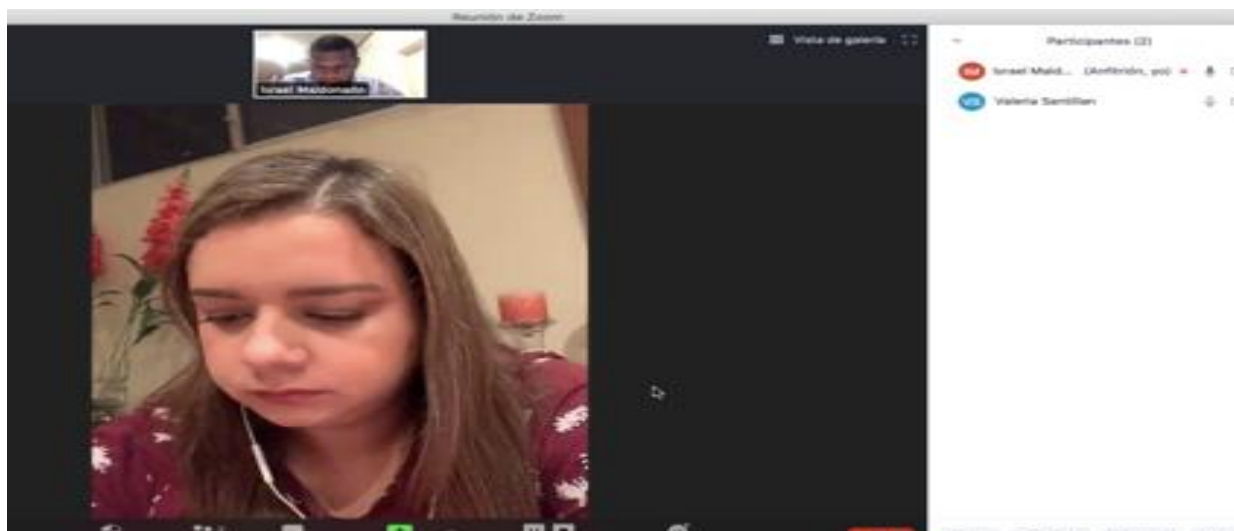
del Ecuador, F. G. (2014). Recuperado de: [www.fiscalia.gob.ec](http://www.fiscalia.gob.ec)

Española, R. A. (2019). Diccionario de la lengua española. 2019.

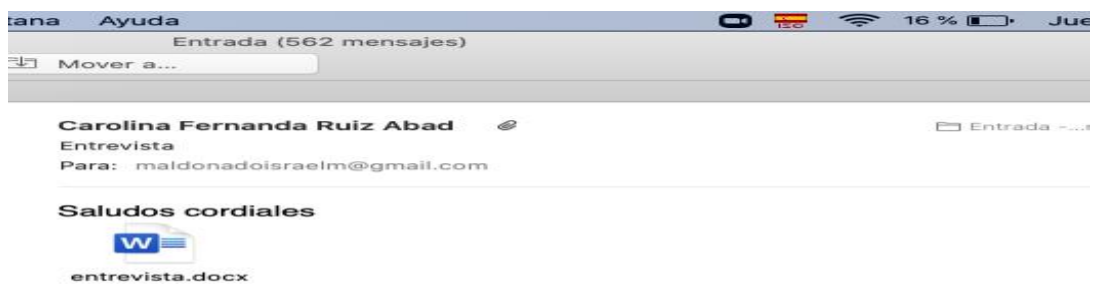
- Ellenbogen, S., Derevensky, J., & Gupta, R. (2007). Gender differences among adolescents with gambling-related problems. *Journal of Gambling Studies*, 23(2), 133-143.
- Fleming, A. M. (1978). *Something for nothing: A history of gambling*. Delacorte Press.
- García Ruíz, P., Buil Gazol, M. P., & Solé Moratilla, M. J. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*.
- Gomez, E. C. F., & Espinoza, H. A. C. (2015). Cómo responder a un Delito Informático. *Ciencia Unemi*, 7(11), 43-50.
- Guillén Catalán, R. (2012). Una aproximación a la Ley 3/2011, de la regulación del juego en España
- Iglesias, E. B. (1999). Epidemiología del juego patológico en España. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, 30(4), 7-19.
- López Rodríguez, I., Avello Martínez, R., Baute Álvarez, L. M., & Vidal Ledo, M. (2018). Juegos digitales en la educación superior. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 32(1), 264-276.
- López, R. S. (1991). *Tarjeta de crédito bancaria*. Editorial Jurídica de Chile.
- Martínez Elices, Á. (2016). Las apuestas deportivas: una aproximación desde el análisis económico.
- Martínez Muñoz, M. (2006). De público jugador a oculto garitero: El juego de azar en Chile o la historia de un oficio prohibido.
- Mendieta, J. E. Z., Zambrano, K. I. D., & Ordoñez, L. M. M. (2016). Delito Informático. Procedimiento Penal en Ecuador. *Dominio de las ciencias*, 2(2), 204-215.

