

ÍNDICE

<i>Prólogo de la primera edición, por FRANCISCO CASTEX.</i>	15
<i>Prólogo de la segunda edición, por KAREN M. SIERRA-HUGHES</i>	19
<i>Presentación. Del Estado Boral al Estado regulado</i>	23
CAPÍTULO I.	27
PRIMERA PARTE: La incidencia de las TICs en los juegos de apuestas en línea	27
Introducción	27
1. Internet, ciberespacio y juego en línea	29
2. El comercio electrónico y el juego en línea.	30
3. Plataformas y juego en línea	33
3.1. Plataforma en términos tecnológicos	34
3.2. Plataforma en términos comerciales	34
3.3. Plataforma en términos regulatorios	36
SEGUNDA PARTE: El juego como conducta social en las nue- vas tecnologías: <i>Homo ludens digitalis</i>	38
TERCERA PARTE: Caracteres del juego en línea desde la pers- pectiva tecnológica	42
CAPÍTULO II. El juego en línea como categoría jurídica autó- noma. Introducción	47
1. Autonomía normativa	48
1.1. La Unión Europea	51

1.2. España.	53
1.3. Reino Unido	56
1.4. Alemania	59
2. Unidad conceptual	61
3. Finalidad común de protección jurídica	64
4. Categorización jurídica del juego en línea	67
CAPÍTULO III. El juego de azar y de apuestas en línea ilegal .	71
1. Ubicación del juego ilegal en el contexto tecnológico	71
2. Ubicación del juego ilegal en línea en la clasificación del cibercrimen.	72
2.1. Clasificación jurídico-penal stricto sensu. . .	73
2.2. Clasificación “contra” o “a través”	74
2.3. Clasificación en términos probatorios	75
2.4. Cibercrimen y juego en línea ilegal.	76
3. El juego ilegal online en tiempos de covid-19 . . .	77
4. De la contravención al delito	80
5. El juego ilegal en línea.	82
5.1. Ubicación del juego ilegal.	82
5.2. El art. 301 bis del Código Penal.	83
5.3. Bien jurídico protegido	83
5.4. Acciones típicas	85
5.4.1. Explotar.	86
5.4.2. Administrar	86
5.4.3. Operar	88
5.4.4. Organizar	89
5.5. Estructura especial de organización jerárquica piramidal.	89
5.6. Comunidad fáctica y aplicación indistinta de las acciones	91
5.7. Juegos de azar. Especial referencia a la apuesta en línea	92
5.8. Por sí o a través de terceros.	95

5.9. Modalidad o sistema de captación	96
5.10. Sin autorización de la autoridad	96
5.11. Sujeto activo	97
5.12. Tipicidad subjetiva.	98
5.13. Consumación.	99
5.14. Participación en el marco tecnológico. Especial referencia a los medios electrónicos de pago	100
6. El caso del influencer en el ciclo de apuestas ilegales en línea	103
7. Limitaciones del tipo penal del art. 301 bis del Có- digo Penal	106
7.1. La protección de los derechos de la niñez en el ámbito de los juegos de apuestas en línea. Motivos normativos de la protección agravada y motivos tecnológicos. Indicadores de ries- gos.	107
7.2. Las apuestas deportivas en línea y el amaño de competiciones	116
7.3. Consideraciones sobre alcances y faltantes del tipo penal del art. 301, CP	120
CAPÍTULO IV. De la prueba	127
1. Introducción	127
2. Apuntes previos sobre la evidencia digital	128
3. La adquisición de la prueba en el entorno digital y la libertad probatoria	131
4. Metodologías de investigación en casos de explota- ción de juegos de azar sin autorización por medio de plataformas de captación de apuestas online .	136
4.1. Investigación sobre la plataforma de juegos de azar online	137
4.2. Técnicas de fuentes abiertas u OSINT	139
4.3. Extracciones de pantalla, screenshots y pan- tallazos. Sistema de Hash	142
4.4. La investigación mediate “la apuesta contro- lada”. Revelación por medio del agente encu-	

