



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES  
Y POLÍTICAS  
CARRERA DE DERECHO**

**TEMA:**

**Falta de tipificación de actividades de los consumidores en casinos  
digitales en el Ecuador.**

**AUTORES:**

**Layedra Jaen, Elena Lissette  
Zambrano Robayo, Luis Andres**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de  
ABOGADO.**

**TUTOR:**

**Abg. Cuadros Añazco, Xavier Paul**

**Guayaquil, Ecuador**

**2 de septiembre del 2023**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS  
CARRERA DE DERECHO

### CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Layedra Jaen, Elena Lissette & Zambrano Robayo, Luis Andres** como requerimiento para la obtención del Título de **Abogado**.

### TUTOR:

f. \_\_\_\_\_



Firmado electrónicamente por:  
**XAVIER PAUL  
CUADROS  
ANAZCO**

**Ab. Cuadros Añezco, Xavier Paul**

### DIRECTORA DE LA CARRERA

\_\_\_\_\_  
**Dra. Pérez Puig-Mir Nuria, PhD**

**Guayaquil, a los 2 días del mes de septiembre del año 2023**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES Y POLÍTICAS.  
CARRERA DE DERECHO.**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

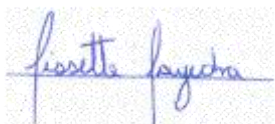
Nosotros, **Layedra Jaen, Elena Lissette & Zambrano Robayo, Luis Andres**  
**DECLARAMOS QUE:**


El Trabajo de Titulación: **Falta de tipificación de actividades de los consumidores en casinos digitales en el Ecuador** previo a la obtención del Título de **Abogado**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de nuestra total autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 2 días del mes de septiembre del año 2023**

**LOS AUTORES:**

f.   
\_\_\_\_\_  
**Layedra Jaen, Elena Lissette**

f.   
\_\_\_\_\_  
**Zambrano Robayo, Luis Andres**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES  
Y POLÍTICAS.  
CARRERA DE DERECHO.

### AUTORIZACIÓN

Nosotros, **Layedra Jaen, Elena Lissette & Zambrano Robayo, Luis Andres**

Autorizamos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Falta de tipificación de actividades de los consumidores en casinos digitales en el Ecuador**, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 2 días del mes de septiembre del año 2023**

**LOS AUTORES:**

---

**Layedra Jaen, Elena Lissette**

f. \_\_\_\_\_  
**Zambrano Robayo, Luis Andres**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

REPORTE URKUND

URKUND

Documento: [Tesis Layedra y Zambrano Urkund.docx](#) (0173232962)

Presentado: 2023-08-29 12:29 (05:00)

Presentado por: elena.layedra@ucsg.edu.ec

Recibido: maritza.reynoso.ucsg@analysis.orkund.com

Mensaje: REVISION URKUND LAYEDRA Y ZAMBRANO [Mostrar el mensaje completo](#)

4% de estas 19 páginas, se componen de texto presente en 2 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	Pontificia Universidad Católica del Ecuador / 076329430
	<a href="https://www.bloomberglinea.com/2022/07/11/por-que-en-ecuador-no-hay-casinos-y-se-queda- apostar-al-menos/">https://www.bloomberglinea.com/2022/07/11/por-que-en-ecuador-no-hay-casinos-y-se-queda- apostar-al-menos/</a>
Fuentes alternativas	
Fuentes no usadas	

Abrir sesión

Advertencias Reiniciar Compartir



Firmado electrónicamente por:  
**XAVIER PAUL  
CUADROS  
ANAZCO**

f. \_\_\_\_\_

**Abg. Cuadros Anazco, Xavier Paul  
TUTOR**

f. \_\_\_\_\_

**Layedra Jaen, Elena Lissette  
ESTUDIANTE**

f. \_\_\_\_\_

**Zambrano Robayo, Luis Andres  
ESTUDIANTE**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por darme la fortaleza para terminar este camino y cumplir uno de mis sueños.

A mis padres, Miguel Zambrano y Eduvigues Robayo, por creer en mí.

A mi hermano, Miguel, por todo su apoyo a lo largo de mi vida.

Y a todo aquel que siempre desea lo mejor para mí.

**-Luis A. Zambrano Robayo**

Agradezco a Dios por acompañarme durante este trayecto.

A José Humberto Layedra y Karina Alexandra Jaén mis padres por apoyarme, poner toda su fe y su confianza de ver este sueño hecho realidad.

Sin dejar atrás a toda mi familia por confiar en mí, a mi abuelito, tíos, primos, gracias por ser parte de mi vida y por permitirme ser parte de su orgullo.

A mis amigos.

**-Elena Layedra J.**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE JURISPRUDENCIA, CIENCIAS SOCIALES  
Y POLÍTICAS  
CARRERA DE DERECHO**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

---

**Ab. José Miguel García Auz, Mgs.**

**Oponente**

---

**Dr. XAVIER ZAVALA EGAS**

**Decano**

---

**Abg. Maritza Reynoso de Wright, Mgs.**

**Coordinadora de Unidad de Titulación**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**Facultad:** Jurisprudencia  
**Carrera:** Derecho  
**Periodo:** UTE A 2023  
**Fecha:** 29 de agosto de 2023

### ACTA DE INFORME FINAL

El abajo firmante, docente tutor del Trabajo de Titulación denominado **FALTA DE TIPIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE LOS CONSUMIDORES EN CASINO DIGITALES EN EL ECUADOR** elaborado por los estudiantes **LAYEDRA JAEN, ELENA LISSETTE** y **ZAMBRANO ROBAYO, LUIS ANDRES**, certifica que durante el proceso de acompañamiento dichos estudiantes han obtenido la calificación de **10 (DIEZ)**, lo cual lo califica como **APTOS PARA LA SUSTENTACIÓN**



Firmado electrónicamente por:

**XAVIER PAUL  
CUADROS  
ANAZCO**

---

**Abg. Cuadros Añezco, Xavier Paul**  
**TUTOR**



## ÍNDICE

RESUMEN .....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN .....	2
CAPÍTULO I .....	4
1. Antecedentes.....	4
1.1 Antecedentes sobre el consumidor .....	4
1.2 Sobre los juegos de azar.....	5
2. Definiciones sobre los elementos del delito y los juegos de azar.....	7
3. Los juegos de azar según la Procuraduría General del Estado.....	10
4. Elementos y características del consumo por internet y los juegos de azar en plataformas digitales.....	11
5. Los juegos de azar y derechos del consumidor en la legislación.....	12
6. La regularización y su impacto.....	12
CAPÍTULO II .....	14
1. La era digital y sus desafíos regulatorios .....	14
2. El vacío legal dentro del Código Orgánico Integral Penal.....	14
3. Sobre el dictamen y consulta popular acerca de la operación de casinos .....	16
4. Delitos Informáticos .....	20
5. Legislación comparada .....	21
Conclusiones .....	26
Recomendaciones .....	28
REFERENCIAS.....	31

## RESUMEN

A raíz de la pandemia por el Covid-19 el negocio de las apuestas por Internet se ha disparado en Ecuador, ya que los ciudadanos buscaron formas de entretenerse y ganar dinero extra, elementos que hacían mucha falta a consecuencia del aislamiento social y falta de empleo, de tal manera que ahora es común observar que los establecimientos dedicados a los juegos de azar se anuncian en televisión o cuñas radiales, pero este negocio es realizado exclusivamente por medio de plataformas digitales, ya que para este caso en específico no existe ninguna normativa que regule a los juegos de azar en el Ecuador. Esto es preocupante para el Estado, ya que al no existir una normativa o tipo penal en específico que sancione a los consumidores que ejercen estos actos en Internet no se estaría cumpliendo con el propósito del Art. 236 del Código Orgánico Integral Penal de prohibir a los casinos y la consulta popular de mayo del 2011 en el que el pueblo ecuatoriano eligió la eliminación de los juegos de azar en el territorio nacional. Es por ello que el presente proyecto pretende demostrar la falta de tipificación que regule a las casas de apuestas que realizan juegos de azar por Internet y la falta de sanciones a aquellos consumidores que juegan en los casinos mediante plataformas digitales. Llenar el vacío de esta ley es importante para así brindar claridad en los derechos y responsabilidades de los ciudadanos, el llenar vacíos legales garantiza una regulación completa y coherente.

