



FACULTAD DE TURISMO Y FINANZAS

GRADO EN FINANZAS Y CONTABILIDAD

**Evolución del sector de los Juegos de Azar desde la regulación
del Canal Online hasta la actualidad**

Trabajo Fin de Grado presentado por Blanca Macías Fernández, siendo la tutora del mismo la profesora María Luisa Ridao Carlini.

Vº. Bº. de la Tutora:

Alumna:

Dña. María Luisa Ridao Carlini

Dña. Blanca Macías Fernández

Sevilla. Junio de 2021



**GRADO EN FINANZAS Y CONTABILIDAD
FACULTAD DE TURISMO Y FINANZAS**

**TRABAJO FIN DE GRADO
CURSO ACADÉMICO [2020-2021]**

TÍTULO:

**EVOLUCIÓN DEL SECTOR DE LOS JUEGOS DE AZAR DESDE LA REGULACIÓN
DEL CANAL ONLINE HASTA LA ACTUALIDAD**

AUTOR:

BLANCA MACÍAS FERNÁNDEZ

TUTOR:

D^a. MARÍA LUISA RIDAO CARLINI

DEPARTAMENTO:

ECONOMÍA E HISTORIA ECONÓMICA

ÁREA DE CONOCIMIENTO:

ECONOMÍA APLICADA

RESUMEN:

Tras un breve repaso de la historia del juego y de su regulación se realiza un análisis de los juegos de azar en España en los últimos años. Para ello, estudiamos el comportamiento de dicho sector desde diferentes perspectivas, lo que nos ayudará a dimensionar el impacto económico que esta actividad genera y a detectar e interpretar los efectos adversos de la misma. Además de estudiar las variables más representativas de los diferentes tipos de juegos de azar, hacemos hincapié en el canal online debido al auge que viene registrando en los últimos años, especialmente entre los jóvenes, y en los efectos que éste tiene entre las personas más vulnerables. En este trabajo se analiza también el efecto que sobre el juego ha tenido la situación de excepcionalidad vivida a causa de la Covid-19.

PALABRAS CLAVE:

Apuestas; Juegos; Online; Gasto; Azar

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.....	1
1.1	JUSTIFICACIÓN.....	1
1.2	OBJETIVOS	1
1.3	METODOLOGÍA.....	2
2	BREVE HISTORIA DEL JUEGO.....	3
3	3. REGULACIÓN Y TIPOS DE JUEGOS.....	5
3.1	REGULACIÓN.....	5
3.2	TIPOS DE JUEGOS	5
4	DATOS DEL JUEGO EN ESPAÑA	9
4.1	DIMENSIÓN DE LA ACTIVIDAD	9
4.1.1	Cantidades jugadas.....	9
4.1.2	Margen de juego.....	10
4.2	Distribución por el territorio.....	15
4.3	El juego en Andalucía.....	16
5	EL JUEGO ONLINE.....	19
5.1	CANTIDADES JUGADAS Y MARGEN DE JUEGO ONLINE	19
5.2	NÚMERO DE JUGADORES.....	22
5.3	PERFIL DEL JUGADOR ONLINE.....	22
5.4	CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR EMPRESARIAL DEL JUEGO ONLINE	25
6	EFEECTO COVID-19 EN EL SECTOR DEL JUEGO	29
7	IMPACTO ECONÓMICO DEL SECTOR.....	33
8	JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE	37
9	CONCLUSIONES.....	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1	INTRODUCCIÓN.....	1
2	BREVE HISTORIA DEL JUEGO.....	3
	Figura 2.1. Línea del tiempo de los juegos de azar	4
3	REGULACIÓN Y TIPOS DE JUEGOS.....	5
4	DATOS DEL JUEGO EN ESPAÑA	9
	Figura 4.1. Cantidades jugadas en función del canal (millones de euros)	10
	Figura 4.2. Evolución del Margen de Juego (millones de euros)	11
	Figura 4.3. Evolución Margen de Juego según canal (millones de euros).....	12
	Figura 4.4. Margen de Juego por Modalidades en 2019	13
	Figura 4.5. Evolución del Margen de las Modalidades en Base al Margen de Juego (millones de euros)	14
	Figura 4.6. Distribución de los locales de juego por CC.AA (millones de euros)	15
	Figura 4.7. Volumen de Juego en Andalucía por provincias en el canal presencial.....	16
	Figura 4.8. Gasto per cápita en Andalucía por Provincias (en euros)	17
5	EL JUEGO ONLINE.....	19
	Figura 5.1. Evolución del Margen de juego Online (millones de euros)	19
	Figura 5.2. Evolución de las Cantidades Jugadas Online (millones de euros).....	20
	Figura 5.3. Evolución del Margen de Juego las principales Modalidades Online (millones de euros)	21
	Figura 5.4. Gasto Medio en Función del Sexo (millones de euros)	22
	Figura 5.4. Gasto Medio en Función de la Edad (en euros)	23
	Figura 5.5. Media Mensual de Depósitos y Retiradas (millones de euros)	24
	Figura 5.6. Media Semanal de Depósitos y Retiradas (millones de euros).....	25
	Figura 5.7. Evolución del Gasto en Marketing (millones de euros).....	25
	Figura 5.8. Evolución del Gasto en Marketing Desglosado (millones de euros)	26
6	EFFECTO COVID-19 EN EL SECTOR DEL JUEGO	29
	Figura 6.1. Evolución del Margen de Juego Online en los últimos tres años (millones de euros)	30
	Figura 6.2. Distribución del Margen de Juego en 2020 (millones de euros)	30
	Figura 6.3. Desglose del Gasto en Marketing en los últimos tres años (millones de euros)	31
7	IMPACTO ECONÓMICO DEL SECTOR.....	33
	Figura 7.1. Estructura de los Impuestos del Juego en España.....	33
	Figura 7.2. Empresas activas según tamaño por tramos de empleo	34
	Figura 7.3. Estacionalidad del empleo en 2019 y número de empleos.....	35
8	JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE	37
9	CONCLUSIONES.....	39

INDICE DE TABLAS

1	INTRODUCCIÓN.....	1
2	BREVE HISTORIA DEL JUEGO.....	3
3	REGULACIÓN Y TIPOS DE JUEGOS.....	5
	Tabla 3.1. Esquema básico del juego	6
4	DATOS DEL JUEGO EN ESPAÑA	9
	Tabla 4.1. Cantidades jugadas en el sector en el año 2019 (millones de euros)	9
	Tabla 4.2. Margen de Juego por Canal y Operador (millones de euros)	10
	Tabla 4.2. Margen de Juego por Modalidad en 2019	12
5	EL JUEGO ONLINE.....	19
	Tabla 5.1. Gasto Medio de los Jugadores (en euros).....	23
	Tabla 5.2. Tipos de Bonos	27
6	EFEECTO COVID-19 EN EL SECTOR DEL JUEGO	29
7	IMPACTO ECONÓMICO DEL SECTOR.....	33
8	JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE	37
9	CONCLUSIONES.....	39

1. INTRODUCCIÓN

1.1 JUSTIFICACIÓN

Los juegos de azar son algo que siempre me ha llamado la atención desde el más sincero respeto, ya que todos sabemos que los efectos nocivos de éste pueden llevarnos a perder en los minutos que dura una partida, cantidades de dinero o elementos que nos había llevado años conseguir.

En mi casa siempre me habían hablado desde el respeto de esta adicción y, sin embargo, a medida que voy creciendo me voy dando cuenta que ya no solo de esta, sino que la mayoría de adicciones sobre las que me habían hablado durante mi vida, las tengo mucho más cerca de lo que pensaba en mi día a día.

En este caso hablamos de los juegos de azar, cierto es que mis amigos no frecuentan salones de juego, pero están constantemente (algunos de ellos) atentos a su teléfono móvil para saber cómo va transcurriendo el partido o los partidos por los que han apostado, intentando hacer todo tipo de combinaciones con el único fin de aumentar sus ingresos.

Como ya sabemos, la tecnología está cada día más presente en nuestras vidas, algo de lo que el juego no se encuentra exento. Además de la tecnología, los juegos son algo que están presentes en nuestra vida y no de ahora, sino desde tiempos inmemoriales.

Los salones de juego podemos encontrarlos andando por la calle, escuchar noticias o publicidad sobre ellos en la radio cuando vamos en el coche, a modo de publicidad cuando estamos navegando en internet, en campos de fútbol, etc. Por lo que uno de los motivos que me había llamado especialmente la atención para la elección de este tema para realizar mi trabajo de fin de grado ha sido la preocupación existente en referencia a las apuestas online y la publicidad de dichas casas de apuestas.

Es cierto que a raíz de la regulación del sector online se ha ido produciendo gradualmente un crecimiento de casas de apuestas y portales online, aunque no solo los juegos que se dan mediante el canal online son lo que están en auge, sino que en los últimos años las cifras no paran de subir. La popularidad del sector online está dando lugar a edades de inicio más tempranas y sobre todo, está dando normalidad a un sector que, si en vez de ser a través de la pantalla de nuestro móvil fuese delante de una máquina "tragaperras", cambiaría la visión que tienen los jóvenes de este tipo de juegos.

1.2 OBJETIVOS

Por todo lo anterior, el objetivo establecido como principal de este trabajo es conocer la evolución del sector de juegos de azar en España, tanto los de canal presencial como online. Realizando un análisis de las principales magnitudes que componen el mismo para poder conocer y determinar la importancia aquellos juegos que se dan por la vía telemática, con respecto a los que se dan de forma tradicional, de modo que nos permita a conocer y entender la preocupación actual existente sobre el sector online.

1.3 METODOLOGÍA

La estructura del trabajo está dividida por capítulos, comenzando por una breve historia en la que hablamos de los orígenes del juego, seguida de su regulación y tipos de juego para ubicarnos y conocer quiénes son los encargados de regularlos, qué tipos hay y cómo funcionan.

A continuación, encontramos el cuerpo del trabajo, donde dedicaremos un capítulo a los datos del sector a nivel general en el que vamos a conocer los valores más significativos y cómo se estructura el juego. Justo a continuación encontraremos un capítulo específico dedicado a los juegos que se dan en la modalidad online.

Hemos separado el año 2020 de nuestro análisis general, ya que al ser un año fuera de lo normal nos parecía correcto estudiarlo de manera independiente.

Finalmente, hablaremos del impacto económico del sector y de las conclusiones obtenidas.

2. BREVE HISTORIA DEL JUEGO

El origen del juego es tan antiguo que puede situarse en las primeras fases de desarrollo de la humanidad. El juego tiene una función inicial de socialización, que incluso compartimos con algunas especies animales, las cuales utilizan el juego como herramienta de educación y preparación de sus crías para la vida real. (Pérez, Alcalá, Pérez y Yahón, 2018)

Es cuando se introduce el azar en el juego cuando éste cambia su función social y educativa por otra en la que aparece el riesgo como factor de insatisfacción, convirtiéndose a partir de entonces en una actividad exclusivamente humana. Por ello, para datar su origen, debemos remontarnos al existir de la humanidad. (Molina Molina, 1999, p.95-104)

Uno de los juegos de azar más primitivos que conocemos son los dados, el origen de los cuales podemos encontrarlo en la Alta Edad Media (Siglos V-XI). En aquella época se hacían con huesos o piedras que ellos mismos tallaban, aunque no todo lo dejaban en manos del azar ya que en ocasiones eran truncados para conseguir lo deseado, ya que además de permitirnos ser más sociales, nos activan, nos tensionan y nos incitan a conseguir ese objetivo que nosotros mismos nos marcamos, demostrándonos que la competitividad al igual que el juego es algo innato al ser humano. (Molina Molina, 1999, p.95-104)

Históricamente, podemos hablar del juego desde varias perspectivas, y aunque este trabajo esté referido al juego de azar como tal, sus raíces culturales y biológicas son las que le dan sentido a lo que conocemos hoy en día ya que el juego, con el paso del tiempo comenzó a mezclarse con todo tipo de acertijos y predicciones, ya sean personales, deportivas, espirituales o de cualquier naturaleza. (Pérez, Alcalá, Pérez y Yahón, 2018)

Si a toda esa serie de comportamientos, independientemente del momento en el que nos encontremos dentro de la línea del tiempo, le sumamos la posibilidad de ganar dinero y/o premios en especie, da lugar a situaciones de las que posiblemente el control en algún momento deje de estar en nuestra mano.

De hecho, el efecto adverso ya lo avisaba el poeta y escritor Juan Ruiz, conocido como Arcipreste de Hita en su obra Libro de buen amor que fue escrito en el siglo XIV y que es hoy en día una de las obras más importantes de la literatura medieval española, en el siguiente fragmento. (Molina Molina, 1999, p.95-104) (Ruíz, 1330-1343, p.55)

Desde los omes están en juegos ençendidos,⁵⁵⁵
despójanse por dados, los dineros perdidos.
Al tablagero fincan dineros et vestidos,
do non les come, se rascan los tahures amidos.

Cuya traducción sería algo similar a:

*Desde que están los hombres en juegos encendidos,
se desnudan por dados; los dineros perdidos;
se quedan para el coime dineros y vestidos,
pues aun incluso éstos les son luego exigidos.*

(Ruíz, 1330-1343)

Acercándonos a nuestro tiempo y centrándonos en el juego como actividad económica, el origen del juego moderno puede situarse en el surgimiento de la Lotería durante la Guerra de la Independencia con el fin de aumentar los ingresos públicos. Fue aprobada por las Cortes de Cádiz y se celebró el primer sorteo el 4 de marzo de 1812 en Cádiz. A esta la llamaron lotería Moderna ya que previamente existía una Lotería Real (actualmente conocida como Primitiva), la cual surge en diciembre de 1763 en la que los premios eran fijos y el jugador apostaba la cantidad que quería al número que quería por lo que no siempre ganaba el Estado. (Ramos, 2010, p.11/18)

Tras la finalización de las Guerras Napoleónicas, la Lotería Moderna se mantuvo por razones fiscales. En ese mismo año, la recaudación fue de 10.685.002 reales, mientras que en la Lotería Primitiva había sido de 3.878.147. Más tarde, estas cifras se multiplicaron de modo que en 1850 los ingresos alcanzaron la cifra de 85.630.089, 26 reales en la Lotería Moderna frente a los 66.415.814,25 reales de la Lotería Real, la cual desaparece poco después. (Ramos, 2010, p.11/18)

A partir de 1910 comenzaron a celebrarse sorteos en diciembre, que en 1919 dieron lugar al "Sorteo de Navidad". En 1938 es creada la Organización Nacional de Ciegos Españoles la cual conocemos por sus siglas, O.N.C.E. (Organización Nacional de Ciegos Españoles, 2021)

Durante la Dictadura de Primo de Rivera el juego en España estuvo vetado y así se mantuvo las siguientes décadas hasta la transición posterior al franquismo cuando en marzo de 1977 se autorizaron los juegos privados en España. (Ramos, 2010, p.11/18) A partir de ese momento empiezan a desarrollarse diferentes tipos y modalidades de juego con el surgimiento de casinos, bingos y salas de juego por todo el territorio nacional

Finalmente, es en mayo de 2011 cuando se autorizan las apuestas y juegos online en España, entrando en vigor un año después, con una ley contempla la regulación de aquellas actividades que se den mediante medios electrónicos. Es en ese mismo año cuando se crea la Dirección General de Ordenación del Juego, órgano del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, encargándose éste de la regulación, autorización, supervisión, control y, en su caso, órgano sancionador en el ámbito de las actividades de juego online a nivel estatal. (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego).