- Molina Cevallos, M. D. C. (2011). *Los juegos de azar en el Ecuador: Prohibiciones, causas y consecuencias* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Ciencias Económicas).
- Nieto, B. P. (2016). El juego de azar como paradigma epistemológico: cuestiones de filosofía y poética. *Ludus Vitalis*, 23(43), 231-246.
- Pecoy, M. (2012). Delitos informáticos. *Montevideo: Universidad de Montevideo*.
- Penal, C. O. I. (2014). Quito. *Registro Oficial*,
- Petras, J. (2001). La revolución informática, la globalización y otras fábulas imperialistas. *Voces y Culturas*, 17
- Pliogo, F. J. M. (1997). Historia de la Probabilidad en España. *Revista de Historia Económica- Journal of Iberian and Latin American Economic History*, 15(1), 161-176.
- Pinto, M. (2017). El turismo del juego a comienzos del siglo XX en España: el caso de San Sebastián. *International journal of scientific management and tourism*, 3(1), 269-281.
- Piris, C. R. (2000). Evolución de los derechos del consumidor. *Comunicaciones científicas y Tecnológicas*.
- Puig, S. M. (2002). *Valoraciones, normas y antijuridicidad penal*. Tecnos.
- Romero, N. G., Salazar, A., & Velásquez, A. (2009). Juego y cultura digital...¿ Qué se traen los juegos en línea?. *Signo y Pensamiento*, 28(54), 370-376.
- Rodríguez, C. G. (2016). *El marco jurídico de los juegos de azar y la incidencia de las nuevas tecnologías* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).
- Rus, J. J. G. (1999). Protección penal de sistemas, elementos, datos, documentos y programas informáticos. *Revista electrónica de Ciencia penal y Criminología*, (1), 14.

- Rivera, V., & del Carmen, M. (2017). *El delito de administración desleal: criterios de política criminal, fundamentación del injusto y análisis de la tipicidad objetiva* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid).
- Santa Cruz Cahuata, J. C. (1999). Principio de legalidad, tipicidad e imputación objetiva.
- Sandoval, C. A. (2010). El delito: mera tipicidad y antijuricidad. *Criterio Jurídico*, 10(1), 115-152.
- Seara, L. G. (1998). *El laberinto de la fortuna: juego, trabajo y ocio en la sociedad española*. Biblioteca Nueva.
- Strosetzki, C. (2011). *La casuística de los juegos de azar y de los espectáculos públicos en el Siglo de Oro*. Universitäts-und Landesbibliothek Münster.
- Universo, E. (2019). Noticias El Universo.
- Uquillas, A. (2011). Diagnóstico y análisis del impacto de los casinos en el Ecuador. *Observatorio de la Economía Latinoamericana*, 157.
- Zapata, J. G., Rico, D., Wiesner, D., Goyeneche, L., Trespalacios, D., & Urrutia, D. (2018). Caracterización y estimación del mercado ilegal de juegos de suerte y azar en Colombia. Informe final.

