

Evolución del juego online en 2020

Cecilia Pastor Pons
Subdirectora General de Inspección
Dirección General de Ordenación del Juego

Fundación ATENEA
VII Jornada Género y Adicciones.
Juego patológico en tiempos del COVID-19

13 de mayo de 2021

Objeto de la presentación

- Presentar e interpretar los datos de mercado de juego online
- Ofrecer las claves principales del sector en los últimos años
- Analizar los principales riesgos de la actividad

Volumen de juego en España 2019

SECTORES	PA	GGR (PA-PR)	PA/GGR	RTP = 1-(GGR/PA)
LOTERIAS	11.418,6	4.543,9	2,5	0,60
APUESTAS	2.237,8	457,0	4,9	0,80
CASINO	1.821,2	354,8	5,1	0,81
BINGO	2.037,5	637,8	3,2	0,69
SALONES *	4.764,0	917,0	5,2	0,81
MAQUINAS EN HOSTELERIA *	8.157,0	2.516,0	3,2	0,69
JUEGO ONLINE	19.026,2	774,9	24,6	0,96
SUMA	49.462,3	10.201,4		0,79

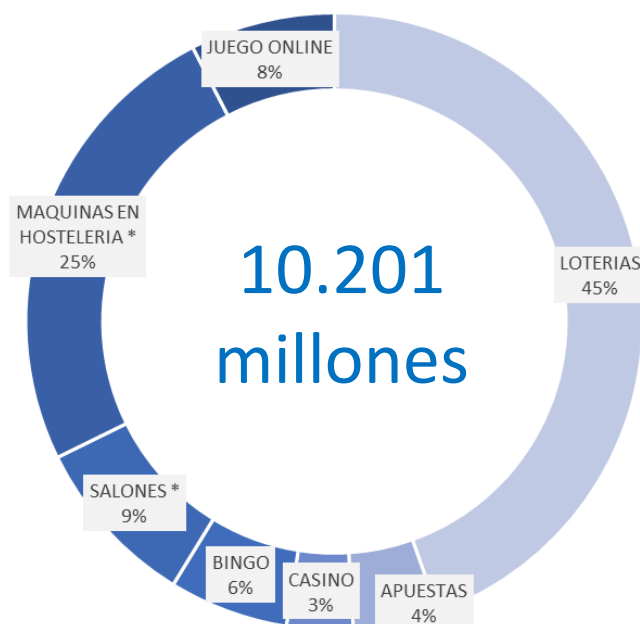
Ingreso neto por juego. Distribución por sectores.

Fuente: Elaboración propia a partir de Datos del mercado español del juego 2019. DGOJ.

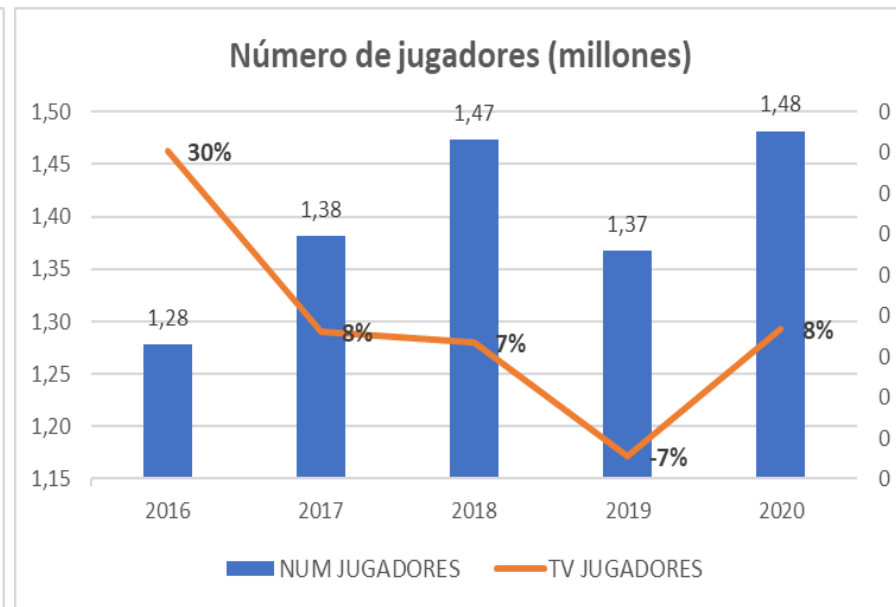
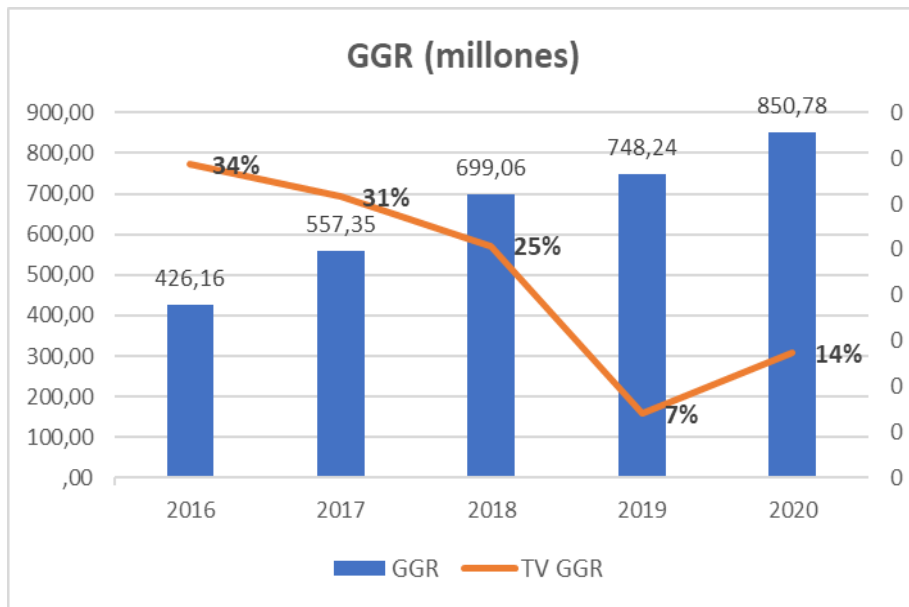
<https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

* Datos estimados de Máquinas y Salones obtenidos del Anuario del juego en España 2019. CEJUEGO.