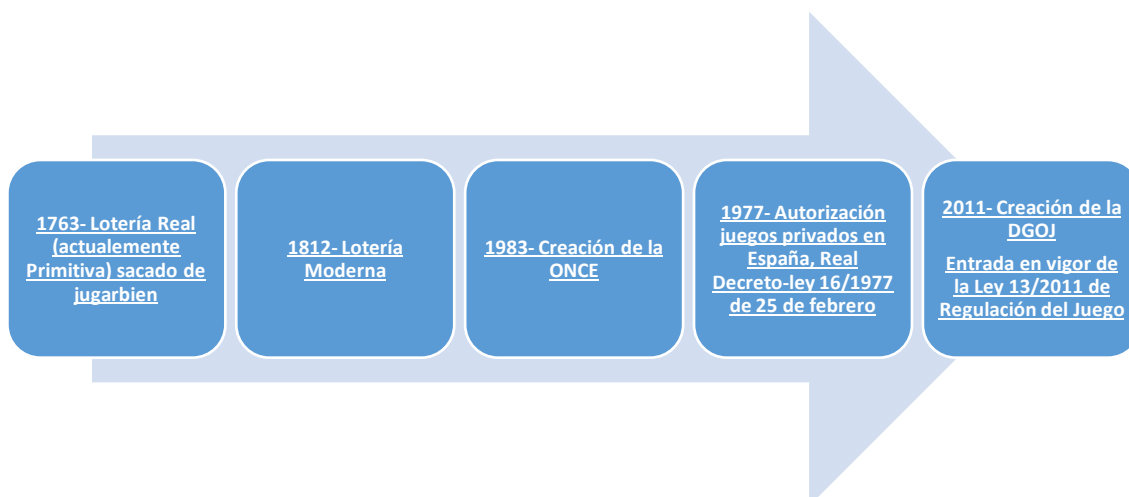


Figura 2.1. Línea del tiempo de los juegos de azar

Fuente: Elaboración propia a partir del Informe de Juventud y Juegos de Azar (Pérez, Alcalá, Pérez y Yahón, 2018)

3. REGULACIÓN Y TIPOS DE JUEGOS

3.1 REGULACIÓN

El juego en España es una competencia que comparte el Estado con las CC.AA. El Estado es encargado de regular el juego del ámbito público (SELAE, ONCE, Cruz Roja, etc) y los juegos online, quedando reservados para las competencias autonómicas aquellos de carácter público que se den por el canal presencial (salas de apuestas, juegos de casino, máquinas de azar y bingo) (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021)

En España, la materia relacionada con los juegos de azar durante muchos años ha estado regulada mediante el Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas.

Una vez definida en la Constitución de 1978 la nueva estructura territorial del Estado, se produce el reparto de competencias entre Estado y CC.AA. Más tarde, es en 1985 cuando se fusionan la Lotería Nacional, dependiente del Servicio Nacional de Loterías y el Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas, dando lugar al Organismo nacional de Loterías y Apuestas del Estado, ya que eran las dos distribuidoras principales en España encargadas de comercializar los juegos y apuestas (Jugar Bien, 2015)

Posteriormente, debido al avance tecnológico y la aparición de internet se creó la Ley 56/2007, de 28 de diciembre de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información. Esta Ley se hizo necesaria para regular la facturación mediante canales electrónicos en cuya Disposición Adicional Vigésima encontramos la Regulación del Juego, donde nos asegura la compatibilidad con la norma anterior, nos exige unos requisitos mínimos necesarios para la protección personal y nos articula un sistema de control sobre los servicios relacionados con la actividad de juego. (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021)

Finalmente, de la mano de estos cambios que se han ido produciendo y debido a la aparición de nuevos operadores en el mercado de juego para los cuales no existía una norma vigente, en mayo de 2011 se regula por primera vez el juego a través de canales electrónicos a nivel estatal mediante la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, que es la que sigue en vigor actualmente (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego)

Desde entonces, han surgido modificaciones en relación al juego pero que no afectan a elementos sustantivos de su regulación, por lo que no se hace referencia en este punto.

Por otra parte, cada una de las CCAA ha desarrollado su propia normativa que regula el juego en sus distintas facetas.

3.2 TIPOS DE JUEGOS

Según la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de Regulación del Juego, los juegos pueden clasificarse de diferentes formas en función de las variables, aunque las más extendidas son aquellas que conjugan la naturaleza de la entidad que lo promueve (pública o privada) y la relación fiscal con el mismo (juegos presenciales u online).

Esta define al juego como "aquella actividad en la que se arriesga dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos dependientes, en alguna medida, del azar y con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores." (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego)

Debido a la constante presencia de la tecnología en nuestras vidas, cada vez más, ésta se encuentra presente en todo tipo de juegos, lo que dificulta la regulación de la misma. No obstante, para entender mejor este estudio, diferenciaremos entre aquellos que se dan a través de medios presenciales y aquellos que se dan vía online, los cuales en muchos casos escapan, en cierta medida, a la regulación nacional, al estar radicadas las empresas en otros países.

Los presenciales, según esta Ley, "son aquellos en los que las apuestas, pronósticos o combinaciones deben formularse en un establecimiento de un operador de juego a través de un terminal en línea, bien mediante la presentación de un boleto, octavilla o un documento establecido al efecto en el que se hayan consignado los pronósticos, combinaciones o apuestas, bien tecleando los mismos en el terminal correspondiente, o bien mediante su solicitud automática al terminal, basada en el azar" (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego). Mientras que aquellos juegos que se dan mediante canales electrónicos, que son los denominados juegos online (en línea), la norma los define como "aquellos en los que se emplea cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras, o comunicación interactiva, ya sea ésta en tiempo real o en diferido" (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego)

Un esquema básico de los juegos y su organización a rasgos generales podría ser la siguiente tabla inspirada del anuario del juego (Gómez y Landa, 2019)

JUEGO PÚBLICO		JUEGO PRIVADO	
SELAE	ONCE	PRESENCIAL	ONLINE
Loterías Apuestas Mutuas	Cupones Loterías Instantáneas Juegos Activos	Juegos de Casino Apuestas Bingo Máquinas de Hostelería	Apuestas Póquer Bingo Juegos de Casino

Tabla 3.1. Esquema básico del juego

Fuente: elaboración propia

En el juego público encontramos a Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE), operador de carácter público adscrito al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas (El Gordo de la Primitiva, Bonoloto, Quiniela, etc.). Tenemos también en esta categoría a la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), siendo ésta una organización de interés general sin ánimo de lucro y de derecho público, de y para ciegos, la cual financia el cumplimiento de sus fines sociales, así como los costes que genera la prestación de servicios de interés social que tiene encomendados. (Organización Nacional de Ciegos Españoles, 2021)

Encontramos seis bloques por así decirlo de juegos de azar, que son, las Loterías, Apuestas, Máquinas de Azar, Bingo, Póquer y Juegos de Casino.

Los sorteos de Loterías son modalidad de juego de azar que trata de una actividad en la que se otorga un premio a consecuencia de acertar un número, signo o combinación de ellos que esté reflejado en un boleto, cupón o billete previamente comprado y que se determine mediante un sorteo o un evento celebrado (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego)

En cuanto al bloque de las apuestas, las podemos definir como “aquel juego en el cual se arriesga una cantidad de dinero en base a un resultado u otros factores”; en función del acontecimiento sobre cuyo resultado se haga la apuesta ésta puede ser deportiva, hípica o de otro tipo (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego)

En función de la distribución de su premio la apuesta podrá ser mutua “aquellas en las que un porcentaje de la suma se distribuye entre los que hayan acertado ese resultado”. De contrapartida, “aquellas en las que la persona que apuesta lo hace versus un operador y en este caso el premio es el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos de los operadores por el coeficiente correspondiente que el operador haya fijado”. Y en tercer lugar encontramos las apuestas en las que el operador actúa como intermediario entre terceros deduciendo lo previamente pactado. (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego)

En cuanto a las máquinas de juegos y azar, o más conocidas como tragaperras, éstas pueden ser de dos tipos, máquinas B o C, cuya diferencia fundamental radica en que las de tipo B también son llamadas máquinas de premio programado, mientras que las de tipo C son llamadas máquinas de azar, por tanto, el elemento definitorio de éstas básicamente es la aleatoriedad.

Aún así, las máquinas de juego y azar independientemente del tipo que sea son definidas por la ley que las regula como “aquel juego en el que se intenta obtener, en un tiempo delimitado, una combinación de signos o representaciones gráficas que, de conformidad con las reglas particulares del juego establecidas, resulte agraciada con un determinado premio. No tendrá la consideración de juego de máquinas de azar aquel cuyos elementos esenciales sean propios de otros juegos ya regulados.” (Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar)

Denominamos las categorías tanto de póquer como de juegos de casinos como juego en el que varios jugadores se enfrentan entre sí con el objeto de obtener alguna de las combinaciones de cartas que, de conformidad con el valor atribuido por las reglas particulares del juego y en relación a las combinaciones obtenidas por el resto de participantes que no se hubiesen retirado de la mano, le permita ganar el fondo del juego o la parte del mismo que pudiera corresponderle, cuyo importe máximo apostado está limitado en la reglamentación del juego. (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021)

Aunque no lo hemos definido como un bloque debido a que es se dan en menor cuantía que el resto de modalidades, encontramos también los concursos, por ello entendemos aquella modalidad de juego en la que su oferta, desarrollo y obtención del

premio, ya sea en metálico o en especie, se desarrolla por un medio de comunicación, siempre que la actividad de juego esté conexas o subordinada a la actividad principal. Para la obtención del mismo, resultará ganadora aquella persona que haya respetado las normas del juego y que ya sea por azar o por la superación de pruebas en su caso, resulte ganadora. (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021)

Finalmente encontramos el bingo, en el cual hay que formar las diferentes combinaciones existentes en un cartón o tarjeta virtual adquirido por el jugador, con el fin de obtener un porcentaje de la recaudación, el cual se celebra mediante un sorteo cuyo límite establecido es de 150.000 euros.

Además de las cinco modalidades principales que hemos mencionado anteriormente, la Dirección General de Ordenación del Juego contempla la modalidad juegos complementarios, que tratan de "aquellos juegos de diversa naturaleza (que combinan el azar con la habilidad y la destreza, la cultura y los conocimientos, etc...), y que tienen el denominador común de que su práctica no está basada únicamente en la obtención de un lucro económico, sino que en ella predomina la diversión que proporcionan. El importe de los premios vendrá recogido en su reglamentación básica y en las reglas particulares del operador" (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

4. DATOS DEL JUEGO EN ESPAÑA

4.1 DIMENSIÓN DE LA ACTIVIDAD

4.1.1 Cantidades jugadas

En este apartado vamos a analizar los datos del mercado de juego en España desde diferentes perspectivas. Tomaremos como fecha de inicio para este estudio Junio de 2012, al ser el momento desde el que se empieza en España a regular el juego online.

La fuente de información fundamental de este informe son los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación de Juego (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021), siendo este el órgano directivo de la Secretaría General de Consumo y Juego del Ministerio de Consumo de España. Encontramos también datos provenientes del Instituto Nacional de Estadística (Instituto Nacional de Estadística, 2019), de la Consejería de Hacienda, Industria y Energía de la Junta de Andalucía y del Informe de Juventud y Juegos de Azar (Unidad Estadística y Cartográfica, Consejería de Hacienda, Industria y Energía, 2019), entre otros, los cuales citaremos cuando corresponda. Consideramos que son las fuentes más adecuadas para realizar nuestro estudio, y lograr una aproximación más precisa al sector, por encontrarse en continua actualización.

Las dos variables principales que utilizamos cuando hablamos del volumen de la actividad son, por un lado, las “Cantidades Jugadas”, cuyo término se refiere a la suma de lo depositado por los jugadores, incluidas las jugadas hechas con premios obtenidos, bonos liberados, etc. El nombre de la variable puede llevarnos a confusión y pensar que está ceñida a la suma de las cantidades dispuestas por nuestros jugadores, por lo que al no ser así, no se trata de una variable que refleje el gasto real de los participantes (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

Y por otro lado, utilizaremos la variable denominada “Margen de Juego”, que es la más comúnmente utilizada como referencia económica fundamental en el mercado del juego, calculándose como la diferencia entre las cantidades jugadas y premios otorgados, una vez deducidos los bonos liberados. Refleja por tanto el gasto real de los participantes (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

En 2019, las cantidades jugadas en el mercado español de juegos de azar sumaron un total 74.401 millones de euros. Estas cantidades en 2019 registraron un aumento muy significativo, ya que superaron a las del año anterior en un 61,21%, mientras que, si comparamos esta cifra con la 2012, ese aumento ha sido de 281,76%.

	PRESENCIAL	NO PRESENCIAL	TOTAL
SELAE	27.387	191	27.579
ONCE-CRUZ ROJA	6.673	42	6.716
ONLINE		18.779	18.779
CC.AA.	21.080	247	21.327
TOTAL	55.141	19.260	74.401

Tabla 4.1. Cantidades jugadas en el sector en el año 2019 (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

De esta cantidad, el juego presencial representaría un 74,11%, frente al 25,89% restante, que se da de forma online.