**Palabras Claves:** Consumidor, Juegos de Azar, Sin Regulación, Tipo Penal, Falta De Tipificación, Plataformas Digitales

## ABSTRACT

As a result of the Covid-19 pandemic, the Internet betting business has skyrocketed in Ecuador, as citizens looked for ways to entertain themselves and earn extra money, elements that were much needed as a result of social isolation and lack of employment, in such a way that it is now common to observe that establishments dedicated to gambling are advertised on television or radio spots, but this business is carried out exclusively through digital platforms, since for this specific case there is no regulation that regulates gambling in Ecuador. This is worrisome for the State, since in the absence of a specific regulation or criminal type that sanctions consumers who exercise these acts on the Internet, it would not be complying with the purpose of Article 236 of the Organic Integral Criminal Code to prohibit casinos and the popular consultation of May 2011 in which the Ecuadorian people chose the elimination of gambling in the national territory. That is why this Project aims to demonstrate the lack of typification that regulates bookmakers that carry out Internet gambling and the lack of sanctions for those consumers who play in casinos through digital platforms. Filling the gap in this law is important to provide clarity on the rights and responsibilities of citizens, filling legal gaps ensures complete and coherent regulation.

**Keywords:** Consumer, Gambling, Unregulated, Criminal, Lack of Typification, Digital

## INTRODUCCIÓN

La tecnología en la actualidad es muy importante para el día a día del ser humano, porque le permite realizar actividades simples como reproducir un video para su ocio o hasta más importantes como trabajar telemáticamente, estos y otros factores hacen que los consumidores se encuentren expuestos ante cualquier vulneración a sus derechos que se les presente en las diferentes plataformas digitales a los que Ecuador tiene acceso.

Y es que una de las actividades que ha venido creciendo mucho en Internet son los juegos de azar, una verdadera problemática para nuestra nación ya que estas actividades al no encontrarse reguladas taxativamente en nuestra ley hacen que los consumidores sean muy propensos a sufrir vulneraciones a sus derechos.

De hecho, la sociedad ecuatoriana le dijo no a los juegos de azar y otros negocios dedicados a la realización de estos mismos dentro del territorio nacional mediante una consulta popular en el año 2011, en donde eligieron que quede totalmente prohibido aquellos establecimientos que se dediquen a los juegos de azar, pero pese a ello en Ecuador se puede ser usuario de estas empresas de manera virtual y ser apoyados en sus problemas en la plataforma digital de manera presencial.

Como consecuencia de este vacío legal que existe en la ley, las empresas funcionan sin el control del Estado, moviendo capital a diario hacia dentro y fuera del país, ya que las casas de apuestas se encuentran domiciliadas fuera del territorio ecuatoriano, lo que alarga más la brecha entre el usuario y sus derechos al momento de entrar a estas plataformas digitales, ya que estas mismas pueden decidir no ofrecer servicios de calidad u otros actos que atenten contra el ecuatoriano.

El Código Orgánico Integral Penal en el Ecuador establece sanciones penales para aquellas personas que ejecutan actividades de juegos de azar bajo esta prohibición. ¿Por qué las plataformas digitales no son sancionadas por esta misma ley?, las plataformas digitales que ofrezcan servicios de apuestas digitales deberían

estar sujetas a sanciones y de esta manera consideraremos ilegales sus actividades con estas nuevas regulaciones. Por el simple hecho que se puede producir irregularidades entre los usuarios, ya que existen miles de usuarios cada año que ingresan ilegalmente a estas aplicaciones con el propósito de entretenimiento y ocio que genera cierto tipo de capital al momento de apostarle a la suerte. Con este fin, nuestro Código Orgánico Integral Penal no sanciona esta conducta por el mero hecho que no se encuentra tipificada en nuestra legislación al acceso ilegal de estas plataformas digitales, sin embargo, es una conducta antijurídica que puede ocasionar daños internos y externos como algunos delitos que si se encuentran en nuestra norm

# CAPÍTULO I

## 1. Antecedentes

### 1.1 Antecedentes sobre el consumidor

Se puede definir como consumidor a aquella persona, tanto natural como jurídica que bajo su voluntad utiliza un bien o servicio determinado, proporcionados por la figura del proveedor o productor, estos se constituyen en el mercado para saciar alguna necesidad. El consumidor constituye el último peldaño de la cadena productiva, son quienes adquieren el bien o servicios ya elaborados por un precio determinado.

Por su parte, el Internet es aquella red informática global mediante la cual podremos aplicar las nuevas tecnologías, mejorando la manera de comunicar información de manera rápida, es decir, la facilidad con que se puede acceder a la información, a cualquier hora y dispositivo genera que los usuarios se comuniquen con los servidores de plataformas digitales de manera veloz.

Según Gladys Rodríguez “resulta oportuno hacer referencia a la red de redes como escenario donde se desarrolla la actividad de comercio electrónico y, particularmente, el comercio electrónico entre proveedores y consumidores”. (2012, pág. 264). Es decir, el Internet será el medio por el cual se crea la relación entre el consumidor y la empresa que ofrezca un producto o servicio para el consumo del usuario.

“Los medios de producción, de publicidad y de mercadeo que tienen acceso los productores y distribuidores de bienes y servicios, los colocan en una posición de dominio frente a la parte débil de la relación contractual, a saber, el consumidor” (Villalba, 2009, pág 307). Históricamente, el consumidor ha estado en desventaja debido al control de las empresas en la creación de anuncios y estrategias persuasivas que impulsan el consumo. Por ende, la protección del consumidor es un asunto

crucial, especialmente en relación a las nuevas tecnologías, aún sin regularización por ser un tema nuevo relativamente nuevo en el país.

El avance tecnológico provoca que las leyes que están en estado vigente no logren proteger al consumidor tal y como lo hacía, o a su vez surgen nuevas problemáticas que no se encuentran contempladas en la ley. Aquello reflejan la evolución inherente al ser humano, siempre orientado hacia el progreso para cubrir sus necesidades. A medida que avanzamos en este mundo en constante cambio, las leyes se adaptan, extendiendo la ley a áreas previamente no consideradas. Por lo que es importante seguir los avances tecnológicos para garantizar que los ciudadanos conserven su capacidad de emprender acciones legales ante posibles perjuicios o violaciones de sus derechos.

En nuestra actualidad, “Se vive en una sociedad donde los consumidores cada vez son más activos en sus procesos, interactúan con plataformas virtuales que permiten trasladar su consumo a otras partes del mundo, actualmente el internet ha propiciado cambios en la mente de los consumidores, en su forma de actuar” (Nieto & Garcia, 2017, pág. 457), por lo que los establecimientos apuestas dentro del territorio nacional decidieron trasladarse a las plataformas digitales, motivados por la prohibición sobre estos establecimientos derivado de la consulta popular del año 2011, y por supuesto que con la respuesta positiva de los usuarios que consumen a diario en estas plataformas virtuales.

## **1.2 Sobre los juegos de azar.**

Los juegos de azar y negocios dedicados a la realización de estos mismos, tales como las casas de apuestas quedaron prohibidas dentro del territorio nacional ecuatoriano mediante una consulta popular realizada en el año 2011, en donde la ciudadanía votó a favor de que queden prohibidos aquellos establecimientos que se dediquen a los juegos de azar, pero pese a ello en Ecuador se puede ser usuario de estas empresas de manera virtual, por medio de plataformas virtuales. Los casinos y casas de apuestas son aquellos establecimientos donde se ejecuten los juegos de azar, entendiendo que no necesariamente se requiere de un casino de manera física para

poder jugar dentro del establecimiento, ahora con internet y una máquina capaz de ingresar a las plataformas digitales seremos capaces de jugar digitalmente.

Hasta antes del año 2011, es decir hasta antes de la consulta popular de aquel año se contaba con el Reglamento de Casinos y Salas de Juego, el cual fue expedido en diciembre del año 2007, este se basó en la premisa de que los juegos de azar no debían realizarse en las inmediaciones de lugares de afluencia de menores de edad, como lo son las escuelas o lugares en general de esparcimiento familiar, ya que habría un peligro de que estos mismos desarrollen ludopatía, una enfermedad en la que las personas no pueden resistirse a apostar, por lo que en este periodo entre el 2007 al 2011 se mantuvo en vigencia este reglamento que impedía a los casinos posicionarse en ciertos lugares para combatir la ludopatía. Se mostró nuevamente la clara intención del Estado por proteger a un grupo vulnerable como lo son los menores de edad.