Ingreso neto por juego 2019 (apuestas - premios)



Juego online



Ingreso neto juego online. Evolución anual.

Fuente: Informes trimestrales Q4-2020. DGOJ.

<https://www.ordenacionjuego.es/es/informes-trimestrales>

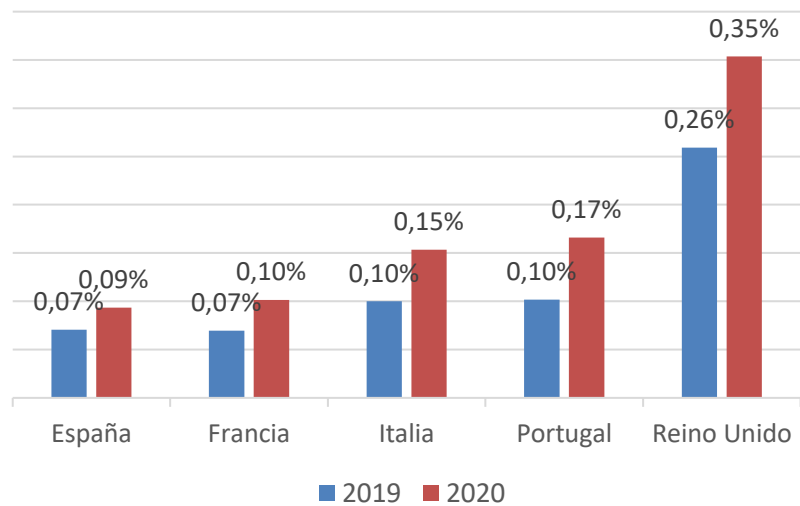
Jugadores activos. Evolución anual.

Fuente: Perfil del jugador. DGOJ.

<https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

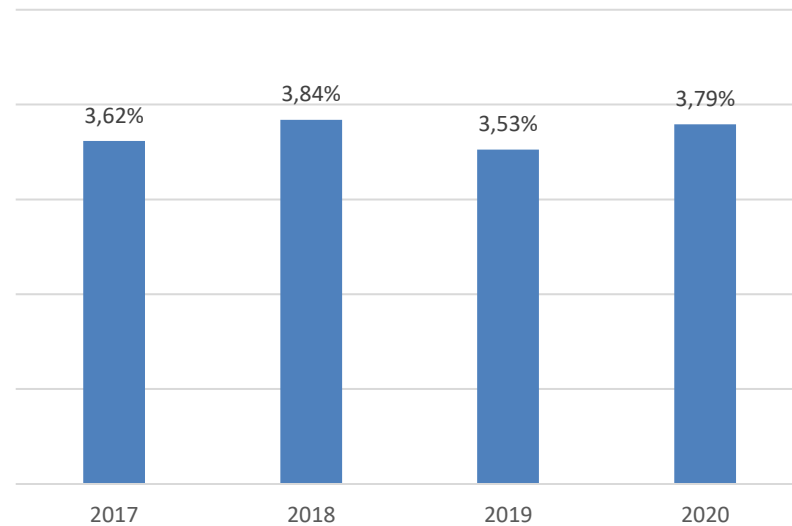
El crecimiento medio anual en el periodo considerado (2015-2020) del GGR ha sido del 22% y del número de jugadores del 9%.