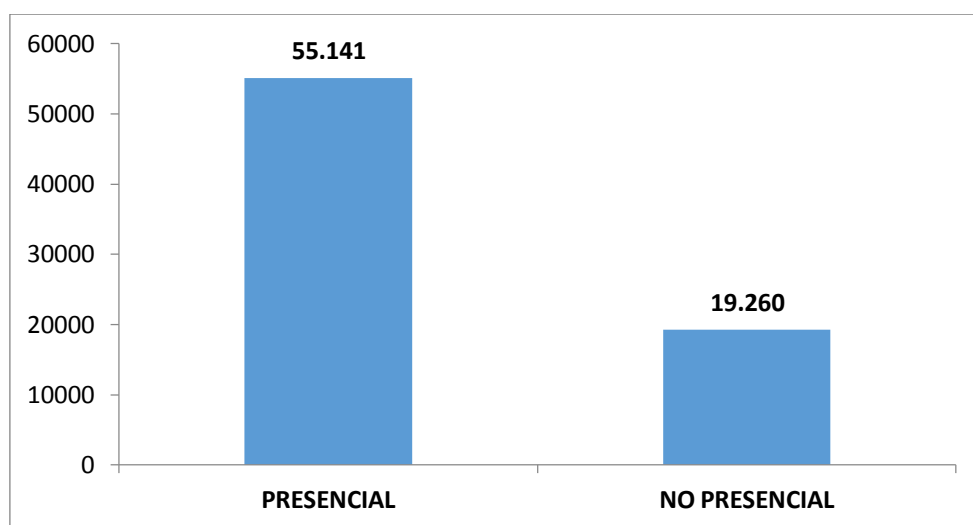


Figura 4.1. Cantidades jugadas en función del canal (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

4.1.2 Margen de juego

En cuanto al Margen de Juego, en 2019 ha sido de 10.483 millones de euros, distribuyéndose en mayor medida en los juegos presenciales que representan el 92,45%, frente al online que suponen 791 millones de euros (7,54%).

Entre los presenciales, destacan los de interés público como SELAE, ONCE o Cruz Roja, cuyo conjunto representa 4.589 millones de euros, frente a los 5.103 millones de los juegos presenciales regulados por las CC.AA (casinos, bingos, máquinas recreativas, etc.).

En el canal no presencial, el juego online representa 748 millones de euros, el 94,56% de la totalidad del juego no presencial, aunque sigue siendo tan solo el 7,13% del total de juego en España en ese año.

El Margen del juego de 2019 ha supuesto un 0,84% del PIB de nuestro país en ese año, lo que supone respecto al año anterior una subida del 0,04% pero que si comparamos con cualquier otro año previo como 2014, esa subida respecto a 2019 ha sido de un 0,36%, por lo que en apenas cinco años, la representación del sector del juego dentro del PIB de nuestro país es más del doble.

	PRESENCIAL	NO PRESENCIAL	TOTAL
SELAE	3.510	0	3.510
ONCE-CRUZ ROJA	1.079	16	1.095
ONLINE		748	748
CC.AA.	5103	27	5.130
TOTAL	9.692	791	10.483

Tabla 4.2. Margen de Juego por Canal y Operador (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

El margen de juego, al igual que las cantidades jugadas, experimenta un importante incremento en el último año del 27,34%, que alcanza el 84,72%, si lo comparamos con los 5.675 millones de euros del año 2012.

Por lo que en comparación con la variable “cantidades jugadas” vemos que las cifras han crecido año tras año, pero ni punto de comparación con los porcentajes que nos proporciona esa variable, es por ello que usamos en Margen de Juego como variable económica representativa del gasto de los participantes. La evolución del margen de juego pone de manifiesto un crecimiento constante, que se intensifica en los dos últimos años, lo que coincide en parte con la recuperación de la economía española.

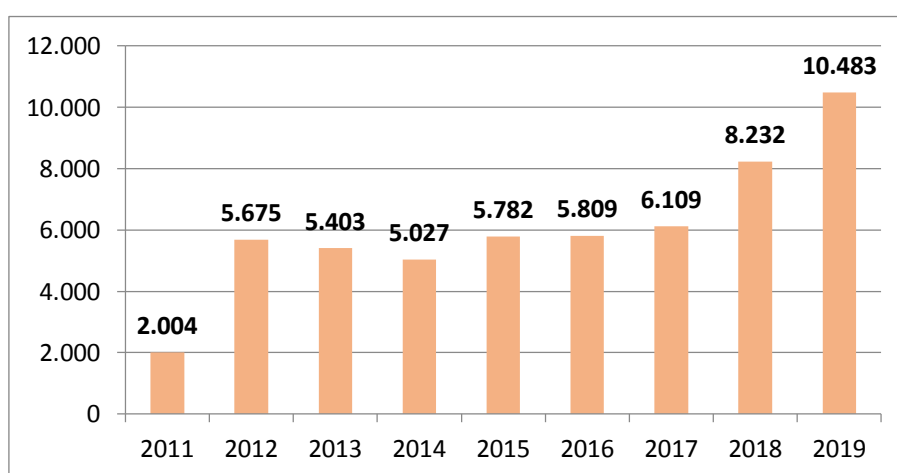


Figura 4.2. Evolución del Margen de Juego (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Esta evolución se produce fundamentalmente por el incremento del juego en el canal presencial, que en los dos últimos años ha sido un 71,63%. En el siguiente gráfico vemos la evolución que desde 2017 se ha producido en el Margen de Juego, concretamente en el canal presencial, y debido al aumento producido en las máquinas de juego y azar en los últimos dos años, pues, mientras que en la última década esta modalidad ha representado un diez por ciento, el pasado 2019 se ha situado casi en un cuarenta por ciento del Margen de Juego; esto explicaría ese aumento en los dos últimos años.

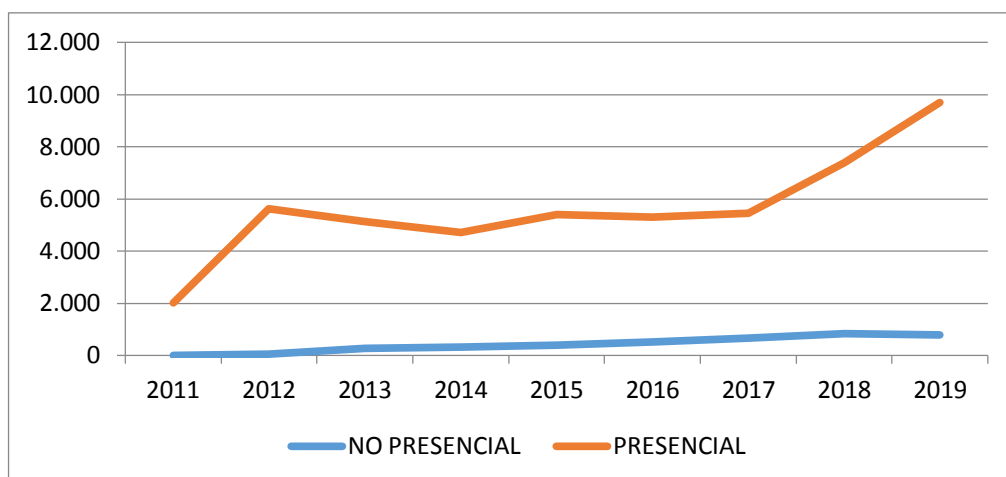


Figura 4.3. Evolución Margen de Juego según canal (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Independientemente del canal por el que se den, el peso que representa cada modalidad dentro del mercado español de juego es el que vemos en el siguiente gráfico circular, del cual nos llaman la atención a simple vista dos modalidades, que por sí solas representan el 80% del total del sector: Loterías y Máquinas de Juego y Azar.

MODALIDAD DE JUEGO	MILLONES DE EUROS
APUESTAS	890
BINGO	650
CONCURSOS	3
JUEGOS DE CASINO	474
LOTERÍAS	4.544
MÁQUINAS DE JUEGO Y AZAR	3.840
OTROS JUEGOS	81
TOTAL	10.483

Tabla 4.2. Margen de Juego por Modalidad en 2019

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Más de la mitad está representado por las Loterías, juego de carácter público en el cual destacan el sorteo de Navidad y la Lotería Primitiva. Con respecto a las máquinas de juego y azar, cabe destacar que respecto a años anteriores, algunas de sus ramas como las máquinas en la hostelería están en decadencia, lo cual se habrá acentuado en 2020 debido a la situación actual.

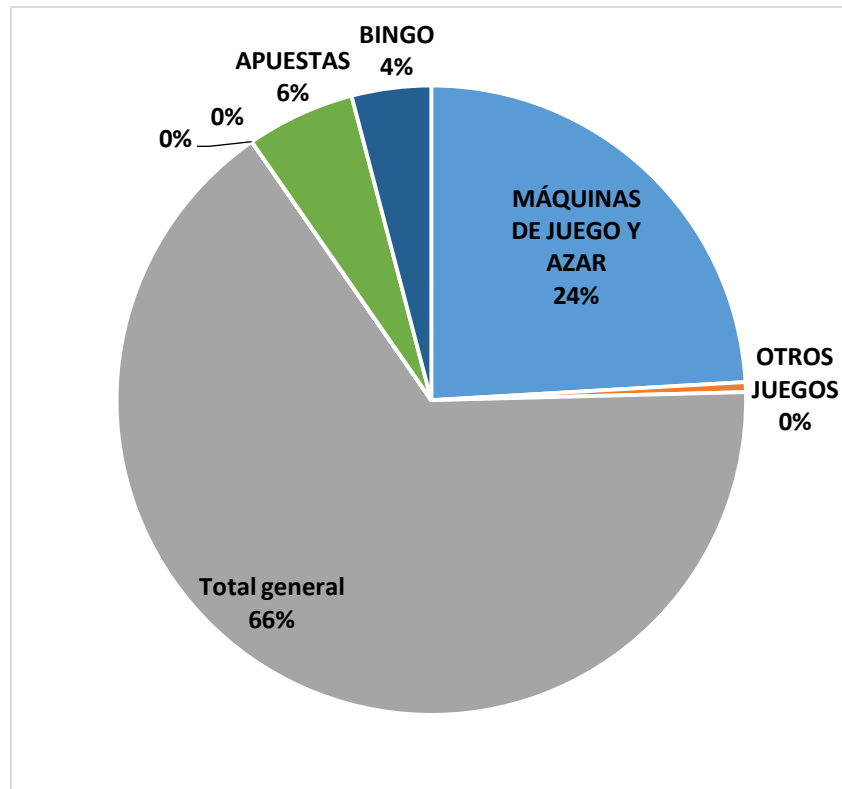


Figura 4.4. Margen de Juego por Modalidades en 2019

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Las apuestas se encuentran en tercera posición respecto al peso que representa cada modalidad en el total del margen de juego de 2019, pero si nos fijamos en el gráfico siguiente que nos muestra la evolución de cada modalidad en la última década, las apuestas arrastran un crecimiento mayor que el resto, concretamente en los últimos años.

Solo en el último año considerado, las apuestas han experimentado un aumento del 212,44% y si lo comparamos con el año 2012, el crecimiento ha sido del 657,8%.

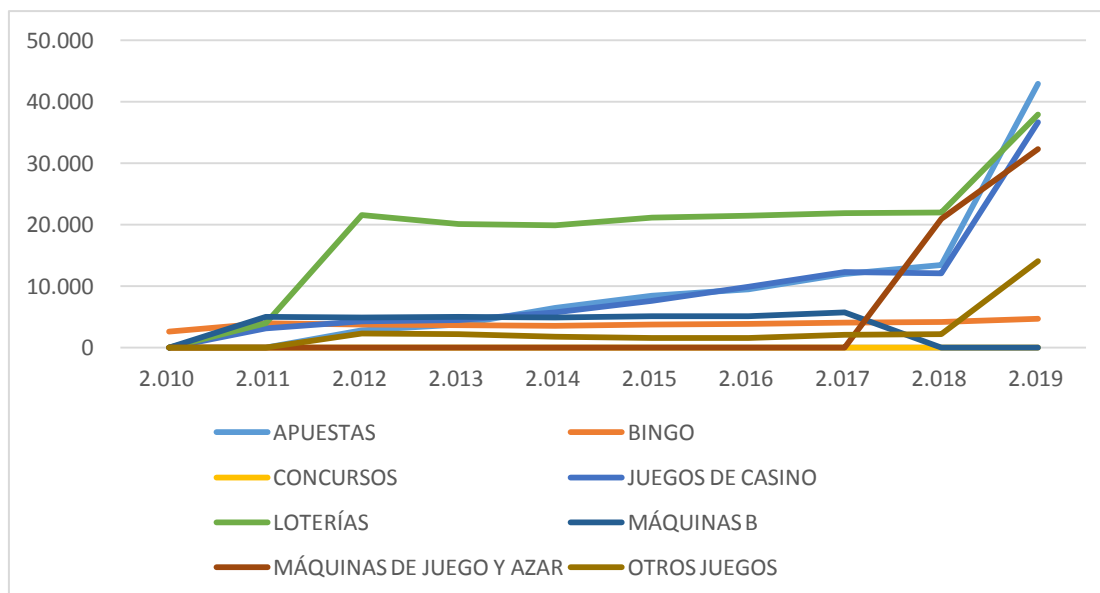


Figura 4.5. Evolución del Margen de las Modalidades en Base al Margen de Juego (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Como podemos observar, desde el año en que empiezan a regularse los juegos online en España hasta aproximadamente 2016, a excepción de las apuestas y los juegos de casino, la mayoría se mantiene estable.

Sin embargo, en los dos últimos años se produce un incremento bastante superior respecto a la media de los últimos cuatro. En el caso de las máquinas, hasta 2017 contábamos con la modalidad de máquinas B, es decir, aquellas que a cambio de un importe podemos jugar un tiempo establecido y en ocasiones tenemos la posibilidad de obtener premio, mientras que a partir del 2017 debido a un cambio en la normativa, esa modalidad se ha introducido en el grupo de las "Máquinas de juego y azar", que está compuesta por los diferentes tipos de máquinas y en la que se introducen las máquinas de hostelería y las de salones de juego, lo que justifica su brutal aumento en tan solo dos años.

Aunque año tras año las cifras aumentan, la reciente subida de las modalidades está incentivada en gran parte por la amplia variedad de juegos y que cada vez son más que se dan por el canal online.

De hecho, como hemos mencionado anteriormente respecto al total en términos de cantidades las apuestas no son más que una modalidad como otra cualquiera, pero en la evolución las cifras se van incrementando de manera importante por año, por lo que vamos a verlo con más detenimiento en el apartado dedicado al juego online.

4.2 Distribución por el territorio

La inconsistencia y falta de datos de algunas de las comunidades autónomas como en el caso de Baleares por problemas informáticos o la heterogeneidad en la desagregación de las cifras, impide hacer un análisis preciso de la distribución del juego en España por territorios, no obstante, sí se disponen de cifras fiables en cuanto a infraestructura, por lo que veremos cómo se distribuyen los locales y elementos de juego en el territorio.