Argumento similar supo manifestar el ex presidente Rafael Correa, el impulsor de la pregunta de la consulta popular para prohibir los juegos de azar en el territorio nacional a partir del 2011, pero como se mencionó, no con el objetivo de quererlo regular o imponer más condiciones para su funcionamiento, más bien la intención fue prohibir los establecimientos dedicados a estas actividades, manifestando que los juegos de azar fomentaban la ludopatía y, por lo tanto, debían ser prohibidos en el territorio nacional.

Si bien se quiso precautelar la salud mental del ciudadano no se tomó en cuenta el negocio de las casas de apuestas de manera digital y el rápido crecimiento del país que estaba teniendo en cuanto al acceso a internet y máquinas capaces de ingresar a las plataformas digitales que ahora el ciudadano tiene en su hogar. Hasta antes de la prohibición por la consulta popular del 2011, en Ecuador realmente los ciudadanos no estaban al tanto de los juegos de azar en plataformas digitales, esto porque el acceso a Internet no era común en los hogares ecuatorianos, pero ahora resulta hasta primordial tenerlo en casa, para estudiar o trabajar.

Además, la falta de confianza que se tenía en ese entonces al escribir los datos de alguna tarjeta de crédito o débito para que se juegue con ese dinero, real, pero en



línea en las plataformas digitales, pero que a medida que pasó el tiempo el Ecuador ha perdido el miedo y hay acceso a Internet gratuito en varios puntos del país, propiciando un ambiente adecuado para estas actividades.

## **2. Definiciones sobre los elementos del delito y los juegos de azar.**

Nuestra normativa nacional define al consumidor, y de acuerdo con la Ley Orgánica de Defensa del Consumidor emitido por la Asamblea Nacional, en su Art.2, dice que consumidor es “Toda persona natural o jurídica que como destinatario final adquiera, utilice o disfrute bienes o servicios, o bien reciba oferta para ello” (2010, pág 11). Por lo que lógicamente se considera al consumidor como aquel que utiliza o disfruta de los juegos de azar, recordemos que la única forma de que el ciudadano use y disfrute de un juego de azar es usando el Internet que contienen aquellas plataformas digitales, y por medio de un dispositivo que tenga Internet va a poder acceder a ellos con total facilidad y comodidad.

Ahora que se tiene bien definida la figura del consumidor es muy pertinente hacerlo con el consumo, aquello que ejerce el consumidor, y según Carlos Alberto Ghersi, el consumo es el: “resultado de la generación de un sistema de producción de bienes que las empresas no pueden dejar de elaborar, creando con ello condicionamientos sociales que se presentan como una situación de dominación que debe ser regulada cuidadosamente por el derecho”. (1997, pág. 5). El consumo tiene que estar regulado por la normativa para que este sea respetuoso de los derechos y obligaciones del consumidor, que son la parte más vulnerable, y por supuesto también para los establecimientos que están ofreciendo sus productos o servicios en el territorio nacional, aunque este sea por medio del Internet.

Los juegos de azar son aquellos en los que la suerte será un factor condicionante para tener la oportunidad de ganar o perder, por lo que lógicamente concluimos que la habilidad es un factor que no forma parte de la suerte. Si bien existe un dilema entre las definiciones de azar y pronóstico, nos enfocaremos en las empresas que ofrecen abiertamente servicios de juegos de azar, es decir aquellos que sí dependen exclusivamente de la suerte, y que están disponibles para el acceso de

los ecuatorianos en las plataformas digitales, y por supuesto son promocionados como esto mismo, como una plataforma que ofrece juegos de azar.

Resulta interesante que estas actividades al ser divertidas pueden transformarse en adicción para cualquier usuario que pueda acceder a estas plataformas, haciéndolos vulnerables de igual manera a sufrir algún trastorno por adicción que evidentemente tampoco puede ser controlado por el Estado al no formar parte de las actividades formales que son reguladas por los organismos estatales, teniendo nulo control sobre quienes acceden o podrían acceder a este tipo de juegos en las plataformas digitales.

Sin embargo, existen varios elementos en cuanto a los tipos penales que se origina para definir lo que es una infracción penal por lo que, se desglosara cada uno de estos elementos.

En cuanto a la conducta significa que es todo acto que se 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 auna legislación vigente, es decir, que se encuentren escrita en un Código. Así mismo, a la antijuridicidad, según Puig, S. M. es la ‘lesión o puesta en peligro de un bien jurídico’ (2004, pág. 12) a lo que entendemos por bien jurídico protegido al patrimonio del sujeto pasivo que satisfacen los intereses del mismo y el último elemento es la culpabilidad, esto quiere decir que la conducta puede ser sancionada por la ley y encuadre en el tipo penal es decir lesione bien jurídico protegido. Las infracciones penales según el COIP, se divide en delitos y contravenciones.

En el Ecuador según Mendieta, J, Zambrano, K.I.D & Ordoñez, L. M (2016) existen escasos estudios en cuanto a los delitos informáticos, sin embargo, en el Código orgánico integral penal podemos encontrar lo más 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.

Sin embargo, debemos comprender a que se refiere con 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.

Entre los delitos más comunes que podemos encontrar en la informática son los siguientes: El clonar tarjetas de créditos, robo, espionaje, suplantación de identidad, fraude, entre otros. Estos son algunos de los delitos que además podemos encontrar en el COIP y que son sancionados si, se realizan por medio del Internet. Por otro lado, entre los más frecuentes tenemos los siguientes que se dan por distintas modalidades:

El sabotaje informático: Este delito en específico se trata que 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 (Casanova, C.M.R. 1991)

La piratería informática: Es un delito, que se va en contra de los derechos de autores esta práctica se dedica a la réplica de un elemento original, que se encuentra almacenado en un dispositivo electrónico.

Robo de tarjetas de créditos y cajeros automáticos: Es 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 así procede a retirar el dinero de un cajero automático.

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.

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

### **3. Los juegos de azar según la Procuraduría General del Estado.**

Mediante el oficio número 07017 del 13 de diciembre del 2019 el Procurador General del Estado del Ecuador en ese entonces, Íñigo Salvador Crespo, emitió un pronunciamiento en el que diferencia a los juegos de azar de las apuestas deportivas, lo que dio paso a definir y diferenciar los juegos de azar, creando de esta manera un pronunciamiento de un alto funcionario estatal sobre los juegos de azar y las apuestas, pero limitándose a diferenciarlos, y es que Íñigo Salvador menciona:

Por el principio de legalidad que rige en materia de infracciones penales, cómo garantía de los derechos de las personas la prohibición de establecer negocios dedicados a la realización de juegos de azar, resultante de la consulta popular de 7 de mayo de 2011 y el tipo penal contemplado en el artículo 236 del COIP, debe ser entendida en sentido literal, es referida a los negocios dedicados a la realización de juegos cuyos resultados se definen, en forma exclusiva, por la suerte. En consecuencia, dicha prohibición no se puede extender a las actividades económicas no comprendidas expresamente en la ley penal y que, por el contrario, están reguladas por el ordenamiento jurídico y sujetas a la obtención de permisos y licencias de funcionamiento. (2019, pág. 6)

Este pronunciamiento nos hace concluir que los juegos de azar son entendidos como aquellas actividades que se definen por la suerte, contrario a otras actividades en el que la habilidad o experiencia de las personas pueden influir en el

resultado, ejemplificando a las carreras de caballos, que, con la experiencia de sus jinetes o la salud de los caballos pueden influir en una victoria. Por lo que entendemos que los juegos de azar sí están prohibidos en el país por el hecho de que, debido el principio de legalidad, contenido en el artículo 236 del COIP debe ser entendido de forma literal, por lo que está taxativamente sujeto a la ley y la violación de este mismo sería antijurídico, por lo que toda acción que sea emprendida con respecto a estos tiene que basarse en este principio mencionado anteriormente.

#### **4. Elementos y características del consumo por internet y los juegos de azar en plataformas digitales.**

Se vive en una sociedad donde los consumidores cada vez son más activos en sus procesos, La interacción diaria y constante de estos con el Internet y en su defecto con plataformas virtuales “permiten trasladar su consumo a otras partes del mundo, actualmente el internet ha propiciado cambios en la mente de los consumidores, en su forma de actuar”. (Nieto & Garcia, 2017, pág. 457). Por lo que una de las características que se debe tener en cuenta es que el consumo no se realiza únicamente de manera física dentro del territorio nacional, sino que también hay que considerar los establecimientos virtuales.

La comodidad que generan estos establecimientos virtuales hacia las personas en el sentido de que no tienen que salir de sus hogares para ser consumidores hace que el consumo sea mayor, porque podrán realizar sus apuestas sin necesidad de trasladarse a otro punto o retirar efectivo, ya que solo basta con ingresar los datos de alguna tarjeta para jugar con dinero completamente real, así como ganar dinero real si se llegara a obtener una victoria.