GGR del juego online sobre PIB



Fuente: Elaboración propia con datos de H2GC

Jugadores sobre población adulta




Fuente: Elaboración propia con datos de INE

Menores y jóvenes

Módulo de juego con dinero

Possible Juego problemático

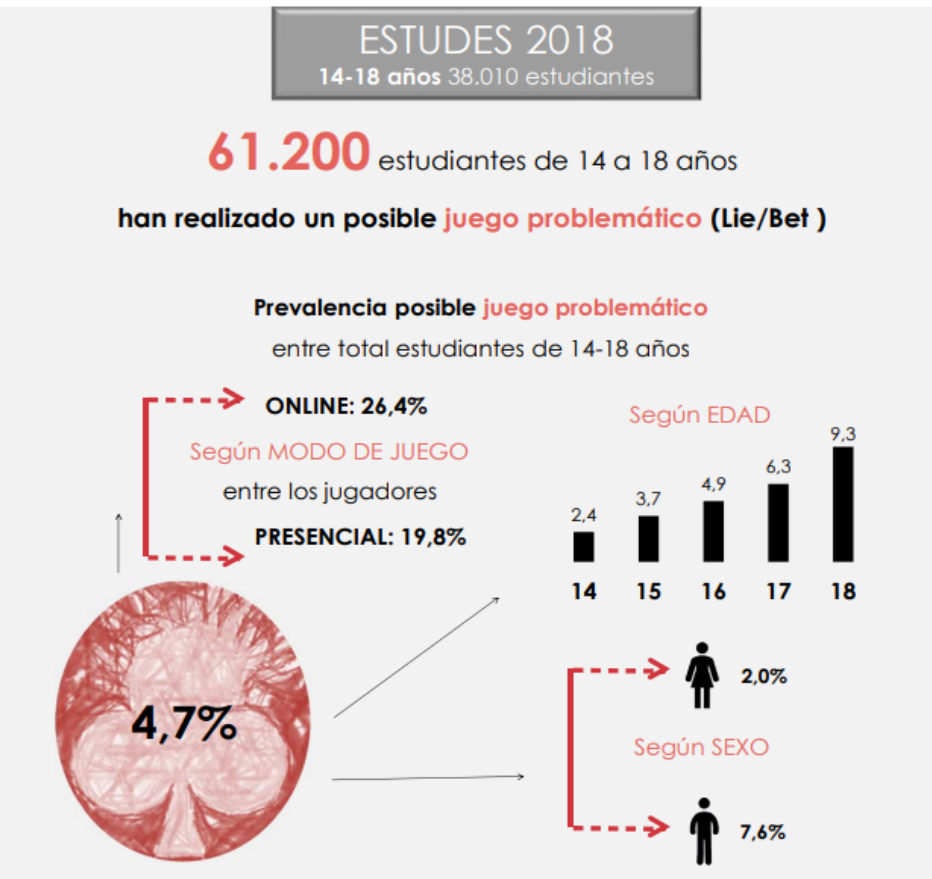


Corrección Lie/Bet

2 preguntas

Puntuación total 2 puntos

≥ 1 punto: **posible juego problemático**



Fuente: Informe Adicciones comportamentales 2020. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad



Dirección General de Ordenación del Juego

Publicada Resolución de modificación de los procesos de verificación de identidad

08/11/2018

Mediante Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego se modifican determinadas resoluciones sobre las



Servicio Phishing Alert

La DGOJ pone a disposición de los ciudadanos el nuevo servicio Phishing Alert contra la suplantación de la identidad en el juego online

16/07/2019

Desde el día de hoy, la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) ofrece a los ciudadanos un nuevo servicio de alertas por suplantación de identidad no consentida en

Ampliación de las funcionalidades en el Servicio de Verificación del Jugador

14/11/2018

En el marco de la mejora de los procesos de monitorización permanente y como medida de prevención de la suplantación de identidad en las plataformas de juego, la Dirección General



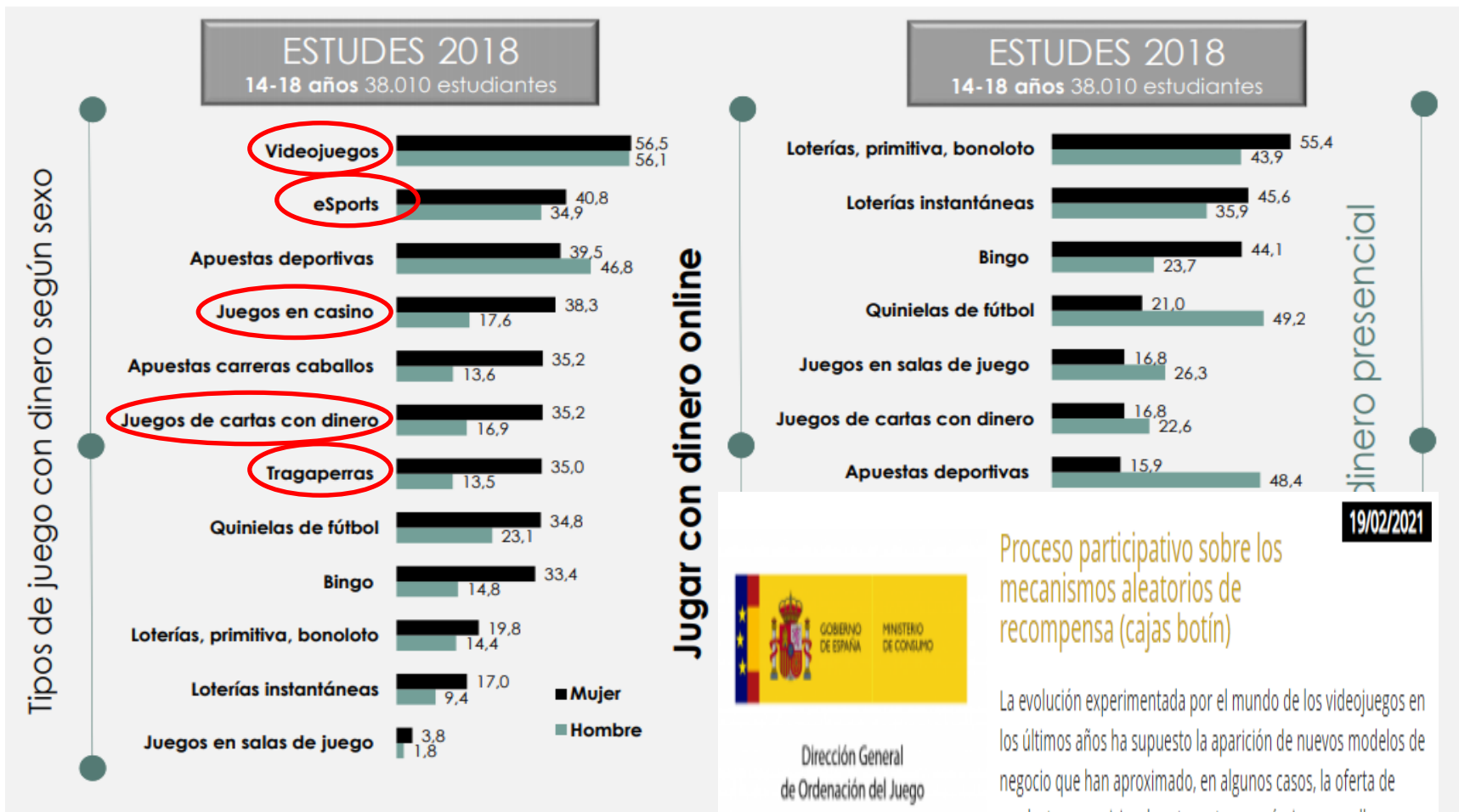
Dirección General de Ordenación del Juego