Según los datos proporcionados por el ministerio, en España existen 3.563 Salones de Juego, 48 Casinos, 475 Salas de Apuestas y 340 Bingos (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

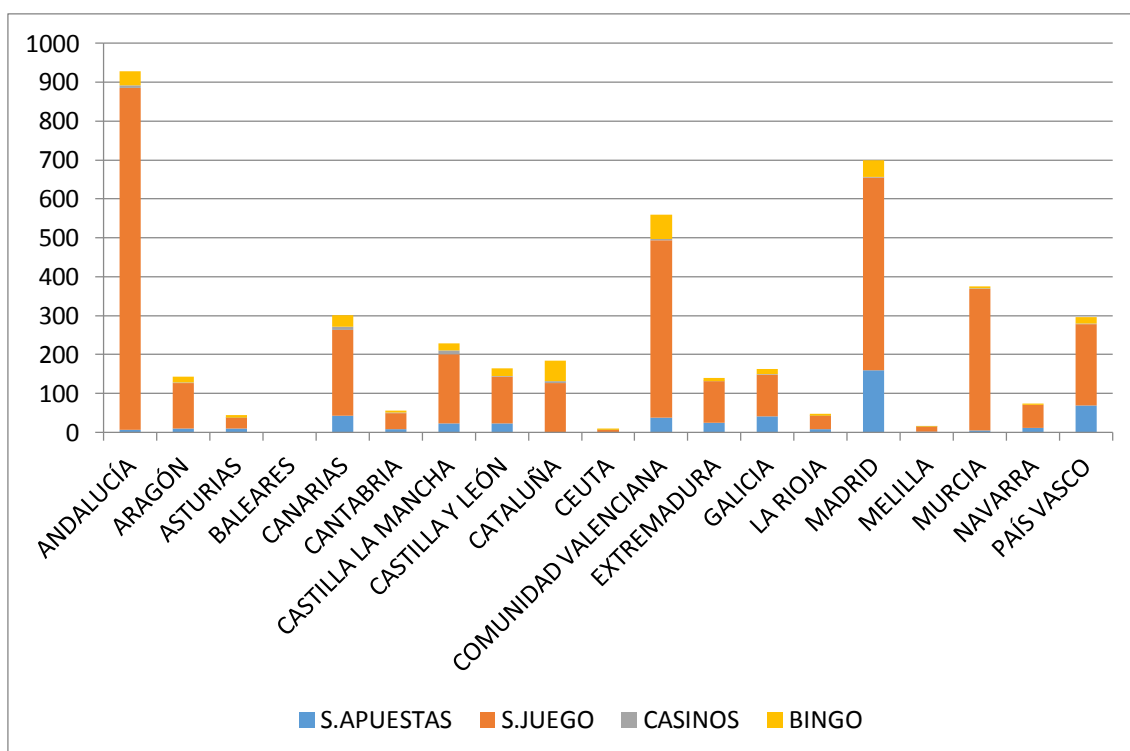


Figura 4.6. Distribución de los locales de juego por CC.AA (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Las Salas de Juego se concentran fundamentalmente en las comunidades con mayor peso turístico entre las que destacan Andalucía con 880 salas, Madrid con 494 y Comunidad Valenciana con 457.

Esta última comunidad destaca también por ser la que dispone de un mayor número de Bingos, concretamente dispone de 62 Salas de Bingo, de nuevo podría ser el fuerte peso turístico lo que motivase la presencia de este tipo de salas (Benidorm, etc). Seguida de esta comunidad encontramos Cataluña con 53 y Madrid con 44 Salas de Bingo.

En cuanto al número de Casinos, la lista la encabeza Castilla La Mancha, con un total de 10 Casinos, seguida de Canarias y Andalucía, con ocho y seis Casinos, respectivamente.

Respecto al número de Salas de Apuestas, en primer lugar encontramos Madrid con 160 y el segundo lugar el País Vasco con 68. De esta modalidad sería interesante destacar que de 2018 a 2019 en España han cerrado 144 Salas de Apuestas, de las

cuales, 96 estaban en la Comunidad Autónoma de Galicia, la cual ocupaba el segundo puesto en 2018 en cuanto a número de Salas de Juego; esto se puede asociar a que, con el uso de los dispositivos móviles, los jugadores no necesitan acudir a Salas de Apuestas, por lo que posiblemente estos locales irán en declive.

Finalmente, España cuenta con 122.059 locales de hostelería con Máquinas B, distribuidos en su mayoría, de nuevo, en Andalucía, Cataluña y Comunidad Valenciana. Aunque a priori podríamos pensar que estas cifras se deben a que son comunidades más pobladas, el ejemplo de Galicia o País Vasco nos hace ver que eso no es del todo así, y que es el peso de la actividad turística el que determina también en parte la distribución de este tipo de establecimientos.

4.3 El juego en Andalucía

Los datos de este apartado han sido sacados del informe estadístico de juego privado en Andalucía, realizado por la Unidad Estadística de la Dirección General de Tributos, Financiación, Relaciones Financieras con las Corporaciones locales y juegos, perteneciente a la Consejería de Hacienda, Industria y Energía de la Junta de Andalucía (Unidad Estadística y Cartográfica, Consejería de Hacienda, Industria y Energía, 2019)

A partir de los datos que hemos obtenido a través de dicha unidad, pretendemos hacer un pequeño estudio de cómo se distribuye el mercado de juego presencial en Andalucía.

En este caso trabajaremos con diferentes variables como son el volumen de juego, por el que entendemos las cantidades apostadas o jugadas por los participantes en los diferentes juegos. El gasto real, que sería el volumen de juego deducidos los premios, lo que equivaldría a nuestro Margen de juego y finalmente el gasto aparente, el cual es el resultado de dividir el gasto real entre la población de dicho territorio, es decir, gasto per cápita, dando por hecho que las personas pertenecen al lugar en el que jugaron.

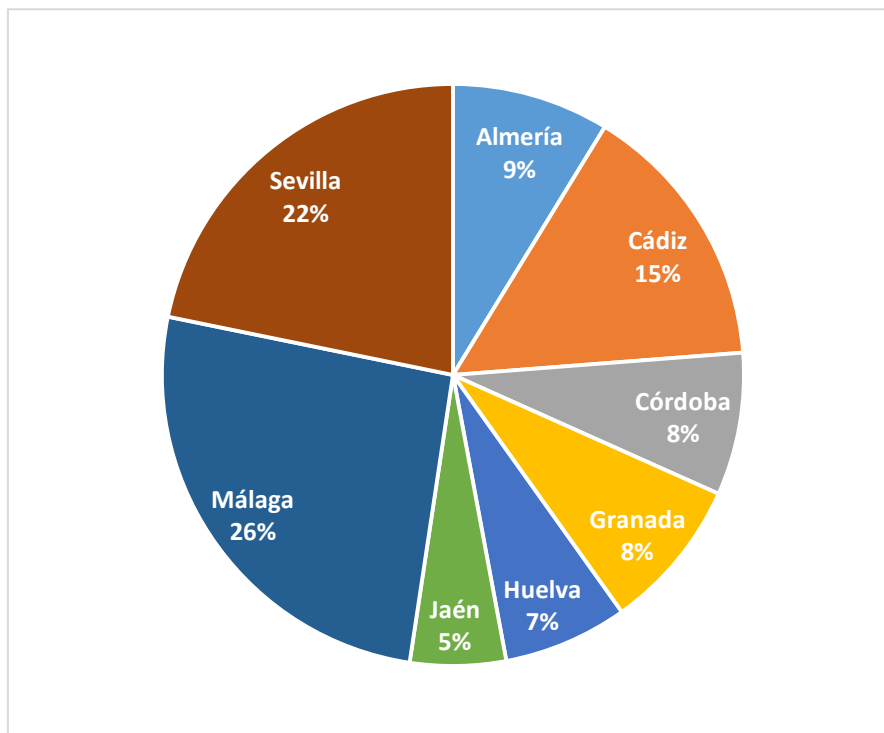


Figura 4.7. Volumen de Juego en Andalucía por provincias en el canal presencial

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Unidad Estadística y Cartográfica, Consejería de Hacienda, Industria y Energía.

El volumen de juego total en Andalucía en 2019 asciende a 2.226,67 millones de euros, cuya distribución se concentra principalmente en Málaga, Sevilla y Cádiz.

Según nos muestran los datos, Málaga, de acuerdo con el gráfico anterior, es la provincia no solo con más volumen de juego sino con un gasto per cápita mayor que el resto, situándose en 346 euros al año por habitante, a diferencia de Jaén, que además de contar con un volumen menor de juego, su gasto per cápita anual no llega a 190 euros.

Sin embargo, si nos fijamos en Huelva, a pesar de ser la segunda con menor volumen de juego en este caso es la provincia con mayor gasto per cápita después de Málaga. A ésta le siguen Almería y Cádiz, lo que nos hace ver que el juego tiene cierta vinculación a las provincias litorales, ya que Sevilla es turística y tiene un volumen de juego considerable pero las cifras per cápita muestran que los visitantes cuando vienen, no invierten su tiempo en jugar, mientras que aquellos que están en zonas costeras sí que vincularían su tiempo de ocio en ese tipo de juegos.

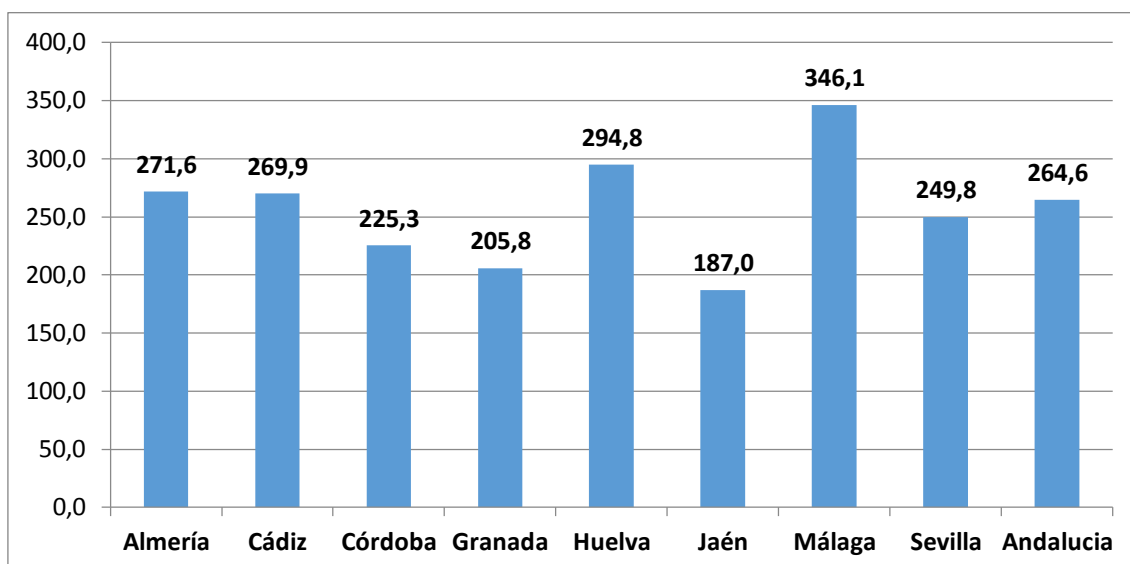


Figura 4.8. Gasto per cápita en Andalucía por Provincias (en euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Unidad Estadística y Cartográfica, Consejería de Hacienda, Industria y Energía.

5. EL JUEGO ONLINE

5.1 CANTIDADES JUGADAS Y MARGEN DE JUEGO ONLINE

El juego online en España, como ya se ha señalado, registró en 2019 un margen de juego de 748 millones de euros, resultante de la diferencia entre la cantidad jugada y los premios y bonos otorgados (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

Esta cantidad, aunque solo representa un 7,13% del total del margen de ese año en España, registra unas tasas de crecimiento muy elevadas desde su regulación, con un 7,01% respecto al año anterior y de un 226,64% respecto de 2013, primer año con cifras de la actividad del sector.

La variación anual media de ésta se sitúa en torno a un 22%, por lo que podemos decir que en comparación con años anteriores como por ejemplo de 2016 a 2017 que subió un 30,75% o de 2017 a 2018 cuya subida fue de un 25,43%, esta subida ha sido menor que años anteriores, aunque la tendencia no ha cambiado, sigue siendo creciente.

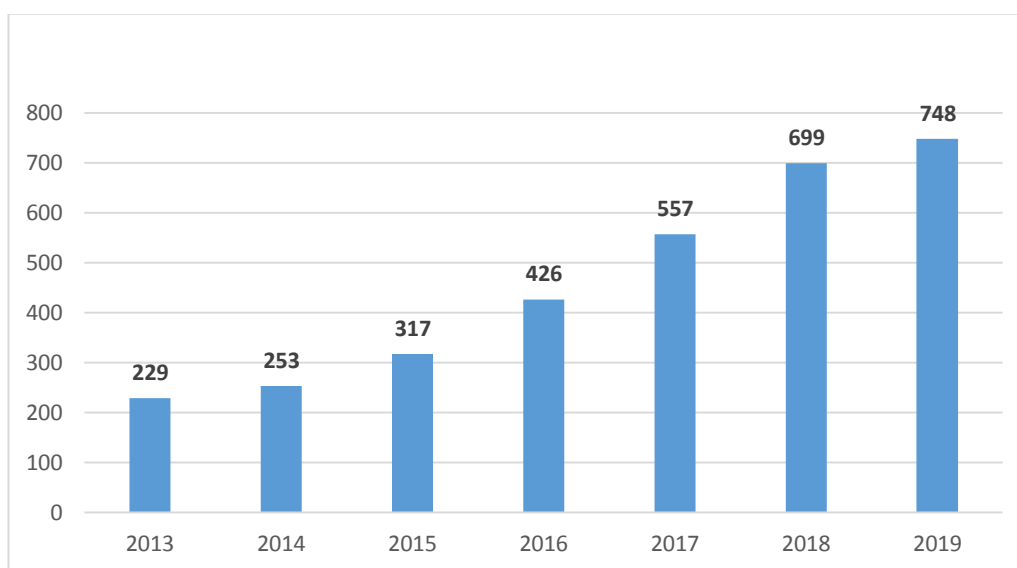


Figura 5.1. Evolución del Margen de juego Online (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Respecto a las cantidades jugadas de manera online, al tratarse de una variable producida por el margen de juego, unida a los premios que previamente hemos obtenido y bonos liberados, es decir, dinero gratis que los operadores nos proporcionan para llamar nuestra atención, el comportamiento es similar a la variable anterior pues, al deducir de la misma ese porcentaje de premios y bonos, las cantidades jugadas son aproximadamente proporcionales al margen de juego como podemos observar. La evolución de las cantidades jugadas presenta una tendencia similar a la del margen de juego, aunque los volúmenes jugados son muy superiores ya que, como se ha expresado antes, incluyen también los premios que se vuelven a jugar y los bonos liberados y otras promociones que los operadores nos ofrecen para llamar nuestra atención.

