



# **GRADO EN COMERCIO**

## **TRABAJO FIN DE GRADO**

### **“EL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA. EL PERFIL DEL JUGADOR”**

*ASIER FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ*

**FACULTAD DE COMERCIO**

**VALLADOLID, 28 DE JUNIO DE 2023**



**FACULTAD DE COMERCIO**  
**Universidad de Valladolid**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**GRADO EN COMERCIO**

CURSO ACADÉMICO 2022/2023

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**“EL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA.  
EL PERFIL DEL JUGADOR”**

**Trabajo presentado por:**

*Asier Fernández Fernández*

**Tutora: María Redondo Carretero**

**FACULTAD DE COMERCIO**

Valladolid, 28 de junio de 2023

## ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	7
2.	APROXIMACIÓN AL SECTOR DEL JUEGO.....	9
3.	DELIMITACIÓN DE LOS JUEGOS Y LUGARES DE JUEGO .....	11
3.1.	JUEGOS.....	12
3.2.	LUGARES DE JUEGO FÍSICOS O PRESENCIALES.....	17
3.2.1.	JUEGO A TRAVÉS DE INTERNET: JUEGO ONLINE.....	19
4.	CLASIFICACIÓN DEL SECTOR DEL JUEGO.....	20
5.	IMPORTANCIA DEL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA .....	21
5.1.	CANTIDADES JUGADAS Y JUEGO REAL (GGR) .....	22
5.1.1.	JUEGO DE GESTIÓN O INTERÉS PÚBLICO:.....	25
5.1.2.	JUEGO DE GESTIÓN PRIVADA:.....	29
5.1.2.1.	JUEGO PRESENCIAL.....	29
5.1.2.2.	JUEGO ONLINE.....	32
5.2.	EMPLEOS GENERADOS POR EL SECTOR DEL JUEGO .....	33
5.3.	IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO .....	36
6.	MARKETING EN EL SECTOR DEL JUEGO .....	39
7.	EL PERFIL DEL JUGADOR .....	44
7.1.	JUGADORES DE OPERADORES PÚBLICOS .....	46
7.1.1.	SELAE .....	46
7.1.2.	ONCE .....	48
7.2.	JUGADORES DE OPERADORES PRIVADOS.....	50
7.2.1.	JUEGO PRESENCIAL.....	50
7.2.2.	JUEGO ONLINE .....	52

8.	INVESTIGACIÓN DE MERCADO.....	54
8.1.	TÉCNICAS CUANTITATIVAS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN ...	55
8.1.1.	DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS .....	55
8.1.2.	DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN .....	55
8.1.3.	PROCEDIMIENTO Y TAMAÑO DE LA MUESTRA .....	55
8.1.4.	CÁLCULO DEL ERROR MUESTRAL .....	56
8.1.5.	CUESTIONARIO.....	56
8.1.6.	RESULTADOS DEL ESTUDIO .....	57
8.1.7.	SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA.....	69
9.	CONCLUSIONES.....	70
	BIBLIOGRAFÍA .....	72
	ANEXO I. CUESTIONARIO.....	74

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación del sector del juego.....	21
Tabla 2. Datos SELAE desde 2017 a 2021 (millones de €).....	27
Tabla 3. Datos ONCE desde 2017 a 2021 (millones de €).....	28
Tabla 4. Juego presencial entre 2017 y 2021 (millones de €).....	31
Tabla 5. Juego online (millones de euros).....	32
Tabla 6. Empleos directos creados por el juego entre 2017 y 2021 (incluye ERTes).....	35
Tabla 7. Tipos de gravamen del juego estatal.....	37
Tabla 8. Impuestos y tasas especiales sobre el juego entre 2018 y 2021 (miles de euros).....	38
Tabla 9. Perfil de los jugadores de juegos de la SELAE en 2021.....	48
Tabla 10. Perfil de los jugadores de juegos de la ONCE en 2021.....	49
Tabla 11. Perfil de los jugadores de juego presencial privado en 2021.....	52
Tabla 12. Perfil de los jugadores de juego online en 2021.....	54

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Juego real total en España entre 2017 y 2021 (millones de €).....	24
Gráfico 2. Juego real en España 2021 (%)......	24
Gráfico 3. Juego real SELAE 2021 (%)......	26
Gráfico 4. Juego real ONCE 2021 (%)......	28
Gráfico 5. Juego real presencial regulado por las CCAA en 2021 (%)......	31
Gráfico 6. Distribución del juego real online en función del tipo de juego en 2021 (%)......	33
Gráfico 7. Empleos directos generados por el sector del juego en España entre 2017 y 2021.....	34
Gráfico 8. Empleos directos generados por el sector del juego en 2021 (% del total).....	35
Gráfico 9. Inversión de los operadores de juego online en acciones de marketing (2017-2022).....	43
Gráfico 10. Distribución de la inversión en marketing de los operadores de juego en 2022 (%)......	43
Gráfico 11. Jugadores online activos según los meses de actividad en 2021.....	54
Gráfico 12. Encuestados que han jugado alguna vez.....	58

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Perfil sociodemográfico.....	59
Figura 2. Juego presencial vs juego online.....	60
Figura 3. Hábitos y preferencia de juego. ....	62
Figura 4. Ganancias o gasto en juegos de azar.....	64
Figura 5. Iniciación al juego. ....	65
Figura 6. Imagen sobre el juego en general. ....	67
Figura 7. Influencia del juego en la vida personal. ....	68

## 1. INTRODUCCIÓN

Las personas, desde las civilizaciones más antiguas, siempre hemos jugado y apostado, aunque los juegos hayan evolucionado y las circunstancias sean distintas. De una forma u otra todos jugamos y lo hacemos desde niños, por ejemplo, al apostar cromos o canicas.