## **5. Los juegos de azar y derechos del consumidor en la legislación.**

En nuestro Código Orgánico Integral Penal elaborado por la Asamblea Nacional del Ecuador encontramos al artículo 236, la que contiene su sección cuarta donde se menciona que los: “casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar” (2014) están prohibidos y penados, pero esta no prohíbe de manera taxativa a los juegos de azar en plataformas digitales, por lo que el Estado al querer ejercer el poder punitivo se encontrará con un vacío legal, ya que no hay norma expresa que regule a las plataformas digitales que realizan actividades relacionadas con juegos de azar.

El vacío legal tendrá lugar cuando no existe una reglamentación ante una determinada situación, es decir no hay disposición expresa de la ley, esto acarrea problemas tanto para los jueces que no pueden aplicar la ley y para los consumidores que no podrían obtener una respuesta legal de su caso porque la labor del juez es aplicar la ley, no la interpreta ni la crea, haciendo que, para resolver el conflicto en cuestión no sea posible usar la justicia ordinaria.

Dentro del Artículo 13 del Código Orgánico Integral Penal del Ecuador, en su numeral dos hace referencia a la interpretación de las normas de dicho código, y menciona que: “Los tipos penales y las penas se interpretarán en forma estricta, esto es, respetando el sentido literal de la norma” (2014). Por lo que conforme se observa en este artículo la interpretación de nuevos tipos penales está prohibida, haciendo necesario una ampliación del tipo penal para sancionar a aquellos consumidores que ejercen actividades contrarias a la ley.

## **6. La regularización y su impacto.**

Se llegó a la conclusión de que el consumidor tiene que ser protegido mediante la implementación de marcos legales apropiados, esto involucra aspectos importantes no solo para las dimensiones jurídicas, también para el interés social ya que los juegos en casinos en línea es un tema actual y en el que ahora están involucrados miles de ecuatorianos poniendo en evidencia la relevancia que se le debe dar al tema.

También se ha concluido, que 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 web para garantizar el cumplimiento de las demás normativas que consta tanto en nuestra Constitución como en el COIP.

Así mismo, al realizar la fundamentación de los juegos de azar y el concepto que recae sobre el derecho del consumidor, 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 y práctica es considerado riesgoso debido a que en la actualidad debido a los avances tecnológicos su acceso es sumamente sencillo lo que origina las masivas estafas y delitos informáticos que están estipulado en nuestra normativa, que cualquier persona de cualquier edad puede ingresar fácilmente, por eso, en el Ecuador es necesaria su regulación en plataformas virtuales de forma urgente, pues estos juegos ponen en riesgo derechos constitucionales.

Por último, llegando a un análisis de esta premisa de los juegos de azar y la falta de tipificación que se contempla en nuestro Código Orgánico Penal y la protección de datos, con el fin de 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 que será puesto a consideración.

## **CAPÍTULO II**

### **1. La era digital y sus desafíos regulatorios**

El panorama mundial muestra un aumento en la popularidad y aceptación de los juegos de azar. Ya sea en espacios físicos tradicionales, como casinos y salas de apuestas, o en el cada vez más creciente mundo digital, estas actividades se han integrado profundamente en la cultura de consumo. Esta integración ha conllevado retos y problemáticas específicas que muchas naciones han enfrentado al intentar equilibrar las libertades individuales, la protección del consumidor y los potenciales riesgos asociados a estas actividades.

La rápida expansión y accesibilidad de las plataformas digitales han magnificado estos desafíos. Mientras que, en el pasado, la regulación de los juegos de azar se concentraba en establecimientos físicos, el surgimiento de plataformas en línea ha transformado el paradigma. Esta digitalización ha provocado que muchos gobiernos luchen por mantenerse al día con las innovaciones, llevándolos a enfrentarse a un conjunto completamente nuevo de preocupaciones y desafíos regulatorios. (Gama, 2021)

### **2. El vacío legal dentro del Código Orgánico Integral Penal**

El Artículo 236 del COIP (2014), establece sanciones para aquellos que administren, pongan en funcionamiento o establezcan casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios relacionados con juegos de azar. La norma también contempla sanciones adicionales para aquellos que realicen estas actividades con fines de lucro mientras simulan que no persiguen beneficios económicos. Además, se dispone el comiso de los instrumentos, productos o ganancias obtenidas mediante la comisión de la infracción.

Si bien este artículo aborda los casinos tradicionales y las salas de juego físicas, no hace mención expresa a los casinos electrónicos y las salas de apuestas digitales.



Este vacío legal puede argumentarse desde un punto de vista jurídico en base a dos aspectos clave:

**Definición limitada:** El artículo en cuestión se encuentra formulado en términos generales y se refiere específicamente a casinos, salas de juego, casas de apuestas y negocios dedicados a la realización de juegos de azar. Dado que el texto legal no incluye expresamente los términos casinos electrónicos o salas de apuestas digitales, podría inferirse que no se abordan explícitamente estas nuevas modalidades de juego que han surgido con los avances tecnológicos y la digitalización.

**Contexto tecnológico cambiante:** La omisión de mencionar los casinos electrónicos y las salas de apuestas digitales en el artículo podría deberse a la evolución tecnológica y a la falta de adaptación de las leyes a las nuevas realidades. En muchos casos, los legisladores no logran anticipar todas las posibles innovaciones y cambios que pueden surgir en la sociedad, lo que resulta en lagunas legales cuando emergen nuevas actividades o tecnologías.

Ecuador, como muchas otras naciones, se encuentra en medio de esta encrucijada. Si bien el país ha establecido un marco legal que tipifica ciertas actividades relacionadas con juegos de azar en espacios físicos, este marco no ha evolucionado al mismo ritmo que la digitalización de estas actividades. El Código Orgánico Integral Penal aborda el tema, pero omite cualquier referencia clara sobre las actividades de juego en el ámbito digital. Esta omisión ha llevado a la proliferación de plataformas online que, operando en un limbo legal, han encontrado un fértil terreno para crecer, dejando a los consumidores en una posición vulnerable.

Las actividades donde el azar juega un papel central, y no necesariamente la destreza o habilidad del individuo, se conocen como juegos de azar. La naturaleza impredecible de estos juegos los convierte en una propuesta incierta, donde no hay garantías y donde las probabilidades de éxito no se pueden medir de manera consistente. Esta incertidumbre y el atractivo de ganancias potenciales rápidas pueden seducir a las personas, llevándolas, en algunos casos, a descuidar su bienestar y finanzas.

Lo preocupante es que esta compulsión no solo afecta a quien juega. Las repercusiones pueden sentirse en todo el entorno familiar, especialmente impactando a los más jóvenes. Los niños y adolescentes, al ser testigos de la adicción al juego de un familiar, pueden experimentar consecuencias emocionales y psicológicas, volviéndose especialmente vulnerables a las secuelas de este fenómeno. La Constitución de la República del Ecuador (2008), comprometida con la protección de los derechos de los consumidores, refleja en su artículo 52 la necesidad de garantizar estos derechos. Sin embargo, al enfrentarse a un marco legal que no aborda con claridad la regulación de los juegos de azar en plataformas digitales, se genera una tensión palpable entre la intención constitucional y la realidad práctica.

El núcleo de esta investigación gira en torno a esta tensión. Se busca comprender cómo una nación comprometida con la protección de sus ciudadanos puede adaptarse y evolucionar para enfrentar los desafíos que presenta la era digital en el ámbito de los juegos de azar. Esto implica no solo analizar el marco legal existente, sino también comprender las implicaciones sociales, económicas y psicológicas que este fenómeno representa para la sociedad ecuatoriana

### **3. Sobre el dictamen y consulta popular acerca de la operación de casinos**

En Ecuador, la relación con los juegos de azar ha sido distinta a la de otros países. Aunque no se ha reconocido como una fuente significativa de ingresos para quienes participan en estas actividades, es crucial entender el cambio histórico y legal que ha experimentado este sector. Durante la administración de Rafael Correa Delgado en 2011, se tomó una decisión sin precedentes: mediante una consulta popular y posteriormente respaldada por el Decreto Ejecutivo 873, se prohibieron todos los juegos de azar, incluyendo casas de apuestas, salas de juegos y casinos. Esta decisión también se reflejó en el Código Orgánico Integral Penal, reforzando esta prohibición.