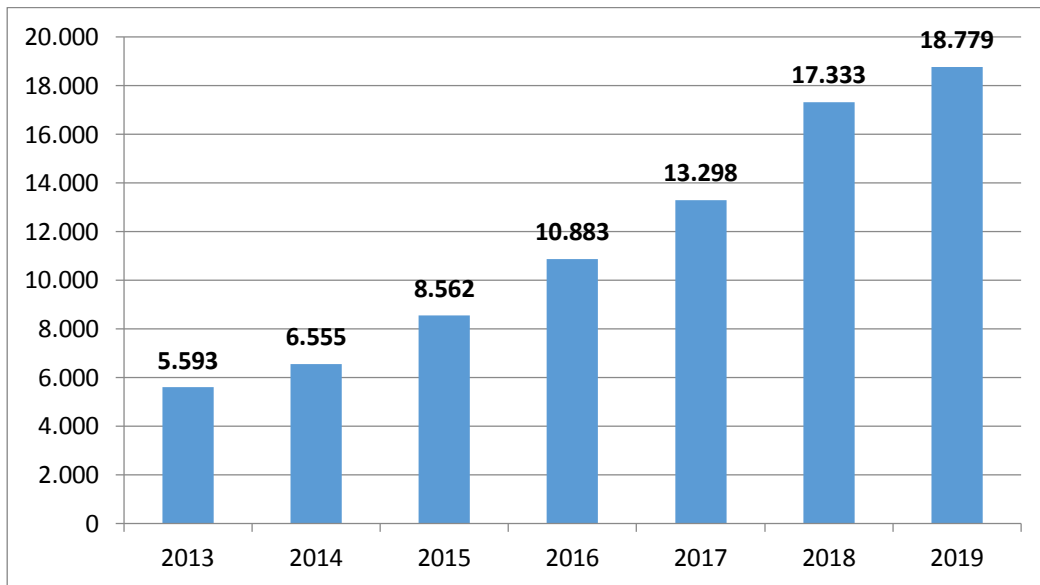


Figura 5.2. Evolución de las Cantidades Jugadas Online (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

En este apartado dedicado al juego online vamos a ser partícipes a través de los datos de la importancia que tienen las Apuestas, deportivas en su mayoría, dentro del sector. Éstas representan más de la mitad del juego online cada año, cantidad que a su vez va aumentando cada año entre un veinte y un treinta por ciento.

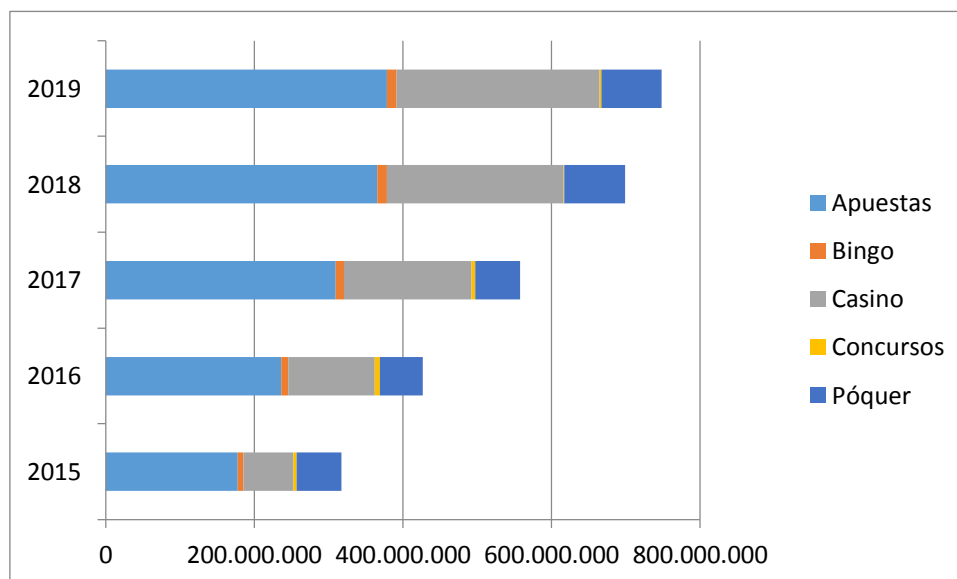


Figura 5.3. Evolución del Margen de Juego las principales Modalidades Online (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

5.2 NÚMERO DE JUGADORES

Según la Dirección General de Ordenación del juego, el número de jugadores activos en 2019 ha sido de 1.367.300, entendiéndose por jugador activo el “número de personas que han realizado al menos una participación en el periodo” (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021) de modo que, si una de ellas tiene varias cuentas de juego activas, se contabilizaría solo una vez.

Como podemos imaginarnos, no todos los jugadores juegan durante todo el año, por lo que la media anual del pasado 2019 es de 903.272 jugadores.

Esa media se ha incrementado en un 8,62% respecto a 2018. La media anual de aumento porcentual en la última década es del 22,15% al año, cuyo año con mayor crecimiento fue 2016, y sin que haya en ningún año descenso en las cifras. Esa media se ha incrementado en un 8,62% respecto a 2018, registrando en la última década un crecimiento medio anual del 22,15% , sin contabilizar disminución en el número de jugadores ningún año.

Si observamos la variable definida como “cuentas activas”, es decir, número medio de cuentas activas en el periodo, considerándose que una cuenta ha estado activa si en el periodo de un mes natural se ha registrado al menos una participación, y por la que si una persona está registrada en varios operadores, se contabilizan tantas cuentas como operadores en los que haya participado (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021), las cuentas activas en 2019 han sido de 2.544.229, lo que es casi el doble de los jugadores activos. Estas últimas cifras nos muestran que cada uno de los jugadores usaban al menos dos cuentas diferentes una vez al mes aproximadamente.

5.3 PERFIL DEL JUGADOR ONLINE

El perfil del jugador online está compuesto en su mayoría por hombres, los cuales representan un 83% frente al 17% que ocupan las mujeres. A su vez, casi el 85% de los jugadores tiene una edad comprendida entre 18 y 45 años y los meses más jugados son febrero y septiembre.

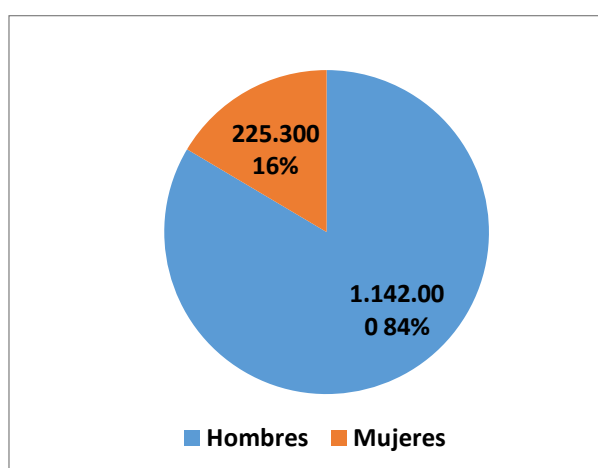


Figura 5.4. Gasto Medio en Función del Sexo (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

En cuanto al rango de edad que predomina en el perfil del jugador online, son los que tienen entre 26 y 35 años, representando un 34,51% del total. Los jugadores de entre 18 y 25 años representan el 27,73%, por lo que más del 60% del gasto del juego online en España corresponde a personas que tienen menos de 35 años.

Sin embargo, el gasto medio de estos jugadores sería de 504 euros para el primer rango (26-35 años) y de 215 euros para el segundo (18-25), frente a los que nos encontramos a los jugadores cuya edad oscila entre los 36 y 45 años, que encabezan el gasto medio por jugador con un importe medio de 797 euros, seguidos de los que tienen entre 46 y 65 años que tienen un gasto medio de 740 euros; estos últimos dos grupos están en una fase de su vida ya consolidada en la que su economía no depende de otra persona en la mayoría de los casos. Aunque a la hora de leer esto puede resultar poco dinámico, en la gráfica podemos ver con claridad el gasto medio de los jugadores activos en función de la edad.

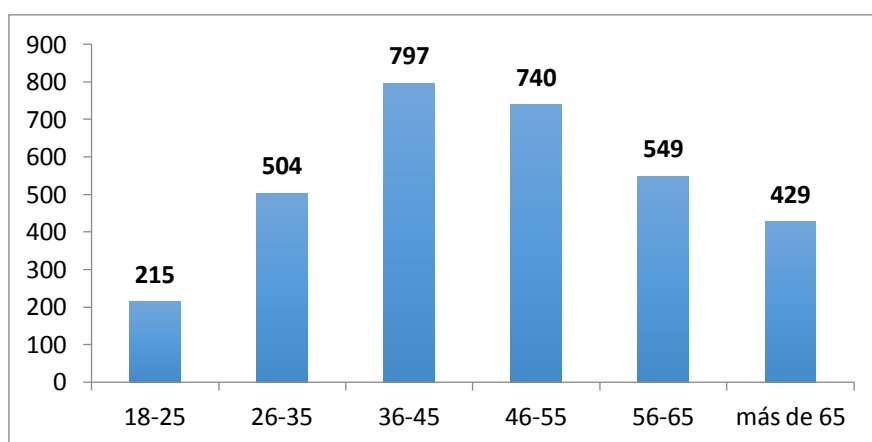


Figura 5.4. Gasto Medio en Función de la Edad (en euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

En todos los rangos de edad, la popularidad de las modalidades se repite, es decir, las cantidades jugadas son diferentes pero en todas las edades las modalidades más jugadas son los Juegos de Casino y las Apuestas, respectivamente, situándose el Póquer en tercer lugar.

En el último año considerado, a pesar de haber disminuido el número de jugadores en un 7,18%, el gasto anual ha aumentado en un 13,75%, como se puede apreciar en la tabla, por tanto a pesar de jugar menos personas, éstas depositan mucho más dinero para jugar.

AÑO	NÚMERO DE JUGADORES	GASTO MEDIO (en euros)		
		ANUAL	MENSUAL	SEMANAL
2016	1.277.930	313	26,05	6,01
2017	1.380.832	391	32,62	7,53
2018	1.473.305	451	37,57	8,67
2019	1.367.300	513	42,76	9,87

Tabla 5.1. Gasto Medio de los Jugadores (en euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Respecto a la cantidad media depositada por los jugadores a lo largo de un mes completo, podemos observar que su tendencia es decreciente a medida que avanza el mismo, lo que asociamos a un ciclo "normal", ya que es a principios de mes cuando llegan los ingresos por norma general, que deben administrarse para todo el mes.

Esta breve explicación cobraría sentido pues, al comparar los depósitos medios que se suelen hacer el primer día del mes, que serían aproximadamente de unos 83 millones de euros, frente a los realizados en el meridiano del mes, unos 62 millones de euros y finalmente el depósito a día 31 sería de 40 millones de euros, siendo este último menos de la mitad de la primera cantidad.

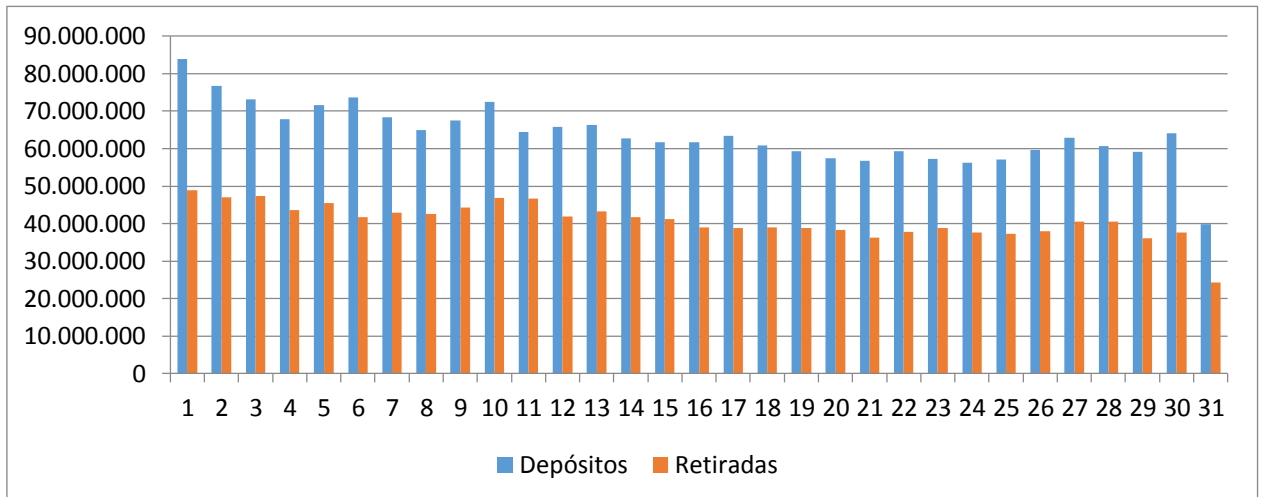


Figura 5.5. Media Mensual de Depósitos y Retiradas (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Las retiradas por su parte inician el mes siendo casi de 49 millones de euros (57,83% de lo depositado), a mitad de mes disminuyen a 41 millones de euros (67,21% de lo depositado) y finalmente a día 31 éstas son de 24 millones de euros (61,53% de lo depositado), por lo que el adversario u operador de nuestros jugadores estaría beneficiándose diariamente entre un 40-45% de nuestras cantidades depositadas.

En la siguiente gráfica vemos de nuevo los depósitos y retiradas pero esta vez en base al día de la semana en que se dan. En este caso nos llama la atención el sábado, día en el que una mayoría posiblemente no trabaje, pero no por ello lo destacamos sino porque es el día en el que mayor diferencia existe entre depósitos y retiradas, comportamiento que posiblemente podamos asociar a que el jugador al tomarse este día como un día de ocio, no solo apuesta o juega más cantidad sino que posiblemente jueguen más personas, además de realizar apuestas más atrevidas o simplemente es un día en el que nuestros jugadores confían más en el azar, ya que es el día en que la cifra de retiradas es menor.

Sin embargo, el domingo, a consecuencia de haber obtenido más pérdidas de lo habitual el día anterior, las cantidades retiradas aumentan.