Al menos en cuanto a su esencia, jugar es como la vida misma, tomar decisiones más o menos arriesgadas y hacerse cargo de las consecuencias, ganar o perder. Esa posibilidad de ganar, por pequeña que sea, es la que lleva a la gente a jugar. A la inversa, las personas atribuyen situaciones de su vida a la influencia del azar o la suerte, factores clave en el juego. Cuando alguien tiene que cerrar su negocio se dice que no ha tenido suerte con su proyecto o, en el fútbol, de un delantero que pasa por una racha en la que no marca goles se dice que no tiene suerte de cara a puerta.

En definitiva, el juego, la suerte o el azar forman parte de nuestra vida cotidiana, pero centrándonos en el tema que nos ocupa tenemos que hablar del juego como negocio.

El sector del juego es un negocio de miles de millones de euros en España, repartido entre el sector público y el sector privado, que crea numerosos puestos de trabajo. Tal es la importancia de este sector que la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) es la compañía pública española más rentable, generando más de la mitad de los beneficios del conjunto de empresas estatales. Las empresas de juego privado también han proliferado a pesar de la gran carga impositiva y del cerco normativo, en aumento desde la despenalización y regulación del juego en España en 1977 por 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. A pesar de ello, se ignora parte de su importancia por las connotaciones negativas que arrastra el juego tras siglos de prohibición. La mayor parte de personas siguen viendo el juego como algo nocivo o peligroso para la sociedad.

El mercado del juego está en constante evolución y surgen cambios y nuevas tendencias acordes al perfil de jugador que tienen las nuevas generaciones, más abiertos a probar todo tipo de juegos y formas de jugar. Al igual que en otros sectores de actividad, las empresas de juego deben detectar los cambios para cubrir las nuevas necesidades de los consumidores.

A pesar de que el tradicional sorteo de la Lotería de Navidad es, sin duda, el juego con mayor participación, otros como la Quiniela están en decadencia a raíz de la irrupción de las apuestas deportivas de contrapartida. Los clásicos establecimientos de juego como los casinos o bingos siguen abiertos, pero en los últimos años se han multiplicado los salones y los locales de apuestas. Además, el desarrollo de la tecnología en las últimas décadas ha permitido el auge del juego online, posibilitando el juego desde cualquier lugar.

Mi relación personal con el juego, por el que me he sentido atraído desde muy pequeño, es lo que me ha llevado a elegir este tema. He probado gran parte de los juegos de azar y he vivido las diferentes emociones que suscitan. He jugado mucho y he visto jugar a gente de mi círculo, de forma presencial y online. Durante años, mis amigos y yo nos hemos estado reuniendo todos los viernes para jugar timbas de póker hasta altas horas de la noche, hasta que la pandemia acabó con ese hábito. Tras mucho esfuerzo y dedicación, mi mejor amigo ha conseguido ganarse la vida con el póker, pero se plantea emigrar a otro país con mejores condiciones para el juego online y con menor presión fiscal. Por desgracia, también he visto gente gastar el sueldo de un mes en una noche jugando a las tragaperras. Este conjunto de experiencias, resumidas de forma muy breve en este párrafo, son el motivo de mi interés por el tema elegido para la realización del presente trabajo fin de grado.

El presente trabajo se divide en dos partes. La primera parte es la que compone el marco teórico y contiene la aproximación al sector del juego y su clasificación; la delimitación y definición de los juegos y los lugares de juego; datos que hablan de la importancia del sector del juego y los recursos que genera; las técnicas de marketing que utilizan las empresas de juego, y el análisis del perfil de los jugadores en base a fuentes secundarias. La segunda es la parte práctica del trabajo, en la que se va a analizar la información primaria obtenida a través de las encuestas dirigidas a los consumidores de juego.

En concreto, los principales objetivos del presente trabajo son:

- Dar una visión amplia sobre el juego.
- Poner en contexto la situación actual del sector del juego en España.
- Conocer las partes que intervienen en el sector del juego.
- Entender a dónde se dirige el sector del juego.



- Conocer las acciones de marketing que llevan a cabo las empresas de juego.
- Conocer el perfil de los jugadores y su comportamiento.

## 2. APROXIMACIÓN AL SECTOR DEL JUEGO

El juego es muy antiguo, tanto que no se sabe su fecha de nacimiento. Existen diversas hipótesis para explicar los orígenes de los juegos de azar, vinculándose con las competiciones deportivas o con la adivinación. Las tabas y los dados, fabricados con huesos de animales, fueron los primeros dispositivos que sirvieron para generar resultados aleatorios. El par de dados más antiguo que se ha encontrado tiene unos 5.000 años.

Los juegos de azar fueron introducidos en la Península Ibérica con la llegada de los romanos en el año 218 antes de Cristo (Fontbona, 2008). Los siguientes pueblos que fueron llegando a la península —bárbaros, árabes, judíos y cristianos— también jugaban. Desde el siglo XIII con el avance de los reinos cristianos hacia la reconquista el juego entró en un periodo de alternancia entre la regulación y la prohibición. Durante el Antiguo Régimen se promulgaron varias leyes contra el juego, pero con la Revolución Industrial el mundo del juego también experimentó su propia transición y tanto los gobernantes como el sector privado advirtieron las potenciales posibilidades de negocio que ofrecía el juego, que entró definitivamente en una nueva etapa a partir de la introducción de la lotería del Estado en 1763 para recaudar fondos. Las leyes de esta época eran más permisivas, el juego progresó mucho en cuanto a su aspecto y dinámica gracias a la tecnología y al empezar el siglo XX la tolerancia hacia el juego era generalizada y evidente. Sin embargo, desde 1923 con la dictadura de Primo de Rivera hasta los últimos días del régimen franquista, los juegos de azar estuvieron prohibidos. Tras la muerte de Franco en 1975 se inicia la democracia y las nuevas libertades alcanzaron también a los juegos de azar, produciéndose su despenalización en el año 1977. Desde entonces, el panorama del juego ha ido evolucionando —mayor regulación o aparición del juego online— hasta convertirse en el sector económico asentado en la sociedad que es hoy en día.