Sin embargo, como en muchas otras situaciones, cuando se cierra una puerta, se abre una ventana. La era digital ha demostrado ser esa ventana para los juegos de azar en el Ecuador. Con la prohibición de los espacios físicos, las actividades relacionadas encontraron un nuevo hogar en el ciberespacio, un ámbito que el Estado no ha logrado regular de la misma manera. Este nuevo escenario ofrece a los jugadores comodidades inigualables: disponibilidad las 24 horas, la posibilidad de jugar desde cualquier lugar, y el acceso fácil y rápido mediante dispositivos con conexión a internet y una tarjeta de crédito. (Redacción Primicias, 2022)

Actualmente, para muchos ecuatorianos, conectarse y acceder a estos juegos es sencillo, independientemente de su ubicación o condición socioeconómica, ya que el acceso a internet y a dispositivos tecnológicos se ha vuelto cada vez más común en todos los estratos sociales. Esta situación resalta la adaptabilidad de la industria y plantea interrogantes sobre la eficacia de las prohibiciones en una era globalizada y digital.

Durante varios años, el gobierno de Ecuador mostró una creciente preocupación por las implicancias sociales y de salud relacionada con los juegos de azar. Entre las inquietudes destacadas estaba la ludopatía, un trastorno que lleva a la compulsión de jugar, incluso en detrimento del bienestar personal y económico del individuo. Además, la accesibilidad de estos juegos para menores de edad era una preocupación considerable, dada la vulnerabilidad de este grupo etario y la facilidad con la que podrían ser atraídos a prácticas que no comprenden en su totalidad.

Con la intención de proteger a estos segmentos vulnerables de la población y ante el reconocimiento de que muchos no veían el juego simplemente como una actividad recreativa sino como un medio para alcanzar beneficios económicos, el Estado tomó medidas concretas. Antes de la prohibición total que vendría en años posteriores, en 2007, se promulgó un decreto ejecutivo que establecía límites claros sobre la ubicación y operación de casinos y salas de juego en el país.

Este decreto, al prohibir la instalación de estos establecimientos cerca de zonas escolares, recreativas o lugares predominantemente familiares, buscaba reducir la exposición y el acceso de los niños y jóvenes a estos ambientes. Se reconocía que, a pesar de que los adultos pueden tomar decisiones informadas sobre su participación en juegos de azar, los más jóvenes, al estar en una etapa de desarrollo y formación, son especialmente susceptibles a los atractivos y riesgos que estos entornos pueden presentar. El acercamiento proactivo y las medidas tomadas por el gobierno ecuatoriano reflejan un compromiso con el bienestar y la protección de sus ciudadanos, especialmente aquellos en situaciones de mayor vulnerabilidad.

Aunque la industria de los juegos de azar constituía una fuente significativa de ingresos para la economía ecuatoriana, hubo un cambio trascendental en 2011. El 7 de mayo de ese año, se presentó al pueblo ecuatoriano la decisión de definir el futuro de esta actividad a través de una consulta popular. Los ciudadanos tuvieron la oportunidad de decidir sobre la prohibición de casinos, salas de juegos y cualquier actividad relacionada en establecimientos comerciales.

La respuesta democrática llevó a un cambio radical. Siguiendo el mandato del artículo 106 de la Constitución (2008), que establece que las decisiones tomadas en consultas populares son de cumplimiento obligatorio e inmediato, Ecuador cerró las puertas a los establecimientos físicos dedicados a los juegos de azar. Esta decisión no solo reflejó el deseo del pueblo ecuatoriano de abordar las preocupaciones asociadas con esta industria, sino que también marcó un hito en el compromiso del país con la toma de decisiones democráticas y participativas.

El proceso de desmantelamiento de los juegos de azar en Ecuador, tras la consulta popular, fue enfático en la prohibición de estos establecimientos físicos. Sin embargo, al analizar el reglamento de transición de estos juegos y, posteriormente, el Código Orgánico Integral Penal promulgado tres años después, se percibe un enfoque centrado principalmente en los espacios tangibles. El mencionado artículo 236 tipifica las actividades relacionadas con casinos, salas de juegos y casas de apuestas como delitos contra los derechos de los consumidores y otros agentes del mercado.

La trayectoria jurídica de cualquier país está marcada por sentencias y decisiones que, en muchos casos, sientan precedentes o definen la interpretación de leyes y normativas. En el caso de los juegos de azar en Ecuador, aunque no se identificó una sentencia jurisprudencial que haya sido un punto de inflexión, sí hay un dictamen de notable relevancia. El Dictamen No.12-19-CP/19y acumulados (2019), proviene del pleno de la Corte Constitucional del Ecuador y fue emitido el 25 de septiembre de 2019, siendo el juez ponente Ramiro Ávila Santamaría. Lo que lo hace particularmente relevante no es solo la institución de la que emana o la figura del juez ponente, sino el contenido y contexto del mismo.

El documento centra su análisis en un pedido específico: “la solicitud de autorización para llevar a cabo una consulta popular en el cantón Salinas, ubicado en la provincia de Santa Elena” (Autorización para el funcionamiento de casinos, casas de apuesta y salas de juego en el cantón Salinas, provincia de Santa Elena, 2019, p. 1). La consulta propuesta buscaba indagar la opinión de los habitantes del cantón sobre la operación de casinos, casas de apuestas y salas de juego en su territorio. Este dictamen, más allá de su resultado, resalta por varios motivos, en primer lugar, refleja la continua inquietud y debate en torno al tema de los juegos de azar en Ecuador, incluso después de la consulta popular nacional de 2011. Además, pone de manifiesto la importancia del mecanismo de consulta popular como herramienta democrática para tomar decisiones en temas de interés local y nacional. Finalmente, resalta la relevancia de la Corte Constitucional en la interpretación y aplicación de la Constitución y las leyes en temas que pueden tener un impacto significativo en la vida y el bienestar de los ciudadanos.

El cantón Salinas, en la provincia de Santa Elena, se encontró en una encrucijada que tocó los fundamentos de la democracia y la interpretación de la ley en el Ecuador. La propuesta de consulta local buscaba determinar si era viable y conveniente establecer casinos, casas de apuestas y salas de juegos en ese cantón, bajo la premisa de reactivar y dinamizar la economía local a través de estas actividades. Fundamentándose en el artículo 61 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), que otorga a los ciudadanos el “derecho a presentar proyectos de iniciativa popular normativa, se argumentó que permitir tales establecimientos atraería a turistas e inversiones” (p. 30). Considerando que cada año se gastan millones de dólares en casinos alrededor del mundo. Este argumento, aunque económico en su naturaleza,

tiene profundas implicaciones sociales y culturales.

El trasfondo de este debate no puede ser separado de un contexto nacional más amplio. En la consulta popular del 7 de mayo de 2011, a nivel nacional, el pueblo ecuatoriano decidió prohibir los juegos de azar con fines de lucro. Posteriormente, esta decisión fue codificada en el Código Orgánico Integral Penal (2014), específicamente en su artículo 236, que tipifica como delito estas actividades. Así, en teoría, cualquier parte del Ecuador debería adherirse a esta disposición.

La Corte Constitucional del Ecuador (2019), al abordar el pedido de Fernando Vargas y Daniel Cisneros sobre la consulta en Salinas, razonó desde una perspectiva amplia y principista. Consideró que, dado que los juegos de azar son ilícitos en todo el país, permitir su legalización en un cantón específico iría en contra de la voluntad general de la nación y contravendría la normativa penal existente. En consecuencia, rechazó el pedido, reafirmando así la primacía del interés y decisión nacionales sobre las aspiraciones locales. (Uquillas, 2011)

#### **4. Delitos Informáticos**

Entender la naturaleza de los delitos informáticos en la era digital implica primero descifrar el concepto general de una infracción penal. Según el Código Orgánico Integral Penal (2014), en Ecuador, una infracción penal se define como una conducta que es a la vez “típica, antijurídica y culpable” (p. 18). La conducta es cualquier acción u omisión realizada por un individuo, siendo la base sobre la cual se evalúa si se ha cometido un delito o contravención. La tipicidad implica que dicha conducta está específicamente descrita y categorizada en un cuerpo legal vigente, como un código penal. Así, solo si una conducta está explícitamente señalada en la ley puede ser considerada un delito.