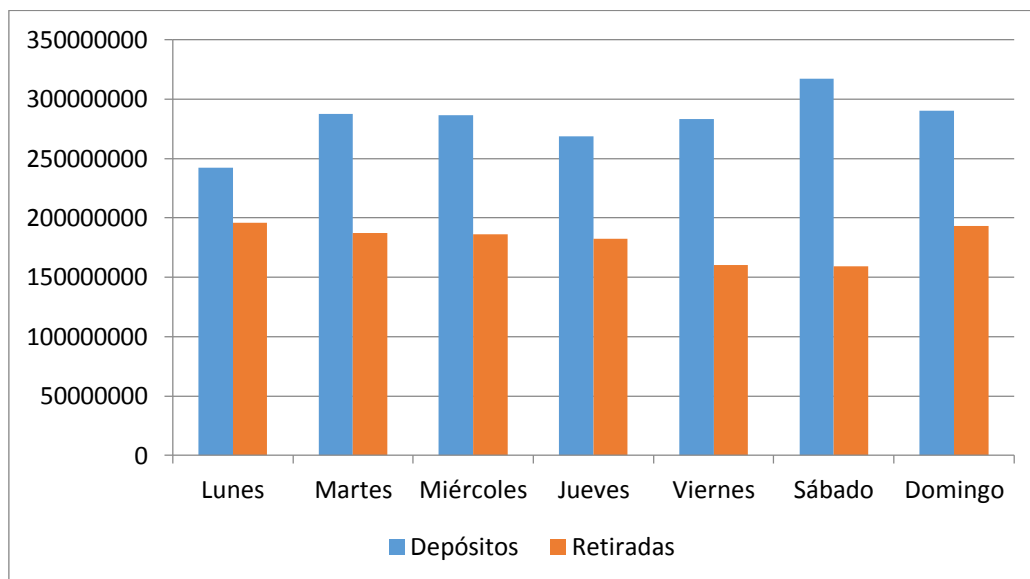


Figura 5.6. Media Semanal de Depósitos y Retiradas (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

5.4 CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR EMPRESARIAL DEL JUEGO ONLINE

Hasta ahora nos hemos centrado mucho en los datos que nos proporciona el sector como tal, pero, haciendo hincapié en el crecimiento progresivo que se da cada año especialmente en el sector online nos preguntamos, ¿qué provoca el aumento de esas cifras cada año? ¿cuál la inversión económica que hay detrás de esos números?

El gasto total que las casas de apuestas han invertido en marketing alcanza los 372 millones de euros, con un crecimiento en los últimos seis años del 235,13%, y experimentando su mayores subidas a lo largo de los años 2016 y 2018 (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

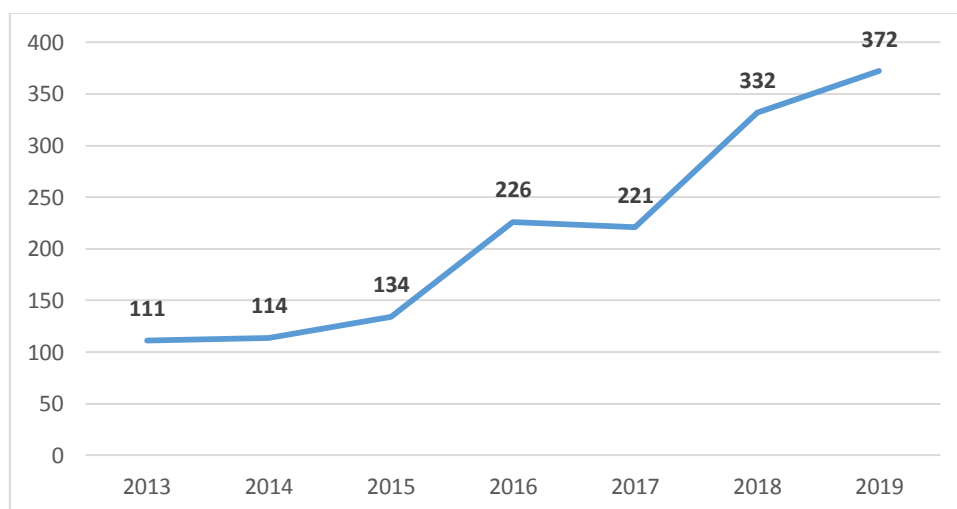


Figura 5.7. Evolución del Gasto en Marketing (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Estas cifras están compuestas por cuatro variables principales que son la publicidad, bonos liberados, gastos por afiliación y patrocinio, siendo las dos primeras respectivamente las que soportan más del 90% del gasto efectuado en marketing por los operadores.

Tanto la publicidad como los bonos liberados, el objetivo principal de su estrategia de marketing es transmitir al futuro cliente la posibilidad de obtener dinero fácil e inmediato. Además, aquí encontramos el Search Engine Marketing que si lo traducimos es algo como el Marketing en Motores de Búsqueda, trata de una herramienta por la que las casas de apuestas pagan para que cuando el cliente esté buscando un portal para apostar o jugar, su página web salga la primera y ello sirva para incrementar su poder de captación.

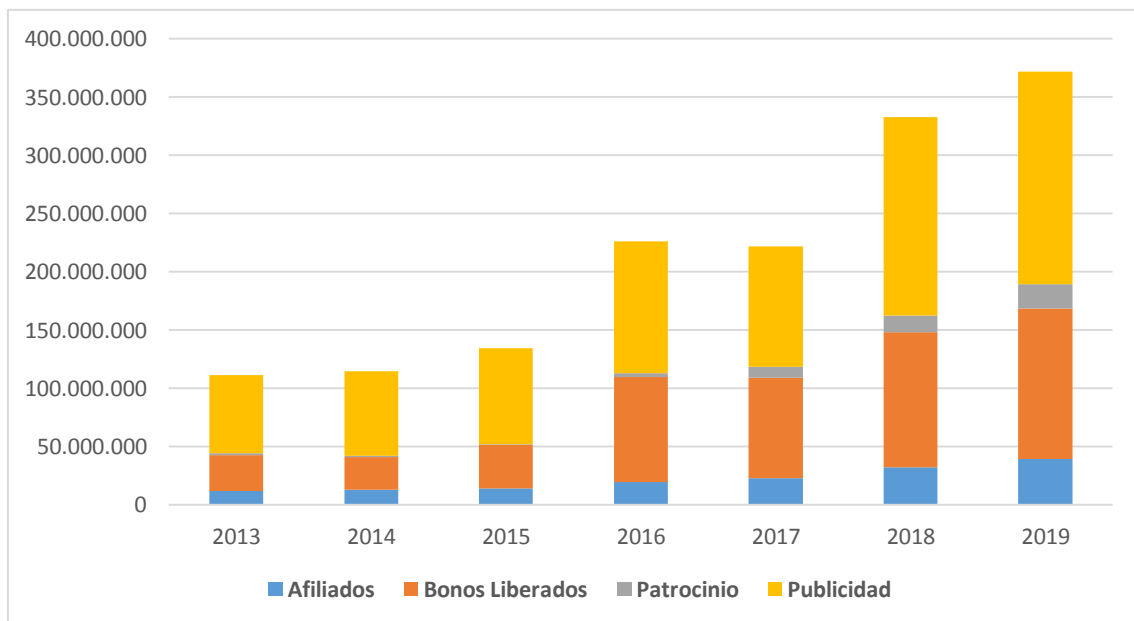


Figura 5.8. Evolución del Gasto en Marketing Desglosado (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

Actualmente los bonos liberados son el método de captación de nuevos clientes por excelencia. Se trata de una cantidad de dinero gratis que el operador pone a disposición del jugador de forma virtual para hacer más atractivo su negocio. Por supuesto, 'la banca siempre gana', estos bonos llevan asociados unos requisitos que normalmente suele ser tener que apostar por el valor de ese bono un número determinado de veces, aunque existen varios tipos de bonos (Pérez, Alcalá, Pérez y Yahón, 2018).

TIPOS DE BONOS	
BIENVENIDA	Dinero que se recibe en el primer depósito que normalmente va en proporción a la cantidad apostada y que para convertirlo en líquido exige que se cumplan una serie de requisitos
RECARGA	Trata de un bono parecido al anterior con la diferencia de que este lo ofrecen las casas de apuestas cada pequeños periodos de tiempo (semanalmente o cada quince días) para incitarnos a jugar.
FIDELIDAD	Bonos que las casas de apuestas ponen a disposición de sus jugadores "más leales", es decir, los que más juegan.
HIGH ROLLERS	Bonos de cuantías generosas destinados a los jugadores que suelen apostar grandes cantidades de dinero.
INVITA A UN AMIGO	Bonificación que recibe el jugador por invitar a un amigo a jugar o apostar, una vez que ese amigo efectúe su primer depósito.
CASHBACK	Es un tipo de bono que permite al jugador recuperar una parte de la suma apostada en caso de pérdidas.

Tabla 5.2. Tipos de Bonos

Fuente: Elaboración propia

6. EFECTO COVID-19 EN EL SECTOR DEL JUEGO

Además de no contar con todos los datos necesarios actualizados para realizar un análisis similar a los de años anteriores, como todos sabemos el 2020 ha sido un año cuanto menos, peculiar, por lo que no lo hemos incluido en el análisis conjunto de los años anteriores. En el resto de los apartados hemos tomado un año de referencia, en nuestro caso 2019 por ser el año más reciente con datos “normales”, para analizar su evolución y poder compararlo con el resto de años anteriores. En este caso veremos cómo y cuánto ha afectado la pandemia en comparación con los últimos años.

Sin duda una de las cosas que ha caracterizado nuestro pasado año además de la pandemia, a modo de consecuencia de ésta ha sido el confinamiento. Durante 2020 hemos pasado en casa más tiempo de lo habitual y por ello nuestra forma de vida ha tenido que adaptarse mediante la vía telemática con el teletrabajo o las clases online, entre otros.

En el sector del juego la pandemia también ha ocupado su lugar ya que el factor de fácil accesibilidad unido al confinamiento ha supuesto un riesgo mayor especialmente en los grupos vulnerables como son los jóvenes, por el momento en el que se encuentran, o personas que padecen otro tipo de adicciones o conductas problemáticas, quienes han pasado meses en sus casas rodeados de pantallas y probablemente hayan sido bombardeados a publicidad de casas de apuestas cuyo mensaje principal era amenizar el tiempo desde casa a la vez que tenían la posibilidad de ganar dinero con tan solo un clic.

En este apartado generalmente los datos que vamos a usar son los proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego. Para ver la incidencia de la Covid-19 lo haremos comparando 2019 con 2018 y 2020, a fin de comparar el último año de normalidad tanto con su año anterior, como con el especial 2020 (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

Los datos nos muestran que el Margen de Juego Online en España durante el año 2020 ha sido de 850,78 millones de euros, cifra que en 2019 había sido de 748 millones; esta variable ha experimentado un aumento de un 13,7% respecto al año anterior.

Esta cantidad nos sorprende debido a que para muchos ha sido un año especialmente complicado ya que muchas personas se han quedado sin trabajo, la demanda en comedores sociales ha aumentado y sectores como el de la hostelería y el turismo que son el músculo de España se han quedado anulados durante meses, por lo que nos sorprende que el gasto real de nuestros jugadores haya aumentado prácticamente el doble que de 2018 a 2019 (7,01%) habiendo sido esos años ‘mejores’ que el pasado vivido.

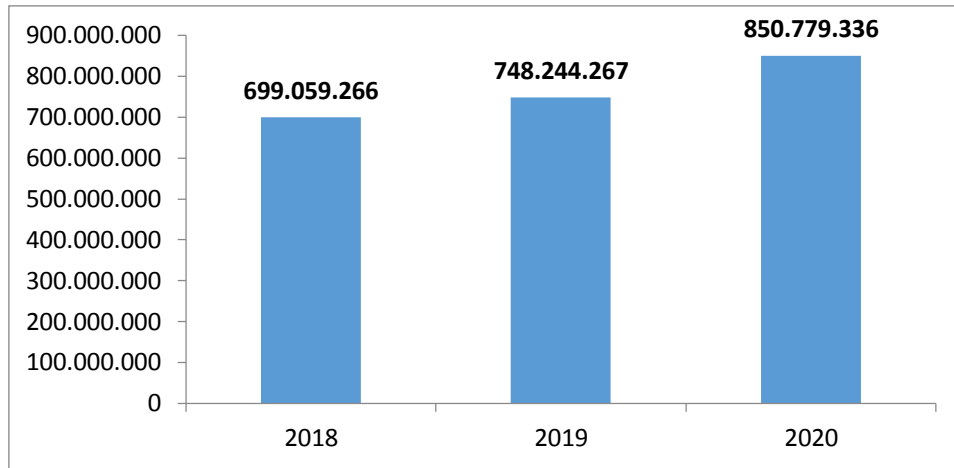


Figura 6.1. Evolución del Margen de Juego Online en los últimos tres años (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

La distribución de ese Margen del Juego la encabezan la modalidad de Apuestas con un margen de 365,14 millones de euros, seguido de los Casinos online con una cifra de 350 millones de euros, posteriormente encontramos el Póquer y Bingo en línea, cuyas cifras respectivamente son 110,3 y 16,52 millones de euros y finalmente encontramos los Concursos (8,01 millones de euros).

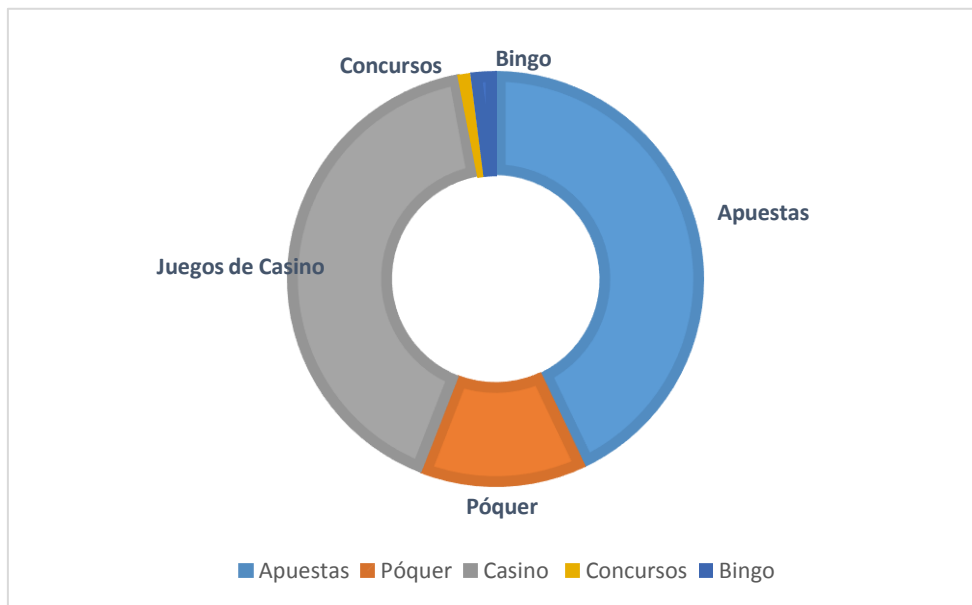


Figura 6.2. Distribución del Margen de Juego en 2020 (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

A pesar de que las Apuestas son la modalidad de mayor peso, éstas han decrecido respecto a 2019 en un -3,48%, cuyo descenso asociamos a que en su gran mayoría

son apuestas deportivas y debido a que ese sector ha estado parado durante unos meses, nuestros jugadores no han podido apostar.