La Dirección General de Ordenación del Juego —en adelante DGOJ— es el órgano del Ministerio de Consumo, bajo la dependencia de la Secretaría General de

Consumo y Juego, al que corresponde el ejercicio de las funciones de regulación, autorización, supervisión, coordinación, control y posible sanción de las actividades de juego de ámbito estatal. Este órgano define el juego como “la actividad en la que, con el fin de obtener premio, 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”.

También se define en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego como “toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar”, siendo posibles premios en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego.

Las empresas públicas de juego obtuvieron en 2021 un margen bruto de 4.339 millones de euros. Por otro lado, las empresas privadas de juego presencial alcanzaron los 3.970 millones de euros de margen bruto, además de los 825 millones que registró el juego online. En conjunto, el sector de juego privado contribuye a la generación del 0,45% de Producto Interior Bruto de España según el Consejo Empresarial del Juego (Cejuego). En total, las empresas de juego consiguieron 9.134 millones de euros de margen bruto en 2021.

Ese mismo año se recaudaron en total más de 1.000 millones de euros en impuestos directos sobre las empresas de juego —189 millones sobre operadores públicos y 817 millones sobre operadores privados— y otros 354 millones en impuestos sobre los premios, además de los impuestos y cotizaciones sociales comunes a todas las empresas independientemente de la actividad a la que se dediquen. Todo ello se transfiere a las arcas públicas, incluyendo también los beneficios de la SELAE (1.945 millones en 2021).

Por otra parte, el sector del juego es un importante motor de empleo al crear 85.000 empleos directos —más de 37.000 el juego público y más de 47.000 el juego privado— y 175.000 empleos indirectos en España.

En el sector del juego en España actúan operadores de gestión pública y operadores privados. Dentro del primer grupo los operadores están muy limitados, y se

encuentran principalmente la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) —en adelante SELAE y ONCE, respectivamente—. La SELAE es un operador de titularidad pública responsabilidad del Gobierno de España y adscrito al Ministerio de Hacienda cuyos beneficios resultantes de la comercialización de loterías y otros juegos de azar se transfiere directamente a las arcas del Estado. La ONCE es una organización de interés general sin ánimo de lucro reconocida por la Ley 5/2011 de 29 de marzo, de Economía Social, como corporación de derecho público, de y para ciegos, y cuya normativa específica le confiere la consideración de entidad singular de la economía social. Dentro del segundo grupo se encuentran todas las empresas de juego cuya titularidad, dirección y gestión pertenezca a una persona o institución que no forma parte del gobierno, pudiendo dichas empresas operar de forma presencial u online.

La Ley 13/2011 regula el juego de ámbito estatal y, en particular, cuando se realice a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, destacando el juego online, es decir, a través de Internet. En cambio, la regulación del juego presencial privado corresponde a las Comunidades Autónomas y afectará a las empresas de juego que operen en su ámbito territorial. Esta división conlleva una falta de unidad en la regulación del juego en España y aumenta su complejidad, al haberse configurado la normativa fiscal mediante la publicación de una norma tras otra sin medir la racionalidad del conjunto. Además, el porcentaje de los márgenes que se retienen a las empresas privadas de juego es muy elevado.

Después de esta primera imagen general de la composición del sector del juego en España se va a continuar con la delimitación de los juegos y los lugares autorizados para su práctica o comercialización.

### **3. DELIMITACIÓN DE LOS JUEGOS Y LUGARES DE JUEGO**

En este capítulo vamos a definir los principales juegos de azar y lugares de juego legalizados en España, tal y como viene recogido en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego —ámbito estatal— y en la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y las Apuestas de Castilla y León —otras CCAA hacen una clasificación similar—.

### 3.1. JUEGOS

A continuación se van a definir los juegos de azar permitidos más populares en España y que tendremos en consideración para este trabajo.

#### LOTERÍA

Juego de azar cuya comercialización habitual a nivel estatal corresponde únicamente a los operadores públicos designados por la Ley 13/2011 —SELAE y ONCE—. En la lotería, los jugadores participan mediante la compra de un boleto o cupón que tiene impreso un número o combinación numérica. A través de procedimientos mecánicos<sup>1</sup> o electrónicos se seleccionan los números ganadores, premiando a los titulares de los boletos que tengan impreso el número o combinación ganadora.

Existen diferentes modalidades de lotería. En primer lugar, se puede hablar de juegos de lotería pasiva, como la Lotería de Navidad. Consisten en que los jugadores adquieren un boleto que previamente lleva definido un número concreto y cuya disponibilidad está limitada al total de boletos de cada número participante en el sorteo que sean emitidos por el operador. En cambio, en los denominados juegos de lotería activa el jugador elige los números con los que quiere participar y el boleto se imprime en el momento con el número o combinación deseada, por ejemplo, la Primitiva. La modalidad de lotería instantánea que realiza la ONCE conocida como “rasca y gana” consiste en la venta de boletos —tarjetas físicas de cartón o boletos digitales si se compran desde la web— con un resultado predeterminado, pero oculto por una cubierta opaca, que al ser raspada por el jugador se descubre si el boleto en cuestión está premiado o no.