Publicada Resolución por la que se prohíbe ofrecer apuestas sobre eventos que sean protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores de edad

22/07/2019

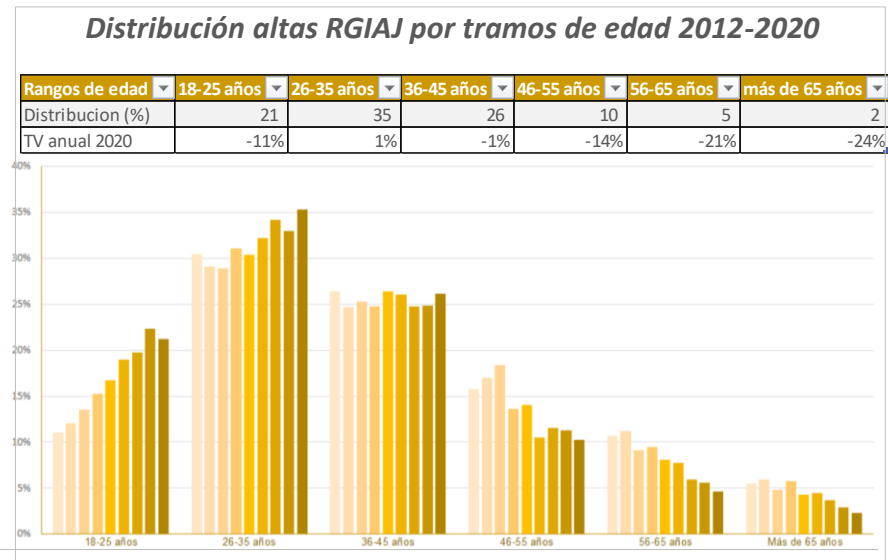
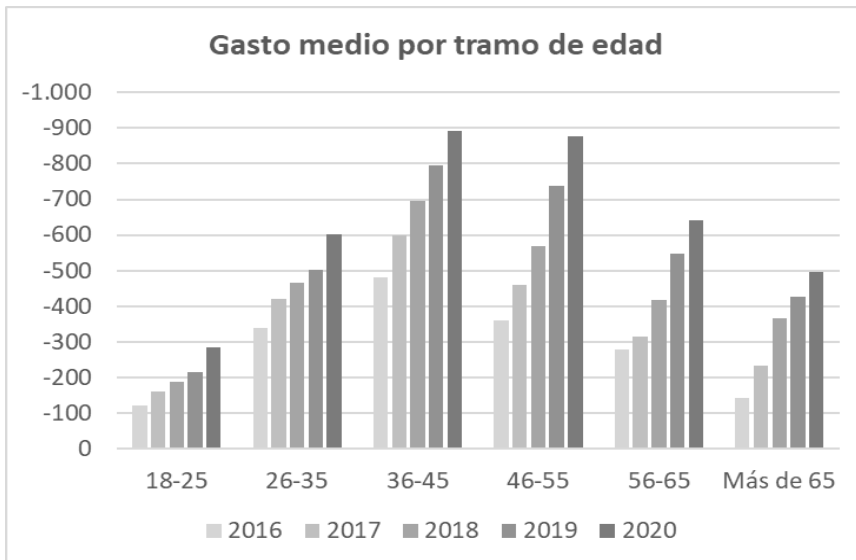
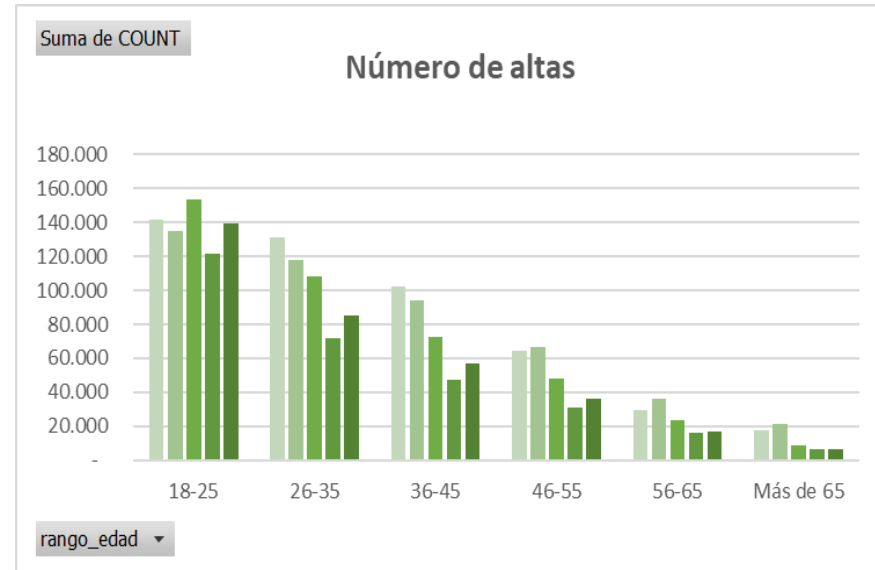
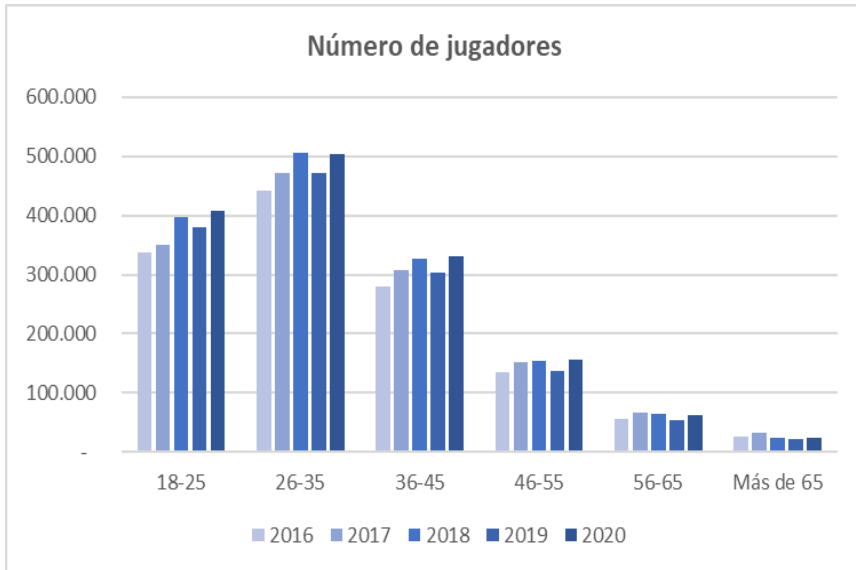
Mediante Resolución de la Dirección General de Ordenación del Juego, se establece que los operadores de juego con licencia singular en alguna de las apuestas reguladas no podrán incluir