Sin embargo, a excepción de las Apuestas, el resto de modalidades ha experimentado un aumento considerable respecto a años anteriores. El que mayor tasa de variación ha tenido han sido los Concursos con un 191,88% respecto al año anterior, seguido del Póquer (35,70%), el Bingo (30,16%) y el Casino online (28,39%).

Por otro lado, en cuanto a jugadores activos la cifra suma 1.481.804 jugadores, y aunque la media mensual de jugadores activos ha disminuido, las nuevas cuentas han aumentado en un 8,52%.

Aunque el gasto en marketing en 2020 fue de 462,12 millones de euros, lo que supone una subida del 24,22% frente a los 372 millones de 2019, no es eso lo que nos ha llamado la atención especialmente, veamos el gráfico:

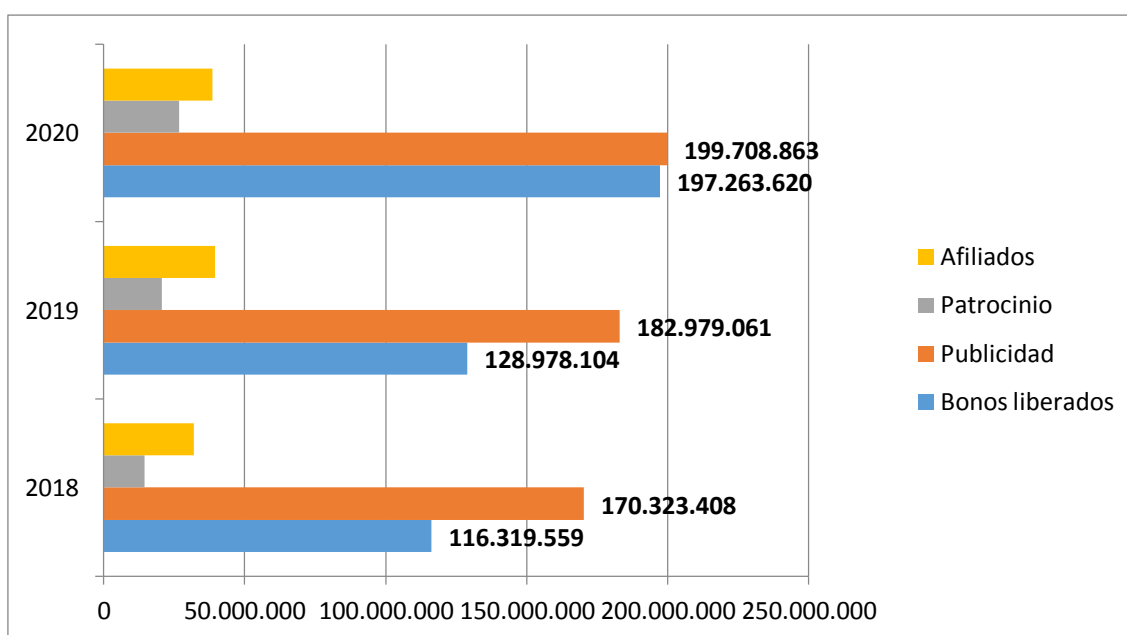


Figura 6.3. Desglose del Gasto en Marketing en los últimos tres años (millones de euros)

Fuente: Elaboración propia a través de los datos proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego.

De las cantidades expuestas puede verse con claridad el aumento de las variables, pero como vemos innegablemente el mayor aumento de todos se produce en los bonos. Hemos puesto los tres últimos años para hacer una pequeña comparativa de como aumentan o disminuyen las variables de un año a otro. Como podemos observar, de 2018 a 2019, “años de normalidad”, las cifras aumentan entre un 7% y un 15%, lo cual oscila entre la variación media que se ha venido produciendo los últimos años. Sin embargo, si nos fijamos en 2020, existe un salto importante tanto en publicidad como en bonos liberados, aunque sin duda entre estos dos, lo que más nos llama la atención es el salto que se ha producido en los bonos liberados que mientras que su crecimiento en 2019 había sido de un 7,64%, en 2020 ese porcentaje ha alcanzado en 52,71%, mientras que el resto de las variables no han sufrido cambios significativos.

Ese aumento es debido a que los operadores, al encontrarse en una situación excepcional en la que nadie podía salir de casa, han orientado su estrategia de

marketing duplicando la cantidad que ofrecían el año anterior aprovechando las horas muertas de todos aquellos grupos de personas más vulnerables, incitándoles a jugar con su mejor arma, los bonos, ya que a fin de cuentas son empresas que miran por su rentabilidad.

Los operadores de juego pertenecen a un potente sector de empresas en el que tienen que competir entre ellas tanto a nivel nacional como en algunos casos internacional, por lo que su nivel tecnológico, logístico y financiero es importante.

En resumen, podríamos atrevernos a decir que los operadores han aprovechado la suma de las horas muertas en casa, en algunos casos con necesidades económicas y ante un bombardeo constante de “dinero gratis”, es decir, bonos liberados, para aumentar sus ganancias, según reflejan los datos.

7. IMPACTO ECONÓMICO DEL SECTOR

El sector del juego tiene un importante impacto en la economía española derivado tanto de su contribución al Producto Interior Bruto y a los ingresos públicos como del empleo que generan las empresas del sector.

Tal y como se ha señalado en apartados anteriores las cantidades jugadas en 2019 ascendieron a los 74.401 millones de euros, lo que supone un 6,8% del Producto Interior Bruto (PIB) nacional.

El peso del sector en la economía española es tan importante que su principal empresa, SELAE, es la décima empresa de España por nivel de facturación, según indica el ranking de empresas de El Economista, situándose por delante de empresas como Telefónica, Ford España, Iberdrola o Carrefour.

Esta empresa pública, con tan solo unos 600 trabajadores, facturó en 2018 más de 9.257 millones de euros (aproximadamente el 20% de la cantidad total jugada) obteniendo excedente de explotación de más de 2.400 millones de euros. Estos beneficios que recaen en las arcas del Estado en forma de dividendos, se añaden a los importantes ingresos fiscales que genera el sector tanto a nivel estatal como autonómico y local, y que afecta tanto a las empresas como a los premiados.

IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO EN ESPAÑA

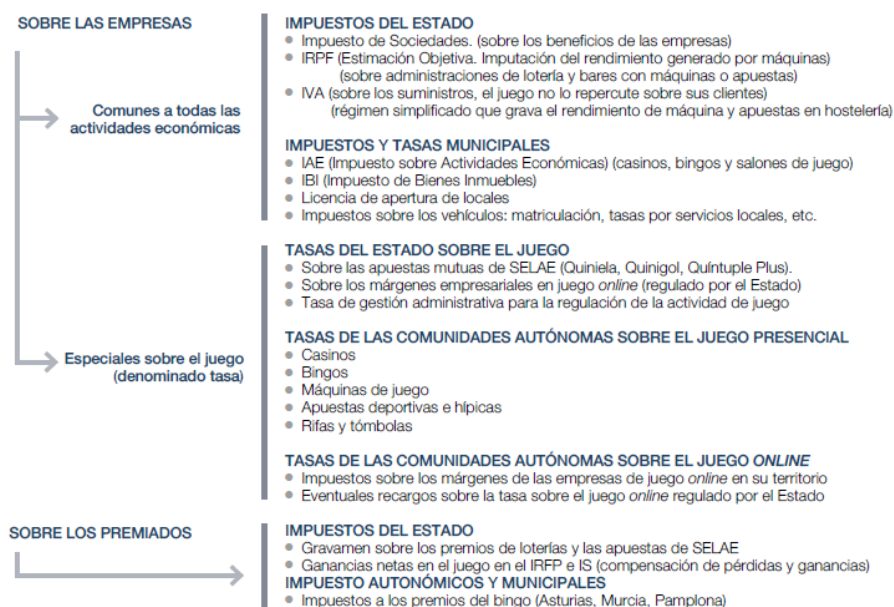


Figura 7.1. Estructura de los Impuestos del Juego en España

Fuente: *anuario del juego en España. Consejo Empresarial del Juego*

La complejidad del sistema tributario del juego hace muy difícil conocer el ingreso fiscal total resultante de esta actividad. No obstante, la Estadística Estructural de Empresas del Sector Servicio del Instituto Nacional de Estadística indica que las empresas de “Actividades de juegos de azar y apuestas (Clasificación Nacional de Actividades Económicas)” declararon unos “Impuestos ligados a la producción y a los productos distintos del IVA y de los Impuestos Especiales –IIEE-“ de 998,7 millones de euros (Instituto Nacional de Estadística, 2018).

El valor de la producción del sector, según esa misma fuente, es de 8.614 millones de euros, de donde resulta una productividad por hora trabajada remunerada de 144

€/hora, casi el triple que la media del sector servicios en su conjunto que se sitúan en torno a los 54€ hora.

Esta encuesta estructural del INE estima que en el sector de las “Actividades de juegos de azar y apuestas (Clasificación Nacional de Actividades Económicas 92)” se contabilizan un total de 12.370 empresas con 50.983 personas ocupadas, de las que unas 42.143 están remuneradas, y suponen un gasto de personal de 1.130 millones de euros, de los cuales 890 millones corresponden a salarios y 240 millones a coste de la seguridad social.

En el sector predominan las empresas de muy pequeño tamaño. Un 46% tienen entre uno o dos trabajadores y otro 37% no registra ningún trabajador en esta actividad (autónomos). Un 10% de las empresas tienen entre 3 y 5 empleos, y tan solo el 3,7% de las empresas tienen más de 10 trabajadores.

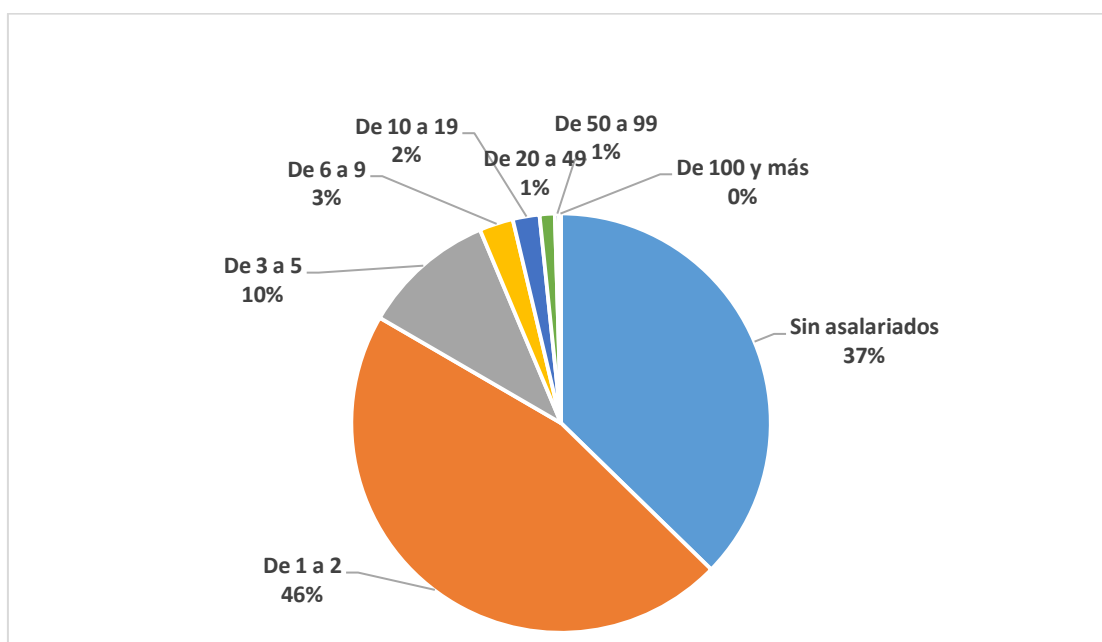


Figura 7.2. Empresas activas según tamaño por tramos de empleo

Fuente: elaboración propia a partir de los datos proporcionados por el central de empresas (DIRCE). Instituto Nacional de Estadística (INE)

Estas empresas se distribuyen por el conjunto del territorio nacional concentrándose fundamentalmente en las CC.AA. con mayor orientación turística, destacando Andalucía, Madrid, Cataluña y Comunidad Valenciana.

Estas empresas emplearon en 2019 una media de 37.500 trabajadores, según el registro de afiliados en alta de la Seguridad Social, que además ponen de manifiesto una elevada estacionalidad en la contratación que oscila entre los 38.633 empleos de agosto y los 36.630 de enero.

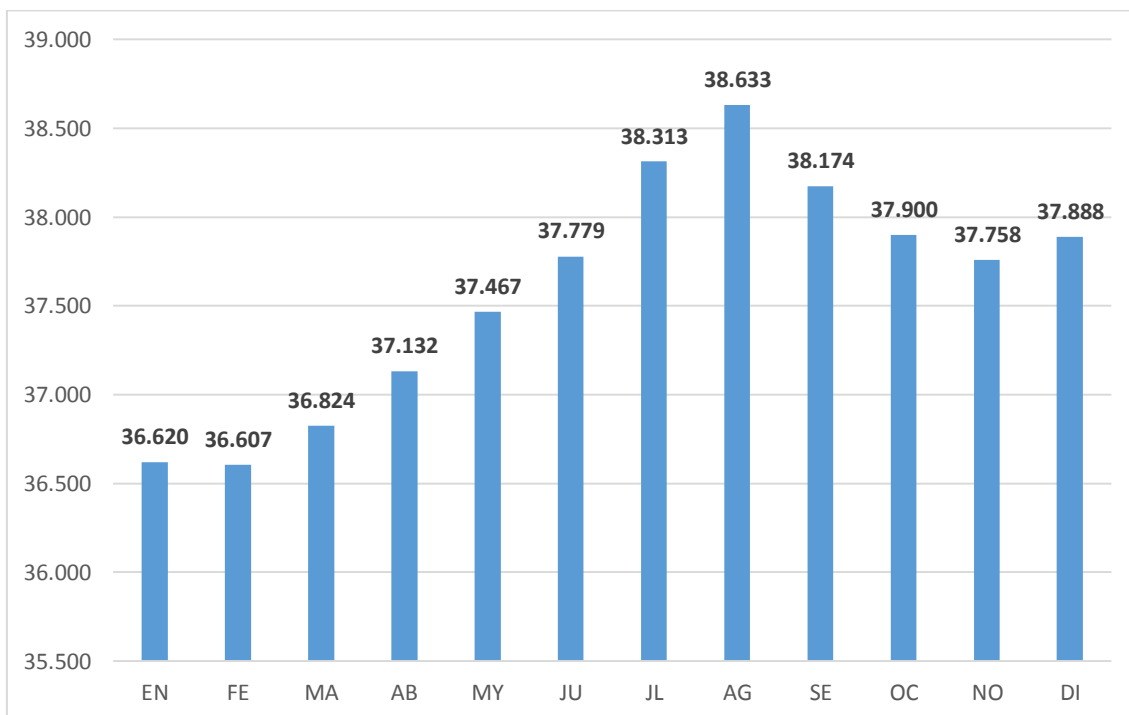


Figura 7.3. Estacionalidad del empleo en 2019 y número de empleos

Fuente: elaboración propia a partir de los datos proporcionados por la Seguridad Social

En definitiva, se constata el fuerte impacto económico del juego en la economía española, tanto por su contribución al PIB (3,5%) como por los ingresos públicos que genera (1000 millones en impuestos, más ingresos de las empresas públicas –SELAE– o de interés público –ONCE, CRUZ ROJA), pero también por su contribución a la creación de empleo.

8. JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE

Una vez que hemos visto en profundidad el sector del juego y el juego responsable, es inevitable que a lo largo de este trabajo no se nos haya pasado por la cabeza en algún momento el lado malo de todo esto, es decir, aquellas personas que desarrollan adicción al juego.

La adicción al juego o ludopatía es considerada una enfermedad según la Organización Mundial de la Salud desde 1980 debido a que consideramos que una persona está sana cuando además de físicamente, tiene buena salud mental y social, por lo que desde ese año este trastorno está incluido en una de las categorías del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales siendo la única adicción sin sustancia (Pérez, Alcalá, Pérez y Yahón, 2018, p.110).

Como todos sabemos la línea que separa la diversión del comienzo de la adicción es fina y en ocasiones prácticamente inexistente y aunque en repetidas ocasiones hemos mencionado el crecimiento del juego debido al auge del canal online, no debemos asociar este problema de adicción a las nuevas tecnologías debido a que esto trata de algo tan antiguo como la humanidad.

Posiblemente, si hace unos años nos hubiesen preguntado como describiríamos a aquella persona que participa con frecuencia a juegos de azar, entre todas las respuestas que hubiésemos podido dar, no contemplábamos la opción de que ese perfil pudiese ser el de un joven (incluso menor) desde el sofá de su casa.

Según uno de los Estudios sobre Prevalencia, Comportamiento y Características de los usuarios del Juego y Azar realizado por la Dirección General de Ordenación del Juego, la edad media de iniciación actualmente se sitúa en 19 años. Al tratarse de una media, nos encontramos con que casi el 15% de los jugadores habituales comenzaron aún siendo menores de edad, entre cuyos motivos principales se encuentra el “ganar dinero fácil” pudiendo maximizar el dinero que le daban sus padres para el fin de semana unido a la accesibilidad y anonimato familiar (Dirección General de Ordenación de Juego, 2021).

La situación en el juego se complica cuando se introduce el factor “azar”, el cual es completamente independiente a nuestras habilidades y destrezas por mucho que nuestros jugadores más frecuentes confíen plenamente en el destino.

Esta enfermedad consiste en una alteración del comportamiento de la persona la cual siente una necesidad incontrolada de jugar, aunque como todas las adicciones, este problema no se produce de un día para otro sino que se trata de algo lento y progresivo hasta el momento en el que no somos dueños de nuestros actos, dominados por la adrenalina y necesidad de jugar (Garrido, 2006).

Entre las características que comparten aquellas personas que son adictas al juego encontramos la obsesión por jugar cada vez con más frecuencia y más cantidad de dinero, nerviosismo e insomnio cuando no pueden jugar, mentiras cada vez más frecuentes y problemas con su entorno, sacrificar determinadas cosas que son importantes en la vida o en caso de obtener pérdidas volver al día siguiente con la esperanza de poder recuperar ese dinero.

En cuanto a los factores que facilitan los inicios de la adicción están como ya hemos mencionado y que es el motivo principal por el que los jugadores se adentran en este mundo, conseguir dinero “rápido y fácil”, accesibilidad prácticamente veinticuatro horas, privacidad y debido a la posibilidad de pago mediante medios electrónicos, falta de control sobre el gasto efectuado (Garrido, 2006).

Para poder salir de esta adicción y realmente de cualquier otra son necesarios algunos pilares básicos, empezando por el reconocimiento de dicha adicción y la disposición a

querer abandonarla. Unido a ello no puede faltar la ayuda de un profesional y el apoyo de su entorno. De modo que, si contamos con esos factores a la vez que intentamos adquirir nuevos hábitos que nos agraden y nos hagan no pensar en el juego a la vez que tenemos fuerza de voluntad, tenemos en nuestra mano todas las claves necesarias para alcanzar el éxito en nuestro proceso de rehabilitación (Garrido, 2006).

Actualmente, en lo que a cantidades numéricas se refiere, en España la tasa de ludopatía es mínima, situando a nuestro país en uno de los que menor tasa de ludopatía tiene de Europa.

Pero el problema está en el futuro. Como hemos dicho, hace años el foco de este trastorno tenía origen en las máquinas y bingos, pero con los cambios que encontramos en los números y en la temprana edad de iniciación, posiblemente en unos años este porcentaje sufra una importante transformación.

A pesar de esos posibles futuros problemas, hemos de destacar que es algo que está regulado, ya que al mismo tiempo que comenzó a regularse en España el juego online en Junio de 2012, esto vino de la mano del juego seguro, estando únicamente habilitados para el desarrollo de actividades lúdicas aquellas plataformas cuyas reglas de juego sean justas y transparentes, garanticen la honestidad, los pagos y cobros se gestionen de forma fiable, y la identidad de los participantes pueda ser verificada por el operador en caso de que el jugador así lo solicite mediante su inscripción en la plataforma Phishing Alert, la cual es un servicio de alertas contra la suplantación de la identidad en el juego online, y que aunque no es algo habitual, todos podemos activarla y en el caso de que alguien se haga pasar por nosotros seríamos avisados.



Figura 7.1. Logo de Jugar Bien

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego, 2021

Por supuesto, todo esto ha ido evolucionando ya que entre otras funciones principales de la Dirección General de Ordenación del Juego encontramos la protección de menores y grupos más vulnerables con el fin de evitar los efectos adversos del mismo. Todo lo anterior lo podemos encontrar fácilmente en www.jugarBIEN.es, siendo éste un portal adscrito a la DGOJ encargado aunque entre otras cosas, principalmente, de promulgar los principios del jugador responsable, los cuales podríamos resumirlos:

- Jugar por diversión o entretenimiento y no por ganar dinero.
- Jugar tomando el control de nuestras decisiones, como la cantidad de dinero que vamos a gastar.
- Jugar sin hacernos daños a nosotros mismos y/o nuestro alrededor.

(Dirección General de Ordenación de Juego, 2015)

9. CONCLUSIONES

En base a los objetivos que nos marcamos al comienzo de este trabajo, hemos podido sacar las conclusiones necesarias, entre otras.

- La primera conclusión, y que nos ha acompañado desde el inicio hasta el final del trabajo, ha sido la complejidad para entender, sintetizar y homogenizar las fuentes. Los datos han sido obtenidos de organismos oficiales, cuyo impedimento principal ha sido la dispersión de los formatos, fechas de publicación, variables utilizadas, desagregación o agregación de los datos, diferentes modalidades, etc.
- A consecuencia de esta primera conclusión, surge la dificultad a la hora de tratar la información como tal. Para la realización de los gráficos expuestos, me descargué los datos del mercado de juego Español proporcionados por la Dirección General de Ordenación del Juego, lo cual era un fichero Excel con un sinnúmero de variables, tipos de juego, comunidades y datos agregados y desagregados de mil maneras diferentes que me llevó casi tres semanas el simple hecho de organizar y entender. Y aun así, a medida que iba creando gráficos para hacer el análisis correspondiente tenía que tratar con cuidado e ir verificando si lo que yo estaba analizando era lo que realmente necesitaba.
- Otra conclusión resultante de la trata de información es la confusión de los términos, ya que las variables definidas como Cantidades Jugadas y Margen de Juego por la Dirección General de Ordenación del Juego, nos incitan a pensar que por su nombre corresponden con la cantidad realmente gastada por los jugadores y el beneficio o margen que tiene la empresa con esta actividad cuando en realidad el margen en la cantidad realmente gastada por los jugadores y la cantidad total jugada, la anterior más los premios que ha vuelto a jugar. Por lo que cuando hemos leído artículos o estudios de otras fuentes, hemos tenido que prestar especial atención a lo que engloban los términos ya que en cada uno existían multitud de variables que aparentemente podían significar una cosa, pero respecto a las que nosotros hemos utilizado en el trabajo, podrían resultar contradictorias.
- Las cifras del juego en España son realmente impresionantes, tanto es así que representan el 6,8% del PIB nacional y que incluso la principal empresa del juego la SELAE es la décima empresa en volumen de facturación por delante de empresas como Telefónica, Ford España, Carrefour, etc.
- Hay que destacar también que el juego presencial sigue representando hoy en día el 74% de la ganancia neta jugada, y que éste está en gran medida (47%) en manos de empresas públicas o de interés público (ONCE, Cruz Roja, etc.), por lo que el rendimiento generado tiene un destino de interés para la colectividad, junto a los impuestos del conjunto del sector.
- El juego ha crecido en el último año un 27,34%, acumulando desde 2012 (año de regulación del juego online) un 84,72%, aunque el crecimiento se concentra fundamentalmente en el juego presencial.
- Independientemente del canal por el que se juegue son los juegos tipo Loterías y las Máquinas de Juego y Azar los que absorben el 80% del negocio, repartiéndose el resto las Apuestas (8%), Bingos (6%) y Casinos (5%).
- En la evolución de las distintas modalidades es destacable el crecimiento del juego online, que en el último año fue de un 7,13%, acumulando desde 2013 (año de su regulación) un crecimiento del 226,64%
- Aunque el juego online solo representa el 7% del total, su margen neto moviliza un total de 18.779 millones de euros en cantidad jugada.

- El número de jugadores activos en 2019 era 1.367.300, los cuales disponían de 2.544.229 cuentas activas, es decir casi dos cuentas por jugador.
- El 83% de los jugadores son hombres y el 85% tienen entre 18 y 45 años de edad.
- El gasto medio semanal de cada jugador es de casi 10 euros, alcanzando los 500 anuales.
- El 60% del gasto del juego online en España es jugado por personas que tienen menos de 35 años
- Las empresas del juego online gastan unos 372 millones de euros en acciones de promoción del juego, con un crecimiento del 235,13% desde su regulación.
- Es muy destacable el incremento en las acciones de promoción mediante bonos liberados, que en los últimos años se ha incrementado exponencialmente.
- El importante crecimiento de este segmento del juego y la juventud de sus jugadores le convierte sin duda en una de las piezas clave del juego en el futuro.
- Las tasas de ludopatía ni siquiera llegan al uno por ciento de los jugadores habituales, en este aspecto, el problema no radica tanto en el número actual sino en la detección de los futuros ludópatas por la discreción del juego online ya que con un solo clic sin que la persona que esté a su lado ni siquiera se de cuenta pueden jugar y apostar, con el añadido de que al hacer el pago telemático, el control sobre el gasto es menor.

Por lo que a modo de resumen de estas conclusiones y para darle sentido a la realización del trabajo en base a su objetivo, cabe destacar que el juego online está ocupando, poco a poco, una posición considerable en el sector.

La edad de iniciación cada vez es más temprana y como bien hemos dicho la mayor parte del volumen es jugado por personas menores de 35 años, lo cual no era común años atrás, por lo que es cierto que la imagen del perfil del jugador y el sector del juego, podríamos decir que se encuentra en transformación. Detrás de estas cantidades se encuentran empresas, negocios, cuyo fin es ganar dinero, lo que explica las altas cifras invertidas en marketing.

Aunque es cierto todo lo anterior, no se nos debe olvidar que el peso de este sector recae sobre el juego presencial alcanzando casi un setenta y cinco por ciento del total, por lo que quizás además de preocuparnos por el sector online, deberíamos poner énfasis también en el canal presencial.

Dicho todo lo anterior, este sector se encuentra en una continua transformación que posiblemente dé lugar a cambios en el perfil de los jugadores y con el tiempo, incluso puedan darse la vuelta los porcentajes en función de cómo vaya evolucionando el sector.

Bibliografía

- Dirección General de Ordenación del Juego, (2021). Dirección General de Ordenación del Juego. <https://www.ordenacionjuego.es/es>
- Dirección General de Ordenación del Juego, (2021). Jugar bien: jugar con responsabilidad. <https://www.jugarbien.es/>
- Garrido Palacios, J. (2006). Ludopatía o adicción al juego, (nº 3), pp. 229-234. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3099532>
- Gómez, JA., Lalanda, C. (2019). Anuario del Juego en España 2019: cifras y datos socio-económicos. <https://cejuego.com/publicacion/anuario-del-juego-2019/>
- Gómez, JA., Lalanda, C. (2020). Anuario del Juego en España 2020: cifras y datos socio-económicos <https://cejuego.com/publicacion/anuario-del-juego-en-espana-2020/>
- Instituto nacional de Estadística (2019). Demografía y Población. https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176951&menu=ultiDatos&idp=1254735572981
- Instituto Nacional de Estadística (2018). Estadística Estructural de Empresas: sector servicios. Últimos datos. INEbase / Servicios / Encuestas globales del sector servicios / Estadística estructural de empresas: sector servicios / Últimos datos
- Instituto Nacional de Estadística (2018). Directorio Central de Empresas. Empresas por CCAA, actividad principal (grupos CNAE 2009) y estrato de asalariados.(39372) (ine.es)
- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego. BOE, 28 mayo 2011, núm. 17, p. 10-10. <https://boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2011-9280&p=20201231&tn=1#a3>
- Molina Molina, AL. (1999). El juego de dados en la Edad Media, (nº100), pp.94-105. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoDeDadosEnLaEdadMedia-2654895.pdf>
- Orden HAP/1370/2014, de 25 de julio, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de máquinas de azar. BOE, 30 de julio de 2014, núm. 184. <https://boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2014-8135>
- Organización Nacional de Ciegos Españoles, (2021). Organización Nacional de Ciegos Españoles <https://www.juegosonce.es/>
- Pérez, S., Alcalá, B., Pérez, G., Yahón, A. (2018). Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes, 8-57 http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf
- Ramos, F. (2010). La Lotería Nacional en España, 1850-2000 (Investigaciones de Historia Económica). <http://aeclot.es/notic/pdf/8loterianacional.pdf>
- Seguridad Social (2019). Estadísticas. Presupuestos y Estudios: Afiliación y alta de Trabajadores. <https://www.seg-social.es/wps/portal/wss/internet/EstadisticasPresupuestosEstudios/Estadisticas/EST8>
- Unidad Estadística y Cartográfica, Consejería de Hacienda, Industria y Energía. (2019). Junta de Andalucía: Consejería de Hacienda y Financiación Europea. <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/haciendayfinanciacioneuropea/servicios/estadistica-cartografia/actividad/detalle/175163/175584.html>