#### APUESTAS

En el marco de este trabajo, que pretende analizar la actividad de los operadores de juego regulados, se enmarcan las apuestas como juegos en los que el jugador arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de uno (apuesta sencilla) o varios (apuesta

---

<sup>1</sup> Los procedimientos mecánicos consisten en determinar los números ganadores mediante la extracción de bolas numeradas previamente introducidas en un bombo. Es el procedimiento empleado para todos los sorteos de la SELAE. La ONCE también venía empleando este procedimiento para sus sorteos, aunque recientemente han cambiado el procedimiento de selección de números ganadores para algunos de sus sorteos utilizando un generador aleatorio de numeración.

múltiple) acontecimientos, generalmente deportivos, con desenlace incierto. Si se acierta en los pronósticos se obtiene una cantidad superior a la arriesgada.

Dentro de las apuestas hay cuatro tipos o modalidades diferentes. Las apuestas mutuas, reservadas a la SELAE —La Quiniela—, son aquellas en las que los premios se determinan en función de la recaudación del sorteo. Por otra parte, en las apuestas de contrapartida, reservadas a operadores privados, el operador establece de forma previa una cuota o coeficiente individual para cada posible resultado de un evento o acontecimiento. En caso de acertar un pronóstico, dicho coeficiente se multiplica por la cantidad que arriesgó el jugador, resultando el premio a obtener. Las apuestas cruzadas son aquellas en las que el operador únicamente hace de intermediario entre los apostantes, cobrando por ello una comisión. Las apuestas hípcas internas en los hipódromos tienen su propio funcionamiento, con formas variables.

### MÁQUINAS DE AZAR

Las máquinas de azar, comúnmente denominadas máquinas “tragaperras”, son cualquier sistema mecánico o electrónico, físico o virtual, que permita recibir apuestas por parte del jugador, a cambio de un tiempo de entretenimiento y un posible premio mediante un sistema de generación de resultados.

- Máquinas recreativas tipo “B”: son las máquinas de azar de tres rodillos típicas de la hostelería y salones —aunque también pueden encontrarse en salas de bingo, casinos y otros establecimientos— que ofrecen al jugador un tiempo de entretenimiento a cambio de una apuesta cuyo mínimo suele ser veinte céntimos, de la cual se puede obtener un premio hasta 500 veces superior al tamaño de lo apostado. En hostelería, el tamaño de apuesta máximo es de un euro para un premio máximo de 500 euros. En los salones de juego se permiten límites superiores.
- Máquinas recreativas tipo “C”: son las máquinas de azar que se encuentran en los casinos y cuya diferencia principal con las anteriores radica en que la secuencia de premios está determinada de forma aleatoria, además de que permiten mayores tamaños de apuestas y premios y suelen tener cinco rodillos.

## JUEGOS DE CASINO

Como “juegos de casino” vamos a referirnos al catálogo de juegos autorizados por las Comunidades Autónomas para practicarse exclusivamente en los casinos. En los citados casinos, los jugadores, generalmente, hacen apuestas contra la banca, es decir, arriesgan su dinero contra el operador de juego —representado por el crupier— y no contra otros jugadores de la mesa.

El póker es una excepción a lo anterior y, por ello, le daremos un apartado propio.

El *blackjack* y la ruleta son los juegos de casino de contrapartida más populares, aunque existen otros como el punto y banca, el póker caribeño o de contrapartida, los dados o *craps* o el Treinta y Cuarenta. En Castilla y León se regulan un total de trece juegos.

Concretamente, el *blackjack* es un juego de naipes con baraja francesa en el que gana el jugador o jugadores que sumando el valor de sus cartas se aproxime a veintiuno más que la banca o crupier y siempre que no se sobrepase dicha puntuación. Inicialmente se reparten dos cartas a cada jugador, que tienen la opción de pedir más cartas en caso de considerarlo oportuno y siempre que su puntuación sea inferior a veintiuno.

La ruleta es un juego de azar en el que los jugadores apuestan por la casilla de un tablero giratorio con forma de rueda denominado ruleta, del que toma su nombre el juego, sobre la que caerá una bola que el crupier hace girar. La versión más popular en España es la ruleta europea o francesa, que cuenta con treinta y siete casillas numeradas del 0 al 36, alternando entre casillas rojas y negras, excepto la casilla del cero que es de color verde. La versión de la ruleta americana tiene treinta y ocho casillas ya que añade la casilla de doble cero. Se puede apostar al número, al color, a par o impar, a la docena, etcétera. El premio se determina mediante una regla de tres: la cantidad apostada se multiplica por treinta y seis y después se divide entre el número de casillas que premiarían una apuesta sencilla en concreto. La ganancia matemática de la banca reside en que son treinta y siete —treinta y ocho en la ruleta americana— las casillas donde puede caer la bola, número superior al coeficiente multiplicador de los premios. Existen ruletas electrónicas que también están presentes en otros establecimientos de juego.

## PÓKER

El póker es un juego de naipes de envite en el que se emplea baraja francesa<sup>2</sup> —52 cartas: 4 palos y 13 cartas por palo— con múltiples variantes, en el que en cada mano gana el jugador que forme la jugada, generalmente mediante la combinación de cinco cartas, con el valor más alto dentro de una escala definida. Cada jugador cuenta con fichas de valor y el objetivo es, mediante apuestas, hacer crecer el montón de fichas propio a costa de los jugadores rivales con los que se comparte mesa. Existen variantes como el póker Omaha o el póker de cinco cartas, pero sin lugar a dudas el *Texas Hold'em* es la versión del póker más conocida, practicada y estudiada<sup>3</sup>.