Menores



Fuente: Informe Adicciones comportamentales 2020. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad

Jóvenes



Evolución de los indicadores

RANGO EDAD 18-25	2016	2017	2018	2019	2020	TV media anual 2016-2020
Total jugadores	1.278.156	1.381.036	1.473.522	1.367.444	1.481.804	4%
Jugadores 18-25 años	338.090	349.522	396.873	379.250	406.684	5%
Altas RGIAJ	3.563	4.528	6.350	9.143	8.624	25%
AltasRGIAJ 18-25 años	606	860	1.270	2.011	1.811	31%
Gasto medio	-307	-390	-449	-511	-608	19%
Gasto medio 18-25 años	-121	-162	-189	-215	-284	24%
Altas	486.052	470.148	414.150	293.916	341.146	-8%
Altas 18-25 años	141.816	134.597	153.659	121.483	139.428	0%

Estructura de edades en 2020

DATOS EN 2020	JUGADORES (%)	Distribución ALTAS (%)	Distribución RGIAJ (%)
18-25	27%	41%	21%
26-35	34%	25%	35%
36-45	22%	17%	26%
46-55	11%	11%	10%
56-65	4%	5%	5%
Más de 65	2%	2%	2%



Dirección General
de Ordenación del Juego

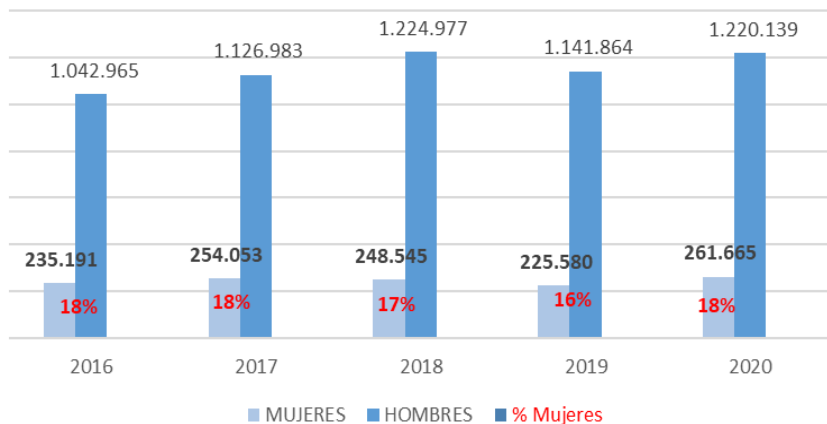
Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego

04/11/2020

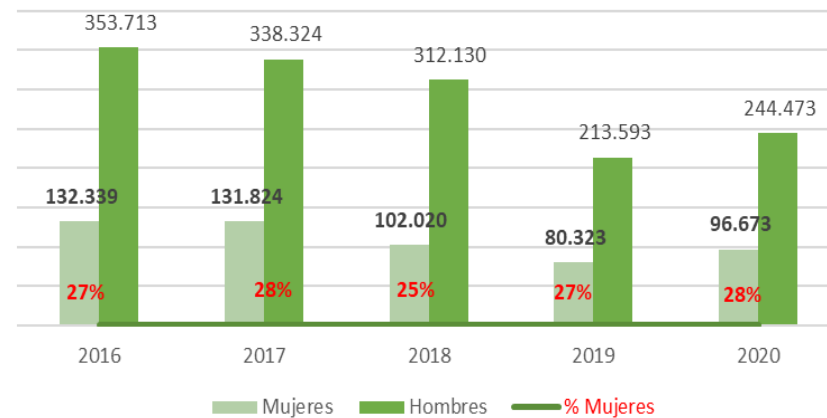
Con fecha 4 de noviembre de 2020 se ha publicado en el Boletín Oficial del Estado el Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Esta norma tiene por objeto el desarrollo de los artículos 7 y 8 de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego, y responde a una clara vocación de protección de la salud pública, de los menores de edad, de los consumidores y de la sociedad en su conjunto.