La antijuridicidad, por otro lado, se relaciona con la amenaza o violación directa hacia lo que se conoce como un bien jurídico protegido. Estos bienes son aspectos vitales que la ley busca proteger porque están ligados a los intereses fundamentales de la sociedad o del individuo. Por último, la culpabilidad hace

referencia a que la conducta no solo encaja en una categoría penal, sino que, además, vulnera o amenaza un bien jurídico protegido, por lo que puede y debe ser sancionada por la ley. Dentro de este marco legal, el COIP clasifica las infracciones penales en dos categorías principales: “delitos y contravenciones” (Código Orgánico Integral Penal, 2014, p. 10). Con los delitos siendo de mayor gravedad.

En cuanto a los delitos informáticos en Ecuador, si bien falta un camino considerable por recorrer en cuanto a investigación y legislación específica, el COIP (2014) no está completamente desprovisto de referencias a estos. Por ejemplo, el artículo 186 menciona específicamente el “defraude mediante dispositivos electrónicos” (Código Orgánico Integral Penal, 2014, p. 81). Este artículo estipula que aquellos que utilicen tecnología para alterar, clonar o duplicar dispositivos con el propósito de obtener información de tarjetas bancarias pueden enfrentar una pena de siete años de privación de libertad.

Es evidente que el reconocimiento y sanción de delitos que involucran la tecnología está en marcha en la legislación ecuatoriana. No obstante, dada la velocidad con la que avanza la tecnología y la creatividad de aquellos dispuestos a delinquir, es esencial que la legislación continúe evolucionando para abordar efectivamente la complejidad de los delitos informáticos en el mundo actual. (Labrie, Kaplan, & Laplante, 2008)

## **5. Legislación comparada**

Como se ha mencionado durante el desarrollo de la presente investigación Los casinos y los juegos de azar están prohibidos en Ecuador desde el 2011, según el artículo 236 del Código Orgánico Integral Penal (COIP). Esta prohibición se aplica a todos los establecimientos dedicados al juego de azar, tales como casinos, casas de apuesta, salas de juegos, entre otros.

La única excepción a esta prohibición son los casinos que se encuentran en hoteles de lujo y primera categoría y que además cuenten con registro vigente del Ministerio de Turismo. Estos casinos están sujetos a una serie de regulaciones, como

la prohibición de admitir menores de edad y la obligación de brindar información sobre el juego responsable.

La prohibición de los casinos y los juegos de azar en Ecuador ha sido criticada por algunos sectores, quienes argumentan que esta medida genera informalidad y delincuencia. Otros sectores, por su parte, apoyan la prohibición, alegando que esta es necesaria para proteger a la población de los riesgos del juego.

El vacío legal en relación a los casinos digitales y juegos de azar electrónicos en Ecuador se refiere a la falta de una regulación específica para este tipo de actividades. Actualmente, los casinos digitales y juegos de azar electrónicos son legales en Ecuador, pero no se encuentran regulados por ninguna ley específica. Esto ha generado una serie de problemas, como:

La falta de control sobre los operadores de casinos digitales y juegos de azar electrónicos, lo que puede facilitar el lavado de dinero y otras actividades ilícitas.

Los operadores de casinos digitales y juegos de azar electrónicos no están obligados a cumplir con los mismos requisitos que los operadores de casinos físicos. Esto puede generar una competencia desleal y un riesgo de fraude para los usuarios.

Los usuarios de casinos digitales y juegos de azar electrónicos no están protegidos por las mismas leyes que los usuarios de casinos físicos. Esto puede dificultar la recuperación de pérdidas en caso de fraude o problemas con el servicio.

La publicidad de casinos digitales y juegos de azar electrónicos no está regulada. Esto puede generar un aumento de la adicción al juego, especialmente en los jóvenes. La situación jurídica de los casinos digitales y juegos de azar electrónicos en Ecuador es similar a la de otros países que han prohibido los casinos físicos, pero han permitido la operación de casinos digitales. En estos países, la regulación de los casinos digitales suele ser más laxa que la de los casinos físicos, lo que puede generar riesgos para los usuarios y para la sociedad en general.



En una comparativa con otros países que tienen regularizaciones similares en relación a la operación de casinos, los problemas derivados del vacío legal en relación a los casinos digitales y juegos de azar electrónicos son similares a los que se presentan en Ecuador. Los operadores de casinos digitales no están obligados a cumplir con los mismos requisitos que los operadores de casinos físicos, los usuarios no están protegidos por las mismas leyes y la publicidad de estos juegos no está regulada.

La aprobación de una regulación específica para los casinos digitales y juegos de azar electrónicos en estos países ayudaría a resolver estos problemas y a crear un entorno más seguro y justo para los usuarios. En comparación con estos países, Ecuador tiene la ventaja de que ya cuenta con una legislación que regula los casinos físicos. Esto significa que la regulación de los casinos digitales podría basarse en la legislación existente, lo que facilitaría la implementación de esta nueva regulación. (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2018). Algunos países que tienen situaciones similares a la de Ecuador son:

**México:** La situación de México en relación a los casinos físicos y casinos digitales es la siguiente:

**Casinos físicos:** Los casinos físicos están prohibidos en México desde 1947, según la Ley Federal de Juegos y Sorteos. Esta prohibición se aplica a todos los establecimientos dedicados al juego de azar, tales como casinos, casas de apuestas, salas de juegos, entre otros.

La prohibición de los casinos físicos en México ha sido criticada por algunos sectores, quienes argumentan que esta medida genera informalidad y delincuencia. Otros sectores, por su parte, apoyan la prohibición, alegando que esta es necesaria para proteger a la población de los riesgos del juego.

Casinos digitales: Los casinos digitales son legales en México desde 2004, según la Ley Federal de Juegos y Sorteos. La regulación de los casinos digitales está a cargo de la Secretaría de Gobernación.

Para operar un casino digital en México, los operadores deben obtener una licencia de la Secretaría de Gobernación. Las licencias se otorgan a empresas que cumplen con una serie de requisitos, como contar con un capital mínimo, tener un buen historial crediticio y tener un sistema de seguridad que proteja los datos de los usuarios. Los casinos digitales en México están sujetos a una serie de regulaciones, como la prohibición de admitir menores de edad, la obligación de brindar información sobre el juego responsable y la prohibición de realizar publicidad engañosa. (Uquillas, 2011)

Panamá: La situación de Panamá en relación a los casinos físicos y casinos digitales es la siguiente:

Casinos físicos: Los casinos físicos están prohibidos en Panamá desde 1999, según la Ley 24 de 1999. Esta prohibición se aplica a todos los establecimientos dedicados al juego de azar, tales como casinos, casas de apuestas, salas de juegos, entre otros. La prohibición de los casinos físicos en Panamá ha sido criticada por algunos sectores, quienes argumentan que esta medida genera informalidad y delincuencia. Otros sectores, por su parte, apoyan la prohibición, alegando que esta es necesaria para proteger a la población de los riesgos del juego.

Casinos digitales: Los casinos digitales son legales en Panamá desde 2022, según la Ley 288 de 2022. Para operar un casino digital en Panamá, los operadores deben obtener una licencia. Las licencias se otorgan a empresas que cumplen con una serie de requisitos, como contar con un capital mínimo, tener un buen historial crediticio y tener un sistema de seguridad que proteja los datos de los usuarios. Los casinos digitales en Panamá están sujetos a una serie de regulaciones, como la prohibición de admitir menores de edad, la obligación de brindar información sobre el juego responsable y la prohibición de realizar publicidad engañosa. (Williams, Wood, & Parcker, 2012)

Perú: La situación de Perú en relación a los casinos físicos y casinos digitales es la siguiente:

Casinos físicos: Los casinos físicos están prohibidos en Perú desde 1990, según el Decreto Ley 25621. Esta prohibición se aplica a todos los establecimientos dedicados al juego de azar, tales como casinos, casas de apuestas, salas de juegos, entre otros.

La prohibición de los casinos físicos en Perú ha sido criticada por algunos sectores, quienes argumentan que esta medida genera informalidad y delincuencia. Otros sectores, por su parte, apoyan la prohibición, alegando que esta es necesaria para proteger a la población de los riesgos del juego.