Concretamente, el *Texas Hold'em Poker* es una variante del póker en la que cada mano tiene el desarrollo descrito a continuación. Lo primero es determinar las posiciones<sup>4</sup> de los jugadores que comparten mesa —dos jugadores por mano están obligados a apostar a “ciegas”, sin haber repartido cartas—, que irán rotando hacia la izquierda al inicio de cada mano. Después se reparten dos cartas a cada jugador que permanecerán ocultas para el resto de los jugadores —ronda “preflop”—. Tras ello se van revelando un máximo de cinco cartas comunitarias en tres fases o rondas —se revelan tres cartas comunitarias en el “flop”, una en el “turn” y una en el “river”—, las cuáles permanecerán descubiertas en el centro de la mesa hasta el fin de la mano. En cada una de las cuatro rondas que componen una mano —preflop, flop, turn y river— los jugadores tienen la posibilidad de apostar<sup>5</sup> voluntariamente en función del valor o del potencial de su jugada, que resulta de la mejor combinación posible entre las cartas comunitarias y las dos cartas propias. Existen dos formas de que un jugador gane una

---

<sup>2</sup> Baraja de 52 cartas compuesta por cuatro palos diferentes —picas, corazones, diamantes o rombos y tréboles— con 13 cartas por palo —As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, jota (J, por el inglés “Jack”), dama (Q, por el inglés “Queen”) y rey (K, por el inglés “King”)—

<sup>3</sup> La estrategia toma gran importancia y existen programas informáticos que ayudan a determinar el mejor movimiento posible en cada situación, en base a su probabilidad de éxito. A pesar de la influencia del azar, en una serie larga la varianza se reduce por la ley de los grandes números. Por lo que un buen jugador que tome buenas decisiones regularmente y cuyo nivel de juego sea superior al de otros jugadores con los que comparte mesa puede llegar a obtener ganancias de forma relativamente estable.

<sup>4</sup> Las posiciones tienen gran importancia estratégica ya que en función de ellas cada jugador anunciará su acción antes o después que otros jugadores. El jugador que habla más tarde tiene ventaja puesto que a la hora de decidir su acción cuenta con la información proporcionada por el resto de los jugadores al anunciar sus acciones respectivas.

<sup>5</sup> Se puede jugar apostando “con límite”, es decir, con un tamaño de apuesta máxima o “sin límite”, que es la modalidad más extendida y en la cual no existen límites de apuesta más allá del total de fichas que el jugador tenga en su montón.

mano y se haga con el bote reunido con las apuestas de todos los jugadores de la mesa:  
1) en el river, una vez reveladas las cinco cartas comunitarias, por ser el jugador con mejor combinación de cinco cartas de entre aquellos que no se retiraron de la mano o;  
2) en cualquiera de las cuatro rondas que componen una mano por haber apostado — ya sea por valor o de farol— y que el resto de jugadores se hayan retirado de la mano por no querer pagar la apuesta. Dentro del Texas Hold'em Poker existen distintas modalidades:

- a. Torneos: partidas de un elevado número de jugadores divididos en varias mesas de, normalmente, 6 o 9 jugadores. Todos los jugadores que quieran participar deben pagar una entrada y empezarán con el mismo número de fichas, y en caso de perderlas todas quedarán eliminados del torneo. El número de mesas va disminuyendo según avanza el torneo, al irse agrupando los jugadores con fichas. Gana el jugador que reúne todas las fichas. Los últimos jugadores en perder sus fichas resultarán premiados.
- b. Mesas (*cash*): partidas de una mesa con dinero o fichas con valor, en las cuáles un jugador no queda eliminado, sino que él mismo toma la decisión de cuando jugar o dejar de jugar, pudiendo entrar a jugar con la cantidad de dinero que considere oportuna dentro de unos límites o abandonar la mesa en cualquier momento y cambiar el valor de sus fichas por dinero en efectivo, algo que no es posible en los torneos.
- c. Sit & Go: partidas de desarrollo similar a los torneos, pero con un menor número de participantes agrupados en una única mesa, normalmente de 6 o 9 jugadores —aunque en los últimos años se ha popularizado una versión ultrarrápida de 3 jugadores—. Esta modalidad se juega casi exclusivamente de forma online.

## BINGO

Juego de azar en el cual los jugadores participan mediante la compra de tarjetas de juego llamadas “cartones”, que en su modalidad más habitual contienen quince números entre el uno y el noventa distribuidos en tres líneas horizontales, cada una formada por cinco números de diferentes decenas. Un bombo contiene una bola con cada número, que se van extrayendo y anunciando una tras otra mientras que los



jugadores van tachando en sus cartones los números que coincidan con las bolas que salen de dicho bombo. El primer jugador que consigue tachar correctamente los cinco números de una de las tres líneas que contiene su cartón canta “línea”, se lleva un premio menor y el juego continua hasta que un jugador complete el cartón entero. El primer jugador en tachar correctamente los quince números que contiene su cartón canta “bingo” y se lleva el premio mayor. También es bastante popular la versión electrónica de este juego.

### 3.2. LUGARES DE JUEGO FÍSICOS O PRESENCIALES

En este subapartado vamos a definir los principales lugares físicos destinados a la práctica o comercialización de juegos de azar.

#### PUNTOS DE VENTA DE LOTERÍA (SELAE, ONCE)

Son establecimientos —en el caso de la ONCE también empleados sin establecimiento que se dedican a la venta de boletos— autorizados para la venta de lotería, específicamente o no. Las Administraciones de Lotería se dedican exclusivamente a la venta de boletos para los juegos de Loterías y Apuestas del Estado. También los pequeños establecimientos de la ONCE —denominados quioscos ONCE— que todos conocemos, además de los empleados sin establecimiento, se dedican exclusivamente a la venta de boletos de los diferentes juegos que ofrece la ONCE. Por otra parte, también existen negocios de pequeño tamaño como los tradicionales quioscos, librerías o tiendas de alimentación que complementan su actividad actuando como puntos de venta de lotería de la SELAE y/o la ONCE.