Mujeres

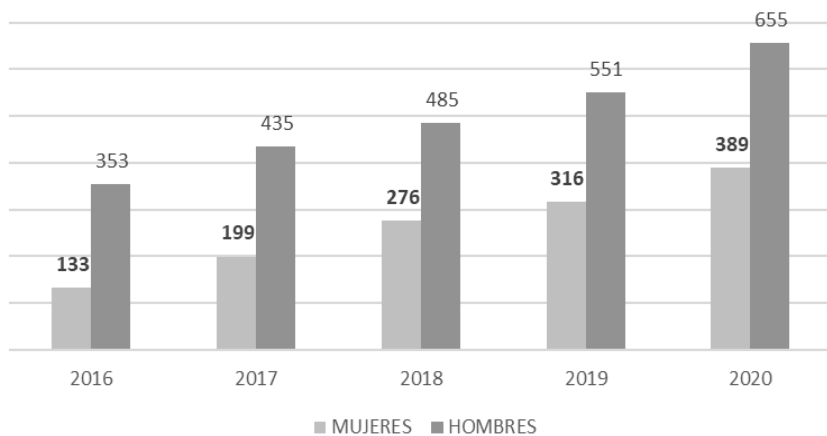
Número de jugadores



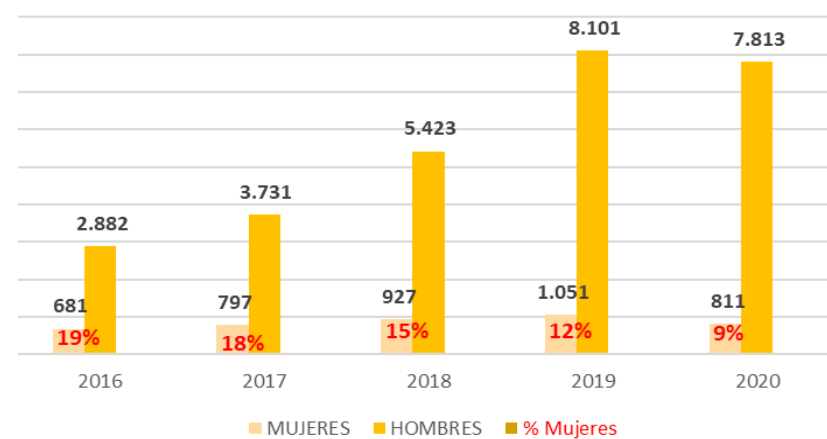
Número de altas



Gasto medio (euros)

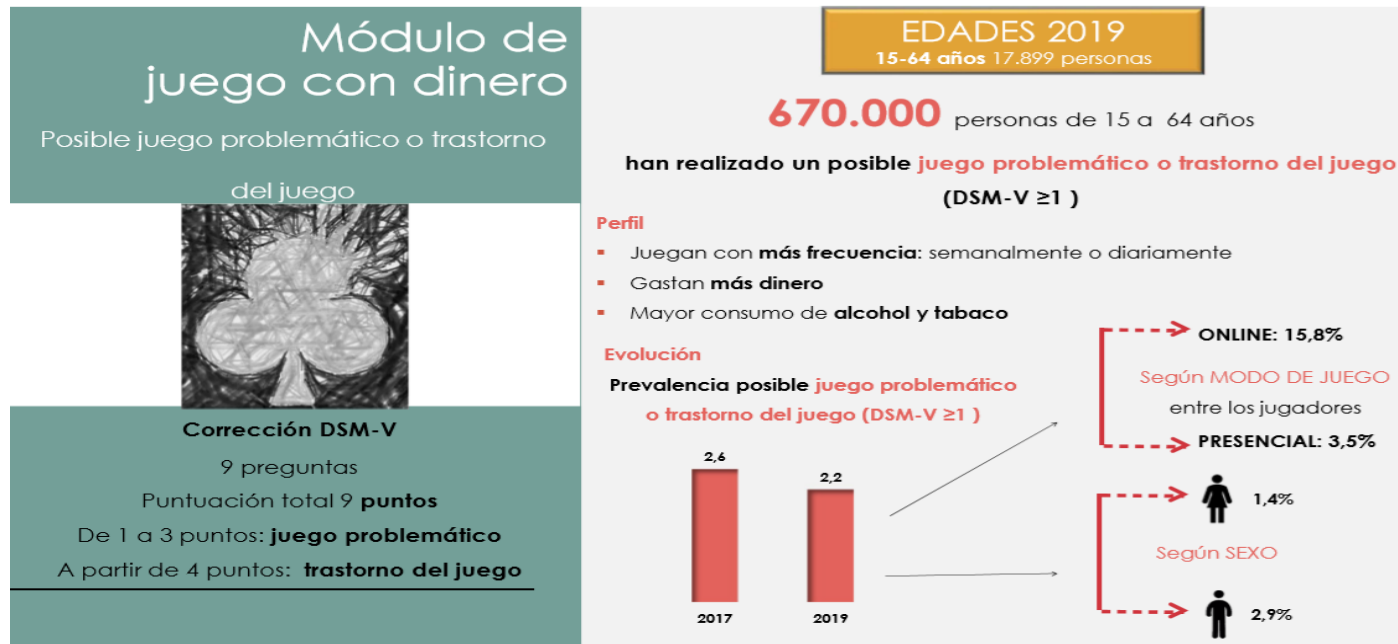


Altas RGIAJ



Juego problemático

	2017		2019	
	Juego online	Juego presencial	Juego online	Juego presencial
Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre los que han jugado dinero online o presencial en los últimos 12 meses	22,9	4,2	15,8	3,5
Posible juego problemático o trastorno del juego (DSM-V ≥ 1) entre el total de la población de 15-64 años	0,8	2,5	0,9	2,0



Fuente: Informe Adicciones comportamentales 2020. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad

Prevalencia juego online

4.3.

Encuesta EDADES. Jugar dinero online en la población de 15 a 64 años

En 2019/20, el 6,7% de la población de entre 15 y 64 años ha jugado dinero online en el último año. Este dato supone casi el doble de la prevalencia respecto a 2017 en que el 3,5% de la población de 15 a 64 años reconoció haber jugado dinero online (Figura 6).