bierto digital y su contrapunto con el agente provocador	146
4.5. Informe o peritaje	157
5. Aspectos de cooperación internacional en materia probatoria	159
6. Aproximación a la investigación en torno a crip- toactivos en los denominados criptocasinos	164
CAPÍTULO V. Bloqueos, medidas cautelares	169
1. Introducción	169
2. Aclaración inicial sobre la neutralidad de Inter- net.	169
3. Naturaleza, finalidad y presupuestos de las medi- das cautelares	172
4. Las medidas cautelares en los procesos penales que se investiga la infracción al art. 301 bis del CP ..	174
5. Bloqueos de páginas web.	176
5.1. Bloqueo a nivel DNS	180
5.2. Bloqueo a nivel ISP	181
5.3. Bloqueos dinámicos.	184
5.4. Método de autobloqueo del propio operador de juego en línea	186
6. Bloqueos de los medios de pago	191
7. Aproximación al bloqueo de criptoactivos	203
CAPÍTULO VI. Jurisdicción y competencia	207
1. Deslocalización, ciberespacio y territorialidad. ..	207
2. Ubicación del hecho criminal en un contexto des- localizado. Aspectos teóricos sobre el lugar del hecho	209
2.1. Teoría de la acción o de actividad	210
2.2. Teoría del resultado	212
2.3. Teoría de la ubicuidad	212
3. Organización jurídica a nivel nacional.	213

4. Recepción y evolución de la fijación de competencia en el ámbito judicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires	214
4.1. Discusión sobre la competencia material . . .	217
4.2. Discusión sobre la competencia en materia federal	219
5. Posición de la Corte Suprema de Justicia de la Nación	225
6. Tendencia internacional y nacional	226
7. Tendencia en la búsqueda de soluciones para el arraigo de competencia en casos de explotación y organización de juegos de azar online ilegal	228
CAPÍTULO VII. Regulación de los juegos de azar en la CABA	231
1. Introducción	231
2. La exposición de motivos	232
3. Ámbito de aplicación	233
3.1. Del marco normativo	233
3.2. Ámbito territorial	235
4. Sujetos involucrados	239
4.1. Operador de juego en línea	239
4.2. Participante/apostador/usuario/jugador/consumidor	243
4.3. Autoridad de aplicación: LOTBA SAU	248
4.4. Medios de pago	251
4.5. Notas finales sobre el proceso regulatorio . .	253
CAPÍTULO VIII. Efectos pluriofensivos del juego de azar ilegal online	257
1. Introducción	257

PRIMERA PARTE: La fe pública	258
SEGUNDA PARTE: Patrimonio de los Estados provinciales	259
TERCERA PARTE: Protección a los consumidores.	261
1. Introducción	261
2. Por el medio en el que se desarrolla	262
3. Ubicación de la operación y cuestiones de competencia	263
4. Por la forma de contratación adhesiva.	266
5. Deber de información	267
6. El proceso de registración (onboarding digital) ..	269
7. Fraude a los consumidores	274
8. Notas finales. Consumidores en el juego en línea ilegal	280
CUARTA PARTE: Lavado de activos de origen ilícito	281
1. Introducción. Base conceptual. Marco jurídico ..	281
2. Lavado de activos y juego en línea ilegal	283
3. Evolución normativa contra el lavado de activos de origen ilícito asociando a la explotación del juego en línea	288
4. Desafíos ante los riesgos del lavado de activos asociados al juego online.	293
QUINTA PARTE: La protección de datos personales y el juego en línea	296
1. Introducción	296
2. Marco normativo de protección de datos personales en el ámbito nacional. Definiciones y alcances. ...	297
3. Avances en la protección de los datos personales en el ecosistema de los juegos de azar.	300
4. Riesgos emergentes del tratamiento de datos en prácticas de juego en línea ilegal	304

SEXTA PARTE: La tributación fiscal en marco del juego en línea ilegal. Marco regulatorio y riesgos generados por la actividad.	310
1. Introducción	310
2. Legislación nacional impositiva en materia de juegos de azar en línea	311
3. Reflexiones sobre los aspectos impositivos del juego en línea	320
SÉPTIMA PARTE: Riesgos emergentes del juego online ilegal: Adicciones en entornos digitales. Protección de Niñas, Niños y Adolescentes	321
1. Introducción	321
2. Categorización de la ludopatía y el ingreso en el ámbito tecnológico	323
3. Riesgo y vulnerabilidad de menores de edad frente a los juegos de apuestas online	325
4. Indicadores y estudios de riesgos en el entramado de los juegos de apuestas en línea en niñas, niños y adolescentes en la Argentina	330
5. Mecanismos de estimulación a las apuestas en línea y “ciberanzuelos”	336
5.1. Juegos gratis y bonos de bienvenida	336
5.2. Influencers y streamers	337
5.3. Tipster	343
5.4. Loot boxes o cajas botín o cajas aleatorias.	345
5.5. Estructuras jerárquicas de organización. Red de cajeros	348
6. Exposición digital, juego desviado y consumo adictivo. Hacia un marco de protección de NNyA en el entorno digital	349
CAPÍTULO IX. Múltiples riesgos y efectos pluriofensivos	353
<i>Bibliografía.</i>	<i>357</i>