Casinos digitales: Los casinos digitales son legales en Perú desde 2010, según la Ley N° 27153. La regulación de los casinos digitales está a cargo del Ministerio de la Producción. Para operar un casino digital en Perú, los operadores deben obtener una licencia del Ministerio de la Producción. Las licencias se otorgan a empresas que cumplen con una serie de requisitos, como contar con un capital mínimo, tener un buen historial crediticio y tener un sistema de seguridad que proteja los datos de los usuarios. Los casinos digitales en Perú están sujetos a una serie de regulaciones, como la prohibición de admitir menores de edad, la obligación de brindar información sobre el juego responsable y la prohibición de realizar publicidad engañosa. (Gama, 2021)

## Conclusiones

1.- La creciente popularidad y aceptación de los juegos de azar en el panorama mundial ha planteado desafíos regulatorios y sociales significativos para muchas naciones, incluyendo Ecuador. A medida que estas actividades se han integrado tanto en espacios físicos tradicionales como en plataformas digitales, surge una tensión entre las libertades individuales, la protección del consumidor y los riesgos asociados. La rápida expansión de las plataformas en línea ha exacerbado estos desafíos, llevando a los gobiernos a enfrentar un conjunto nuevo de preocupaciones regulatorias. Aunque Ecuador cuenta con un marco legal que aborda los juegos de azar en espacios físicos, la ausencia de regulaciones claras para las actividades de juego en el ámbito digital ha permitido la proliferación de plataformas en línea en un limbo legal, lo que ha dejado a los consumidores en una posición vulnerable. La atracción de ganancias potenciales rápidas y la naturaleza impredecible de los juegos de azar pueden llevar a las personas a descuidar su bienestar y finanzas, teniendo consecuencias similares a las adicciones. Esta compulsión no solo afecta a quienes participan en los juegos, sino que también puede tener un impacto negativo en el entorno familiar, especialmente en los niños y adolescentes. Aunque la Constitución de la República del Ecuador establece la protección de los derechos de los consumidores, la falta de una regulación clara en el ámbito de los juegos de azar en plataformas digitales crea una tensión entre los principios constitucionales y la realidad práctica.

2.- En suma, la expansión de los juegos de azar y las casas de apuestas hacia el entorno digital ha desencadenado retos regulatorios y sociales significativos. La accesibilidad y el atractivo de las plataformas en línea han incrementado la participación en estas actividades, pero al mismo tiempo han dado lugar a inquietudes sobre la adicción al juego y la protección del consumidor. La evolución de estos sectores demanda una regulación adaptada a las particularidades del ámbito digital, encontrando el equilibrio entre la autonomía individual y la imperiosa necesidad de preservar la integridad y el bienestar de los usuarios. En el contexto de Ecuador, la creciente adopción de juegos de azar y apuestas en línea ha revelado una brecha entre la legislación vigente y la realidad digital. La ausencia de normativas específicas para estas actividades en plataformas digitales ha generado un entorno ambiguo que

facilita la proliferación de operadores sin suficiente supervisión. Para garantizar la defensa de los consumidores y el cumplimiento de los preceptos constitucionales, es imperativo que el país modernice su marco legal para abordar de manera efectiva los desafíos y riesgos que emergen en el panorama digital en relación con los juegos de azar. En cuanto a los delitos informáticos, la proliferación de estos en la era digital ha subrayado la urgente necesidad de actualizar leyes y regulaciones. La tecnología ha rebasado las barreras convencionales, permitiendo a los criminales cibernéticos operar a nivel global con una relativa impunidad. El enfrentamiento de estos delitos demanda una cooperación internacional más estrecha, junto con legislaciones nacionales que aborden los nuevos tipos de amenazas cibernéticas. Es esencial invertir en la capacitación de las fuerzas de seguridad y los profesionales de la ciberseguridad para salvaguardar la integridad de la información y la infraestructura digital en un entorno cada vez más interconectado.

3.- Como una conclusión general, se puede señalar que, el avance hacia la digitalización en áreas como los juegos de azar y las casas de apuestas, así como el aumento de delitos informáticos, son aspectos intrínsecamente ligados a la evolución tecnológica y los desafíos que conlleva. La creciente popularidad de los juegos de azar en plataformas digitales ha generado cuestionamientos en torno a la regulación, la adicción al juego y la protección del consumidor. En el caso de Ecuador, la falta de regulaciones claras para el ámbito digital ha dejado una brecha legal que afecta la seguridad de los usuarios y sus derechos. Paralelamente, los delitos informáticos han sacado a la luz la necesidad de una cooperación global más efectiva y de una legislación adaptada para enfrentar amenazas en línea. En este contexto, es evidente que, tanto a nivel nacional como internacional, se requiere una adaptación constante de las normativas legales para abordar de manera efectiva los desafíos planteados por la digitalización en diversos campos. La rápida evolución tecnológica demanda una regulación actualizada y una colaboración más estrecha entre las naciones para proteger a los ciudadanos, salvaguardar la integridad de la información y asegurar que los beneficios de la tecnología sean aprovechados de manera segura y ética. La protección del consumidor, la promoción del bienestar y la preservación de los derechos individuales deben estar en el centro de estos esfuerzos regulatorios y legislativos, permitiendo así que la sociedad avance en armonía con el entorno digital

## **Recomendaciones**

1.- En vista de los desafíos regulatorios y sociales que han surgido debido a la creciente popularidad de los juegos de azar a nivel global, se recomienda que los gobiernos, incluyendo el de Ecuador, adopten un enfoque proactivo para la regulación de las actividades de juego en plataformas digitales. Esto implica la actualización de marcos legales obsoletos para abordar de manera explícita los juegos de azar en línea, estableciendo normas claras que protejan tanto a los consumidores como a la integridad del mercado. Asimismo, se sugiere que se implementen campañas de concientización sobre los riesgos de la adicción al juego y se promueva la educación financiera para prevenir que los individuos descuiden su bienestar económico en busca de ganancias rápidas. Además, la colaboración con expertos en salud mental y psicología podría ser beneficiosa para comprender y abordar de manera más efectiva las consecuencias psicológicas de la compulsión hacia el juego.

2.- Ante los retos regulatorios y sociales derivados de la expansión de los juegos de azar y casas de apuestas hacia el entorno digital, se recomienda encarecidamente que Ecuador revise y actualice su marco legal para abordar adecuadamente estas actividades en línea. Esto implicaría la creación de regulaciones específicas que aborden la protección del consumidor, la prevención de la adicción al juego y la supervisión efectiva de los operadores digitales. Además, se sugiere la implementación de campañas de educación pública sobre los riesgos del juego compulsivo y la promoción de comportamientos de juego responsables. En el ámbito de los delitos informáticos, se insta a establecer un marco legal robusto que permita la colaboración interinstitucional y la cooperación internacional para enfrentar de manera eficaz estas amenazas en línea. La inversión en capacitación y recursos para las fuerzas de seguridad y profesionales de ciberseguridad es crucial para mantener la integridad de la infraestructura digital y proteger los intereses nacionales.

3.- El Art. 236 del COIP versa sobre la regulación de actividades relacionadas con casinos, salas de juego, casas de apuestas y negocios vinculados a juegos de azar.

Dicho artículo establece diferentes disposiciones y sanciones según la naturaleza de las acciones emprendidas por individuos en este ámbito. Recomendamos la ampliación del tipo penal.

En primer lugar, se contempla que aquel individuo que asuma la administración, puesta en funcionamiento o establecimiento de casinos, salas de juego, casas de apuestas o empresas dedicadas a la organización de juegos de azar, se enfrentará a una pena privativa de libertad cuya duración oscila entre uno y tres años. Esta disposición legal refleja la seriedad con la que se consideran este tipo de actividades y busca regular su operación de manera rigurosa.

La norma también contempla una agravante, en el caso de que una persona realice las actividades mencionadas anteriormente con el propósito de obtener beneficios económicos, pero pretenda simular que las está llevando a cabo sin fines de lucro. Para tales circunstancias, se establece una sanción más severa, con una pena privativa de libertad de tres a cinco años. Esta disposición busca desincentivar cualquier intento de eludir las implicaciones legales al fingir una motivación altruista en actividades que, en realidad, persiguen ganancias financieras.

Además de las sanciones de privación de libertad, el artículo en cuestión establece la medida de comiso, mediante la cual los instrumentos, productos o ingresos obtenidos por medio de la comisión de la infracción quedan sujetos a la confiscación por parte de las autoridades. Esta disposición refuerza la intención de desalentar la realización de actividades relacionadas con el juego de azar que estén en contra de las regulaciones establecidas, ya que implica la pérdida de los bienes y ganancias asociados a dichas actividades.

Bajo esta premisa, se recomendaría el cambio en el Art. de la siguiente manera:

Art. 236: En virtud de esta disposición legal, se establece que toda persona que administre, establezca o ponga en funcionamiento, casinos, salas de juego, casas de apuestas o negocios dedicados a la realización de juegos de azar, así como casinos electrónicos, salas de juego en línea, plataformas de apuestas virtuales o negocios dedicados a la realización de juegos de azar digitales, incurrirá en consecuencias

legales. Estas consecuencias se traducirán en una pena privativa de libertad que abarcará un período de uno a tres años.

