

# PRÓLOGO

José Ignacio Cases\*

25



El juego de azar en la actualidad y en lo que se refiere a las democracias occidentales es considerado como una actividad lícita (frente a la tradicional prohibición que su práctica ha sufrido durante siglos) porque se contempla como un aspecto más de los muchos que constituyen el amplio contenido del derecho a la libertad civil. Esta libertad permite a los ciudadanos actuar sin cortapisas en cualquiera de las actividades que conforman la vida cotidiana y que no hayan sido directamente prohibidas por razones de seguridad, orden público o de salud.

No obstante, aun siendo lícita la actividad del juego de azar, los poderes públicos suelen establecer limitaciones precisamente para garantizar a los ciudadanos el ejercicio de su libertad civil de jugar sin resultar afectados por situaciones contrarias a su propia libertad. Esas limitaciones son semejantes a las que los conductores sufrimos con las normas de tráfico (direcciones prohibidas, limitaciones de velocidad, giros obligatorios, etcétera), que se

\* Vicepresidente de la Fundación CODERE; profesor Emérito de Ciencia Política.



establecen para garantizar la seguridad en el ejercicio de la libertad civil de desplazarse por medio de vehículos automóviles y que podemos gozar todos y cada uno de los ciudadanos.

Cuando en 2007, hace ya más de diez años, se constituyó la Fundación CODERE con el objetivo de profundizar en el estudio de los múltiples aspectos que concurren en el ejercicio de la libertad civil de participar en los juegos de azar como una forma más de ocio y entretenimiento, pero con seguridad, es decir, evitando todo aquello perjudicial a la salud y a los intereses personales de los jugadores, la Fundación entendió desde el primer momento que era preciso realizar ante todo una labor didáctica tan elemental y sencilla como la de dar a conocer la realidad y combatir los tópicos y lugares comunes que sobre esta materia existen entre la población de cualquier país.

Para actuar de modo positivo nada mejor que ayudar a la sociedad a que se conozca a sí misma. El aforismo latino *Nosce te ipsum*, que Pausanias transmitió inscrito en lengua griega en el pronaos del templo de Apolo en Delfos, es una invitación de gran contenido ético y una exigencia contundente que nos enfrenta a todos los seres humanos con la realidad que, en ocasiones, suele ser muy inquietante.

En 2010 la Fundación patrocinó el primer estudio sobre la percepción que los españoles tenían sobre el juego de azar y su práctica por la sociedad, que llevamos a cabo un grupo de profesores pertenecientes al Instituto de Política y Gobernanza (IPOLGOB) de la Universidad Carlos III de Madrid junto a otros valiosos colaboradores. El estudio tuvo una amplia repercusión porque dentro de lo que conocemos como “realidad” no están sólo los datos fríos y concretos, sino también la lectura y comprensión que de ellos hace la propia sociedad. La percepción es un elemento fundamental para establecer una política pública adecuada por los gobernantes porque refleja claramente la opinión pública. A través de las dos encuestas (juego presencial y juego en línea) logramos saber lo que la propia sociedad percibe de sus propios actos.

Estas encuestas se han repetido anualmente y, por tanto, este año verá la luz la novena, lo que permite extraer conclusiones y matizaciones muy ajustadas que pueden resistir con eficacia frente a las noticias alarmistas que tanto gustan a los medios de comunicación generalistas. Conocer

científicamente la realidad, sin prejuicios ni fantasías, es lo que corresponde hacer al mundo académico y es la única ayuda eficaz para enfrentar las soluciones a los problemas que pueda presentar una práctica desordenada del juego, sea por inclinaciones personales, o bien, por políticas públicas erróneas.

La Fundación ha querido extender este tipo de estudios a los países en los que la empresa CODERE tiene presencia. En mayo de 2017 se publicó el estudio sobre la percepción referente a Italia realizado por la Fundación Bruno Visentini y la Libera Università Internazionale degli Studi Sociali (LUISS), una de las dos universidades privadas de mayor prestigio en Italia. En estos momentos se está elaborando el estudio correspondiente a 2018.

La posibilidad de colaborar con la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) se presentó en 2009 tras firmar un convenio de colaboración entre el Instituto de Investigaciones Jurídicas (IIJ) y el IPOLGOB. Ello facilitó la celebración del seminario “Juegos de azar. Una visión multidisciplinaria”, dirigido por Cecilia Mora-Donatto, y la posterior publicación de un libro con el mismo título en 2010.

La UNAM es un referente intelectual en el mundo y, por tanto, en el ámbito de los países de habla hispanica. Así lo ha reconocido España de forma solemne al otorgar el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades de 2009 a esta Universidad.

La colaboración entre la Fundación y el IIJ se ha intensificado notablemente. En 2017 aparecieron los dos volúmenes del *Diagnóstico del marco normativo y tributario de los juegos con apuestas*, de Ezequiel González y Gabriela Ríos, y ahora, este enorme esfuerzo que el IIJ ha realizado para iluminar, desde una perspectiva estrictamente académica, un campo tan desconocido en México como el del juego de azar, se ve completado de forma espléndida por el libro que presentamos. Tengo la convicción que, como sus autores señalan, se abren nuevas perspectivas y ámbitos de reflexión sobre cuestiones que podrían ser abordadas en futuros trabajos, entre otras, el control del juego ilegal, el juego de los menores de edad o el abuso de Internet.

En este Prólogo deseo mostrar el agradecimiento de CODERE y de su Fundación tanto al director del IIJ, Pedro Salazar, como a la responsable del



Departamento de Investigación Aplicada y Opinión, Julia Isabel Flores, y hacerlo extensivo a todo el elenco de investigadores y colaboradores que han participado en la realización del libro, al tiempo que formulo los más vivos votos para que esta tarea conjunta pueda continuarse con el patrocinio de nuevas publicaciones.