#### CASINOS

Son grandes establecimientos en los que se practica un gran número de juegos de azar, dentro del catálogo de juegos de casino permitidos por las Comunidades Autónomas. Muchos de los juegos requieren la intervención de un crupier que se limitará a ayudar a la conducción del juego<sup>6</sup>. Los juegos más comunes que ofrecen los casinos son máquinas tragaperras, especialmente las tipo “C”, ruleta electrónica y con crupier,

---

<sup>6</sup> A pesar de que en algún juego como por ejemplo el blackjack el crupier se reparte cartas a si mismo siendo el oponente de los demás jugadores, su trabajo es mecánico, sin iniciativa ni interés en el resultado.

póker o *blackjack*. Los casinos más grandes disponen de restaurante y barras para bebidas, además de personal que lleva las consumiciones al cliente para que no tenga que abandonar la zona de juego. Los más pequeños disponen, al menos, de un bar en el que sirven bebidas y aperitivos y también servicio hasta las zonas de juego.

### SALAS DE BINGO

Son establecimientos de juego en los que el bingo es la actividad principal, aunque pueden disponer de juegos complementarios como máquinas tipo “B”. Suelen ser salas con muchas mesas para los jugadores y un escenario en el que el locutor va sacando bolas del bombo y “cantando los números”, al menos en su versión más tradicional. Además cuentan con pantallas que muestran imágenes de las bolas que van saliendo. Además del bingo tradicional, también ofrecen la versión electrónica del bingo. Disponen de servicio de venta al público de comida y bebidas, incluyendo bebidas alcohólicas, lo que también es parte importante del negocio.

### SALONES

Los salones son aquellos establecimientos, de menor tamaño que un casino, autorizados específicamente para la instalación de máquinas tipo “B”. También pueden estar autorizados para disponer de otros juegos complementarios, tales como ruleta electrónica o terminales de apuestas. Muchos salones tienen un pequeño bar en el que ponen a la venta bebidas y aperitivos, lo que además les sirve para aumentar el tiempo que pasa el jugador en la sala.

### LOCALES O CASAS DE APUESTAS

Son establecimientos de juego especialmente autorizados para disponer de un elevado número de terminales de apuesta<sup>7</sup>, que suponen la base principal de estos negocios, a pesar de poder estar autorizados para disponer de otros juegos complementarios.

---

<sup>7</sup> Dispositivo electrónico con pantalla táctil a través del cual se pueden realizar apuestas deportivas una vez que el jugador haya insertado dinero en efectivo en la máquina. El jugador obtiene un recibo con su apuesta, para poder cobrarla en el establecimiento en caso de resultar ganadora.

## HOSTELERÍA

Aunque el juego no es su actividad principal, hay un total de 140.000 máquinas tipo “B” instaladas entre los distintos bares y restaurantes españoles que suponen un ingreso extra para estos negocios. Todos hemos entrado a un bar alguna vez y es raro aquel que no tiene una máquina tragaperras y algunos hasta dos, límite máximo permitido en muchas regiones. El juego en estas máquinas, a pesar de que su número se ha reducido en los últimos años, representa más de la mitad del total del margen bruto por recaudaciones que obtienen los operadores de juego privados. En algunas Comunidades Autónomas como Galicia, Navarra o País Vasco también se permite instalar terminales de apuestas en los bares, aunque en estas comunidades el número de máquinas tipo “B” permitidas se limita a una en cada establecimiento.

## HIPÓDROMOS

Los hipódromos son establecimientos acondicionados y destinados a la celebración de carreras de caballos sobre las cuáles, generalmente, se pueden realizar apuestas internas y externas. Dentro de este mundo, es común el término “turf” para referirse a las carreras de caballos con apuestas. Las apuestas internas en los hipódromos tienen muy poca influencia en las cifras totales del sector del juego.

### 3.2.1. JUEGO A TRAVÉS DE INTERNET: JUEGO ONLINE

Internet y el desarrollo de la tecnología han permitido a los operadores de juego —casi siempre grandes multinacionales— ofrecer a sus clientes, desde sus plataformas virtuales, la posibilidad de jugar a los mismos juegos y apuestas que ofrecen los casinos, salones o salas de bingo, pero todo ello sin la necesidad de que el cliente se tenga que desplazar y sin que el operador tenga que disponer de establecimiento físico para el juego. Además, gracias al juego online un gran número de jugadores de diferentes ciudades puede juntarse en una misma sala. Esto supone una gran ventaja especialmente en el caso del póker online, ya que permite reunir a un gran número de personas que se encuentran a cientos de kilómetros de distancia para jugar un mismo torneo y jugar varias partidas al mismo tiempo. A pesar de ello, con el juego online se pierde parte de la esencia del juego como actividad de ocio y las personas siguen prefiriendo el juego presencial.

#### 4. CLASIFICACIÓN DEL SECTOR DEL JUEGO

En el presente apartado vamos a clasificar al sector del juego en función de tres criterios que son complementarios entre sí a la hora de categorizar un juego: el ámbito territorial (estatal o autonómico), la gestión (pública o privada), y el medio o canal de juego (presencial u online).

- a) Según el ámbito: los operadores de juego en España pueden ejercer su actividad a nivel estatal o autonómico. Dentro del ámbito estatal se encuentran la SELAE, la ONCE y los operadores de juego online estatal. La SELAE y la ONCE están designados por ley como los únicos operadores autorizados para el desarrollo, gestión y comercialización no ocasional de juegos de lotería de ámbito estatal. Por otra parte se encuentran los operadores de ámbito autonómico, que tienen limitada su actividad al territorio de su respectiva Comunidad Autónoma y deberán regirse por su normativa, ya que cada CCAA se encarga de regular el juego en su región. Dentro del juego de ámbito autonómico se incluye todo el juego presencial de los casinos físicos, salones, salas de bingo, máquinas tragaperras y los operadores de apuestas online de ámbito autonómico, además de las loterías autonómicas de gestión pública —Loterías de Catalunya—.
- b) Según la gestión o interés: los operadores de juego pueden dividirse en función de si su gestión —o interés— es pública o privada. La SELAE y la ONCE son operadores de interés público y los únicos que pueden comercializar juegos de lotería de forma habitual a nivel estatal. Además, la Cruz Roja —institución humanitaria de carácter voluntario y de interés público— está autorizada para la realización anual del “Sorteo de Oro”. Loterías de Catalunya es otro operador público, pero en este caso a nivel autonómico. Todos los demás operadores incluyendo casinos, salas de bingo, salones, locales de apuestas deportivas o máquinas tragaperras de hostelería, además de los operadores de juego online, son de gestión privada.
- c) Según el medio o canal: el desarrollo de la tecnología ha permitido que se pueda jugar desde cualquier lugar a través de Internet, sin que sea necesaria la presencia física de los jugadores ni de los instrumentos necesarios para la