En caso de que un individuo realice estas actividades con ánimo de lucro, pero pretenda simular que las lleva a cabo sin fines de lucro, se le impondrá una pena más severa. Esta pena privativa de libertad se extenderá en un rango de tres a cinco años, en adición a las sanciones de privación de libertad, el artículo contempla el comiso de los instrumentos, productos o ganancias obtenidas como consecuencia de la infracción. Esto incluiría, por ejemplo, los fondos obtenidos a través de actividades de juego en línea no autorizadas o de casinos electrónicos ilegales.



## REFERENCIAS

- Alba, J. (1961). Culpabilidad y tipicidad. Obtenido de Anuario de Derecho penal y Ciencias Penales.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2010). Ley Orgánica de Defensa del Consumidor. En *Capítulo I*.  
<https://library.fes.de/pdf-files/bueros/quito/07403.pdf>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008, octubre 20). Constitución de la República. Montecristi, Ecuador: Registro Oficial 449. Retrieved from [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2014, febrero 10). Código Orgánico Integral Penal. Quito, Ecuador: Registro Oficial Suplemento 180. Retrieved from [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/C OIP\\_act\\_feb-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/C OIP_act_feb-2021.pdf)
- Autorización para el funcionamiento de casinos, casas de apuesta y salas de juego en el cantón Salinas, provincia de Santa Elena, CASO No.12-19-CPy13-19-CP (Corte Constitucional del Ecuador septiembre 25, 2019). Retrieved from <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/http://doc.corteconstitucional.gob.ec:8080/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/5bd1a248-11e6-4d6b-868c-89862cb55eda/0012-19-cp-dictamen.pdf?guest=true>
- Carbonell, X. (2014 ). *La adicción a los videojuegos en el DSM-5, adicciones* . Recuperado el 2020 , de Casinos seguros : <https://casinos-seguros.com/casinos/paises/ecuador/#el-juego-online-en-ecuador>
- Casanova, C. M. R. (1991). Delitos de Danos en el Ambito Informatico, *Los. Derecho Penal y Criminología*, 13, 45.
- Gama, L. (2021). La explotación por internet de los juegos de casinos. *Posturas*, 16.  
<https://ladiaria.com.uy/opinion/articulo/2021/12/la-explotacion-por-internet-de-los-juegos-de-casinos/>
- Gherzi, C. (1997). Teoría general de la reparación de daños. Buenos Aires: Astrea, 5.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2018). *Clasificación Nacional de Delitos con Fines Estadísticos*. INEC. Retrieved from

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.cepal.org/sites/default/files/presentations/septima-reunion-gtci-clasificacion-nacional-delitos-con-fines-estadisticos-inec-ecuador.pdf

- Labrie, R., Kaplan, S., & Laplante, B. (2008). Inside the virtual casino: a prospective longitudinal study of actual Internet casino gambling. *European Journal of Public Health*, 410–416. Retrieved from <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckn021>
- Mendieta, J. Z. (s.f.). *Delito Informatico*. Recuperado el 2016, de Procedimiento Penal en el Ecuador. Dominio de las ciencias.
- Nieto, W., & Garcia, G. (2017). Los derechos del consumidor y su desconocimiento en la sociedad ecuatoriana. *Prisma social*, 457. <https://revistaprismasocial.es/article/view/1463/1672>
- Puig, S. (2004). Valoraciones, normas y antijuridicidad penal. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, 12. <http://criminet.ugr.es/recpc/06/recpc06-02.pdf>
- Redacción Primicias. (2022, febrero 22). *Las apuestas en línea operan en Ecuador aprovechando un vacío legal*. Retrieved from <https://www.primicias.ec/noticias/jugada/apuestas-linea-operan-ecuador-aprovechando-vacio-legal/>
- Rodriguez, G. (2012). Riesgos del consumidor electrónico en las prácticas. *Revista de Derecho*, 264. <https://www.redalyc.org/pdf/851/85123908010.pdf>
- Salvador, Í. (2019, 13 diciembre). Oficio N° 07017. *Procuraduría General del Estado*. <http://www.pge.gob.ec/images/2022/comunicado/febrero/JuntaBeneG YE/JBG.pdf>
- Uquillas, A. (2011). Diagnostico y analisis del impacto de los casinos en el Ecuador. *Revista académica de economía*, 14-21. Retrieved from <https://www.eumed.net/cursecon/ecolat/ec/2011/au.html>.
- Villalba, J. (2009). La noción de consumidor en el derecho comparado y en el derecho colombiano. *Vniversitarias*, 307. <http://www.scielo.org.co/pdf/vniv/n119/n119a18.pdf>
- Williams, R., Wood, R., & Parcker, J. (2012). Williams, R. J., Wood, R. T., & Parke, J. (2012). History, current worldwide situation, and concerns with Internet gambling. *Routledge international handbook of Internet gambling*, 3-26. Retrieved from <https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=8kzQuyGIZ74C&oi=fnd&pg=PA3&dq=casinos+virtuales+panama+,+articulo+cientifico&ots=4v7IUWxFuK&sig=Y95zvUtrGhepkmrx5Sv9baSABGk>



Presidencia  
de la República  
del Ecuador



Plan Nacional  
de Ciencia, Tecnología,  
Innovación y Saberes



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Nosotros, **Layedra Jaén, Elena Lissette**, con C.C: #0951834225, y **Zambrano Robayo, Luis Andrés** con C.C: #0502955354 autores del trabajo de titulación: **Falta de tipificación de actividades de los consumidores en casinos digitales en el Ecuador**, previo a la obtención del título de **Abogado** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaramos tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación 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.- Autorizamos a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 2 de **septiembre** deL **2023**

f. \_\_\_\_\_

**Layedra Jaen, Elena Lissette**

C.C: **0951834225**

f. \_\_\_\_\_

**Zambrano Robayo, Luis Andres**

C.C: **0502955354**

<b>REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA</b>			
<b>FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN</b>			
<b>TÍTULO Y SUBTÍTULO:</b>	Falta de tipificación de actividades de los consumidores en casinos digitales en el Ecuador.		
<b>AUTORES)</b>	Elena Lissette Layedra Jaen; Luis Andres Zambrano Robayo		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Ab. Xavier Paul Cuadros Añazco		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Jurisprudencia, Ciencias Sociales y Políticas		
<b>CARRERA:</b>	Carrera de Derecho		
<b>TITULO OBTENIDO:</b>	Abogado		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN</b>	2 de septiembre de 2023	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	32
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Derecho del Consumidor, Derecho Penal, Derecho Informático		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Consumidor, juegos de azar, sin regulación, tipo penal, falta detipificación, plataformas digitales.		
<b>RESUMEN:</b>	<p>A raíz de la pandemia por el Covid-19 el negocio de las apuestas por Internet se ha disparado en Ecuador, ya que los ciudadanos buscaron formas de entretenerse y ganar dinero extra, elementos que hacían mucha falta a consecuencia del aislamiento social y falta de empleo, de tal manera que ahora es común observar que los establecimientos dedicados a los juegos de azar se anuncian en televisión o cuñas radiales, pero este negocio es realizado exclusivamente por medio de plataformas digitales, ya que para este caso en específico no existe ninguna normativa que regule a los juegos de azar en el Ecuador. Esto es preocupante para el Estado, ya que al no existir una normativa o tipo penal en específico que sancione a los consumidores que ejercen estos actos en Internet no se estaría cumpliendo con el propósito del Art. 236 del Código Orgánico Integral Penal de prohibir a los casinos y la consulta popular de mayo del 2011 en el que el pueblo ecuatoriano eligió la eliminación de los juegos de azar en el territorio nacional. Es por ello que el presente proyecto pretende demostrar la falta de tipificación que regule a las casas de apuestas que realizan juegos de azar por Internet y la falta de sanciones a aquellos consumidores que juegan en los casinos mediante plataformas digitales. Llenar el vacío de esta ley es importante para así brindar claridad en los derechos y responsabilidades de los ciudadanos, el llenar vacíos legales garantiza una regulación completa y coherente.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	SI	NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-9-3188376 +593-9-8503311	E-mail: elenalayedraj03@gmail.com Luis.zambrano.z20014@gmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):</b>	<b>Nombre: Reynoso Gaute, Maritza Ginette</b>		
	<b>Teléfono: +593-4-3804600</b>		
	<b>E-mail: maritza.reynoso@cu.ucsg.edu.ec</b>		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			