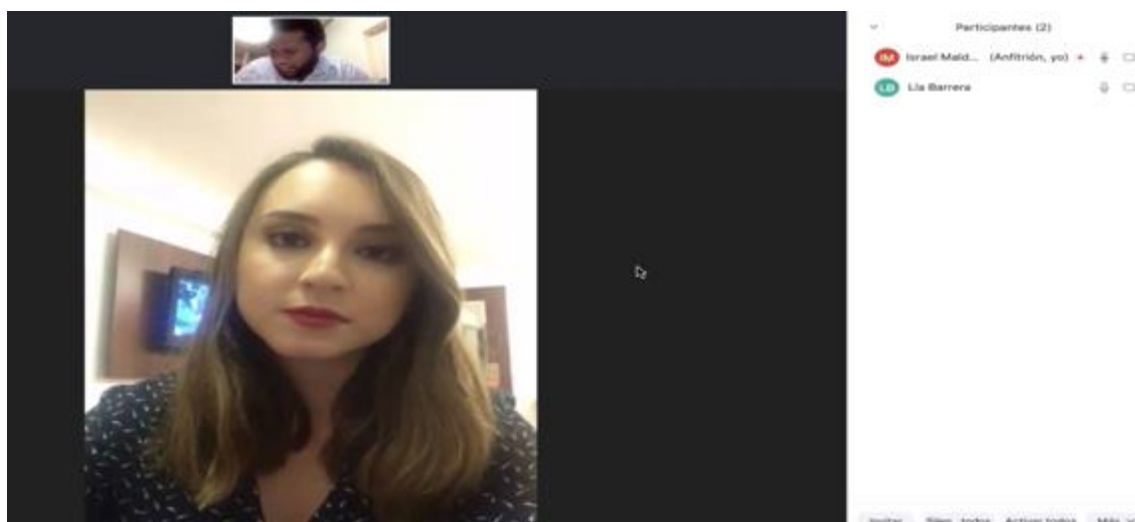
**ANEXOS****EVIDENCIAS DE ENTREVISTAS  
EXPERTOS EN DERECHO PENAL****Dra. Valeria Santillán – Vía ZOOM****Dr. Jimmy Ramírez – Vía ZOOM**

## Dra. Carolina Ruiz Abad – Vía CORREO ELECTRONICO



## EXPERTOS EN TRANSTORNOS PSICOLOGICOS

### Dra. Lía Barrera – Vía ZOOM



### Dra. Tabata Naranjo – Vía ZOOM



### Dra. Brigitte Espinoza – VIA ZOOM

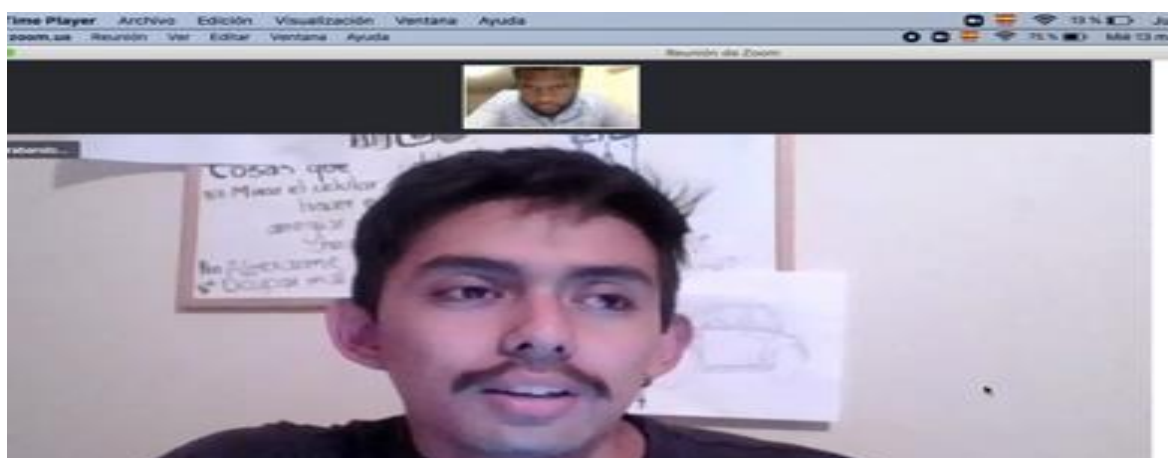


**PERSONAS USUARIAS Y CONSUMIDORAS DE JUEGOS DE AZAR**  
**JUAN ESTEBAN PADILLA – VIA TEAMS**



**PABLO**

**EDUARDO VILLACIS – VIA TEAMS**



## DAIRO JOSÉ ROJAS IBARRA – VIA CORREO ELECTRONICO