práctica de cada juego. De esta manera, podemos diferenciar entre el tradicional juego presencial y la más reciente modalidad de juego online a través de plataformas digitales vía Internet.

Tabla 1. Clasificación del sector del juego.

SECTOR DEL JUEGO					
ÁMBITO TERRITORIAL		GESTIÓN / INTERÉS		MEDIO / CANAL	
Estatal	Autonómico	Pública	Privada	Presencial	Online

Fuente: elaboración propia.

En definitiva, existen operadores de juego públicos y privados, siendo los primeros un número muy reducido. Los operadores deben registrarse por leyes estatales o autonómicas en función de su ámbito territorial. El juego presencial privado está regulado por las Comunidades Autónomas y casi todo lo que se juega online está bajo la regulación del Estado.

## 5. IMPORTANCIA DEL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA

El sector del juego está perfectamente asentado en nuestro país, tanto es así que el 82,4% de la población adulta participó en algún juego de azar en 2021. Esto son 28,7 millones de personas, de los cuáles 25,4 millones tenía alguna participación para la Lotería de Navidad.

La cantidad de establecimientos de juego, especialmente los salones, ha aumentado considerablemente en los últimos años por toda la geografía española. El juego online, que mantiene la tendencia de crecimiento, registró un millón y medio de jugadores en 2021.

Por otra parte, el conjunto de las empresas del sector del juego que operan en España, ya sean de gestión pública o privada, obtuvieron por su actividad un margen bruto por recaudaciones o GGR<sup>8</sup> —concepto explicado en el siguiente subapartado— de 9.134 millones de euros en 2021. Además, el sector del juego creó directamente cerca de 85.000 puestos de trabajo, junto a otros 170.000 empleo sustentados de forma

<sup>8</sup> Por sus siglas en inglés, Gross Gaming Revenue.

indirecta gracias a la actividad del juego. Asimismo, el juego genera grandes ingresos para las arcas públicas del Estado y de las CCAA a través de los beneficios obtenidos por la SELAE o de los impuestos especiales sobre el juego y sobre los premios.

En un mayor nivel de detalle, en este capítulo vamos a mostrar cifras, datos y estadísticas que ponen en relieve la importancia del sector del juego para la economía española.

### 5.1. CANTIDADES JUGADAS Y JUEGO REAL (GGR)

Antes debemos dejar claros los conceptos de “cantidades jugadas”, “circulante o *handle*” y “juego real, margen bruto por recaudaciones o GGR”. Es importante entender que el GGR es el indicador más objetivo para analizar la viabilidad y rentabilidad de los operadores de juego, ya que las cantidades jugadas nos indican el dinero que las personas destinan a los juegos de azar, pero no se tiene en cuenta la parte que el operador devuelve a los jugadores en forma de premios. El circulante o *handle* es la parte de los premios que se vuelve a jugar. Se debe de tener en cuenta a la hora de contabilizar correctamente las cantidades jugadas en algunos juegos de azar, como las máquinas tragaperras o el juego online, sobre el que la DGOJ proporciona un dato desproporcionadamente alto por no tener en cuenta este factor.

Las cantidades jugadas son lo que gastan o aportan los clientes al empezar a jugar, y se determina de forma diferente en cada juego. Por ejemplo, en la lotería, bingo o apuestas será el precio pagado por el boleto. En cambio, en las máquinas de azar (Tipo “B” y “C”) será la cantidad total que el cliente saque de su cartera para empezar a jugar —sin contar las apuestas realizadas con el dinero del bote que se pudiese tener acumulado—. Siguiendo la misma lógica, para el póker sería el precio de la entrada en la modalidad de torneo o la cantidad con la que se haya entrado en la mesa en la modalidad de cash. En el juego online son los depósitos que realizan los clientes.

Las cantidades realmente jugadas tendrán importancia a la hora de calcular los impuestos sobre los premios del juego. Antes de la Ley 13/2011 no se tenían en cuenta las cantidades jugadas a la hora de calcular los impuestos sobre los premios obtenidos en el juego online y Hacienda podía reclamar cantidades en este concepto aun incurriendo en pérdidas, algo que no tenía ningún sentido —en concreto, el impuesto

anterior era de un 47% de los premios, sin tener en cuenta el balance de pérdidas y ganancias en el juego—. Este es el caso de Paco Vallejo, mejor ajedrecista español de la historia, a quién Hacienda le reclamaba una gran cantidad por su actividad como jugador de póker<sup>9</sup> en 2011 a pesar de haber perdido dinero. Finalmente, y tras varios años de litigio, en 2020 la justicia le dio la razón.

El juego real, margen bruto por recaudaciones de juego o GGR es un indicador que nos muestra el importe total recaudado por los operadores de juego, habiendo deducido de las cantidades jugadas por los clientes el importe de los premios satisfechos por los operadores a los participantes. No es el beneficio final del operador, ya que habría que restar los salarios, compra y mantenimiento de máquinas, impuestos y demás costes. En otras palabras, es el total de lo jugado o apostado por los jugadores menos el total de premios repartidos.