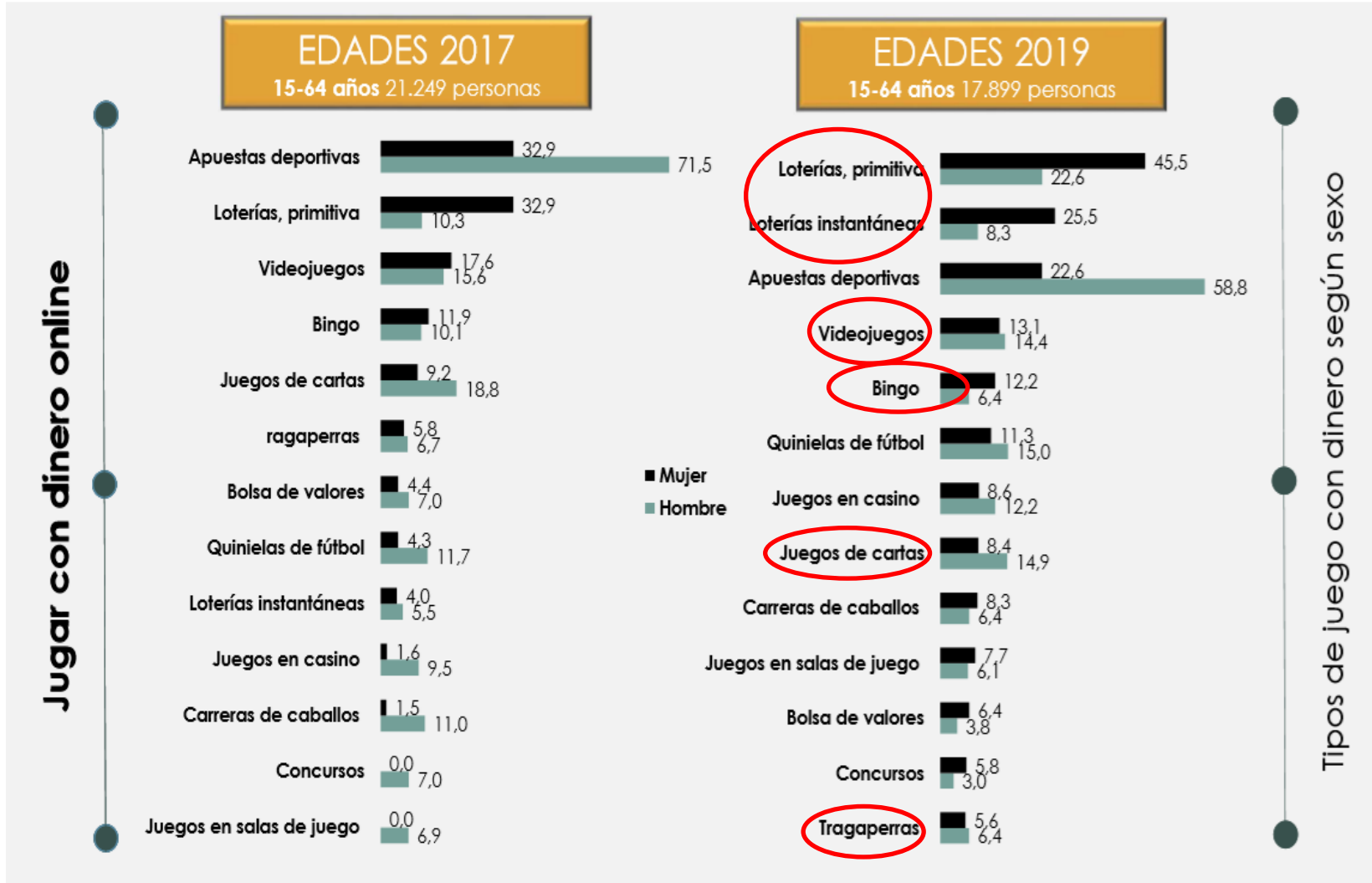
Jugar dinero online	Proporción sobre población 15-64 años (31.032.734)	Población
Censo jugadores online DGOJ 2019 (18-65 años)	4,3%	1.345.076
Prevalencia jugar con dinero online 2019/2020	6,7%	2.079.193

Proporción de jugadores online		Hombres	Mujeres
APUESTAS	Censo de DGOJ	63,7%	9,4%
	EDADES	58,5%	22,6%
BINGO	Censo de DGOJ	4,5%	3,1%
	EDADES	6,4%	12,2%
POKER (CARTAS)	Censo de DGOJ	24,5%	3,6%
	EDADES	14,9%	8,4%

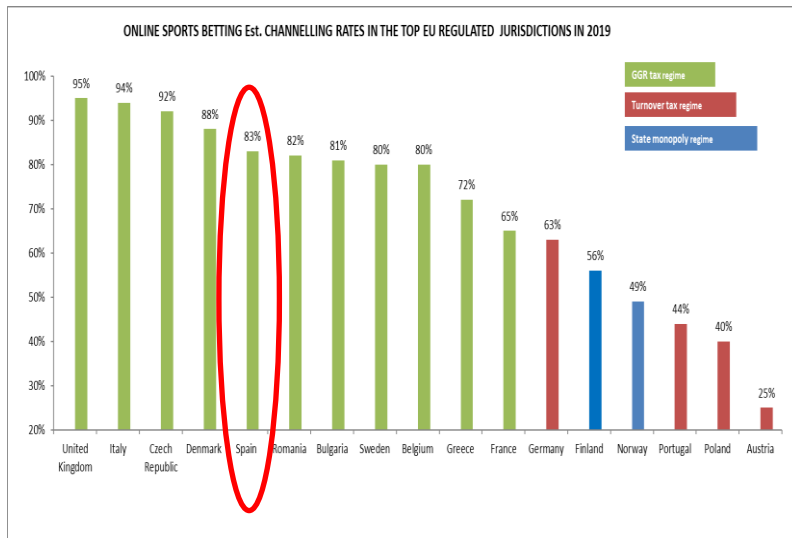
Diferencias entre el censo de jugadores online y los resultados de EDADES:

- Necesidad de separar juego social en el que se paga para jugar (Gaming) del juego regulado en el que se paga para apostar y hay premio (Gambling)
- Sobre-representación de las mujeres
- Juego ilegal

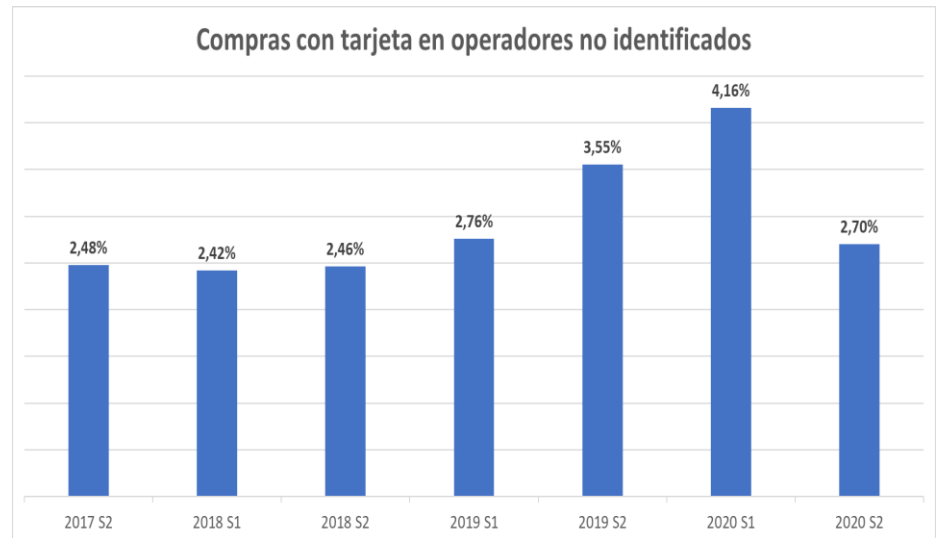
Tipos de juegos



Canalización hacia el mercado regulado



Fuente: H2GC



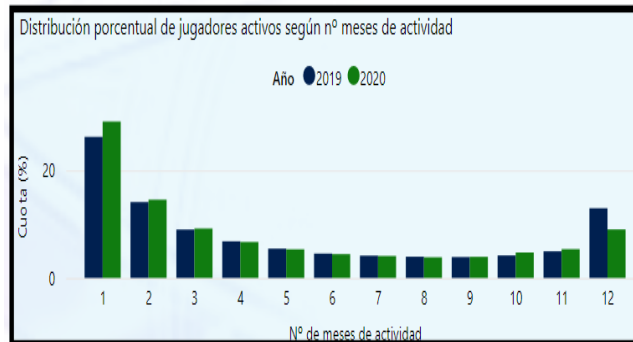
Estimación del volumen de juego ilegal

Fuente: Elaboración propia

Juego ocasional y recreativo

Gasto neto medio (€)		
608	50,64	11,69
Anual	Mensual	Semanal

Tiempo medio de actividad (meses)			
2019		2020	
Tiempo medio	% Var anual	Tiempo medio	% Var anual
5,09	3,09	4,74	-7,03



Jugadores activos según número de meses de actividad						
Número de meses	2019			2020		
	Jugadores	% Var Anual	Cuota (%)	Jugadores	% Var Anual	Cuota (%)
1	358.149	-11,51	26,19	430.177	20,11	29,03
2	192.464	-7,54	14,07	215.313	11,87	14,53
3	122.828	-6,91	8,98	135.969	10,70	9,18
4	92.977	-7,06	6,80	98.761	6,22	6,66
5	74.315	-7,94	5,43	78.650	5,83	5,31
6	61.777	-10,02	4,52	65.365	5,81	4,41
7	56.553	-10,70	4,14	60.440	6,87	4,08
8	53.808	-6,29	3,93	56.705	5,38	3,83
9	52.947	-7,01	3,87	57.928	9,41	3,91
10	57.098	-3,23	4,18	69.933	22,48	4,72
11	67.592	1,55	4,94	79.135	17,08	5,34
Total	1.367.444	-7,20	100,00	1.481.806	8,36	100,00

Número medio mensual de jugadores activos			
2019		2020	
Jugadores	Var anual (%)	Jugadores	Var anual (%)
580.524	-4,34	584.854	0,75

Año Mes	2019			2020		
	Jugadores	% Var Anual	% Var mensual	Jugadores	% Var Anual	% Var mensual
Ene	603.795	5,16	4,19	581.575	-3,68	-4,57
Feb	622.257	4,24	3,06	600.426	-3,51	3,24
Mar	614.852	-2,51	-1,19	629.334	2,36	4,81
Abr	590.733	-6,64	-3,92	417.889	-29,26	-33,60
May	572.671	-6,68	-3,06	422.540	-26,22	1,11
Jun	521.580	-19,58	-8,92	561.107	7,58	32,79
Jul	460.010	-22,54	-11,80	568.195	23,52	1,26
Ago	558.638	0,33	21,44	591.541	5,89	4,11
Sep	619.606	-0,69	10,91	609.113	-1,69	2,97
Oct	599.062	-5,51	-3,32	665.087	11,02	9,19
Nov	593.635	-0,58	-0,91	683.766	15,18	2,81
Dic	609.449	5,16	2,66	687.669	12,83	0,57

Fuente: Perfil del jugador. DGOJ.

<https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

Indicadores de comportamiento de riesgo en el desarrollo del juego

- Jugador con problemas en el pasado
- Repetidos depósitos tras pérdidas con encadenamiento de pérdidas
- Repetidas cancelaciones de retiradas
- Elevado número de depósitos en un corto espacio de tiempo
- Repetidas pérdidas de los premios obtenidos
- Número de horas de juego, hora del día, número de días de juego
- Consumo total
- Pérdida de control en los servicios de atención al cliente
- Apuestas erráticas o a cuotas cada vez más arriesgadas

GRACIAS



D.G. de Ordenación del Juego