Igual que ocurrió con la crisis de 2008 —aunque no en la misma medida, ya que entonces el sector del juego no empezó a recuperarse hasta 2015—, la reciente pandemia de COVID-19 supuso en 2020 un duro golpe para el sector del juego (Gráfico 1), siendo este uno de los sectores más afectados por varios motivos. La razón principal se refiere a que el juego es una actividad prescindible, situándose entre los primeros gastos que las personas deciden restringir ante una crisis. Además, las restricciones impuestas a los locales de juego en cuanto al aforo o los horarios de apertura provocaron que el juego privado presencial se resintiera especialmente, optando muchos casinos y salas de bingo por el cierre total —y empleados en ERTE— hasta el levantamiento de dichas restricciones, que se ha ido produciendo de forma lenta y progresiva desde el segundo trimestre de 2021.

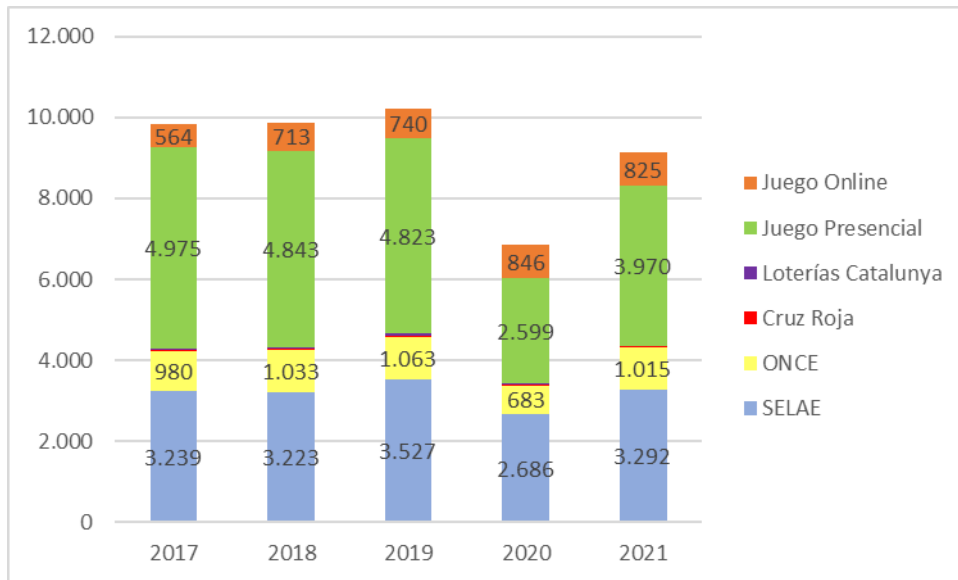
En 2021 el sector del juego registró una recuperación parcial, ya que a pesar de mejorar los datos, todavía no llegaron a los niveles anteriores a la pandemia. El juego real registrado en 2021 fue de 9.134 millones de euros, lo que supone un 10,6% menos que en 2019 cuando se alcanzaron los 10.220 millones. Al mismo tiempo es una recuperación desigual, al recuperarse casi totalmente el juego de gestión pública pero no el juego privado presencial, que sigue acusando las restricciones en los establecimientos de juego. Especialmente llamativo es el caso del juego online, que se

---

<sup>9</sup> Son unos cuantos los ajedrecistas profesionales que prueban suerte en el póker, intentando aplicar sus conocimientos sobre estrategia en un juego más lucrativo.

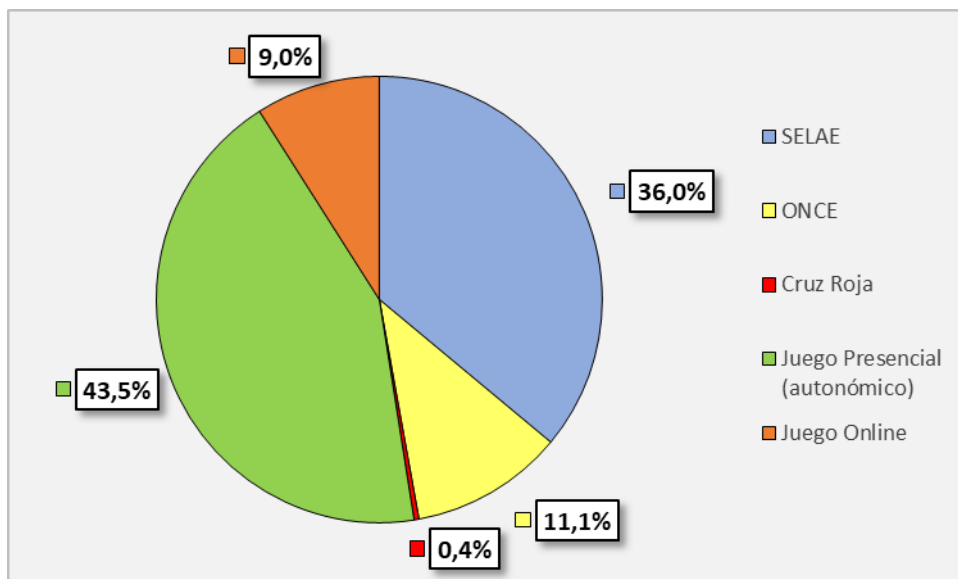
vio beneficiado por la pandemia y el necesario distanciamiento social. En términos de juego real creció más de un 14% en 2020 pero descendió un 2,5% en 2021, cuando muchos casinos reabrieron sus puertas. Esto indica que el juego online es un sustitutivo del juego presencial, siendo este último el preferido de los jugadores.

Gráfico 1. Juego real total en España entre 2017 y 2021 (millones de €).



Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

Gráfico 2. Juego real en España 2021 (%).



Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.



A pesar de la trayectoria ascendente del juego online, en 2021 sólo supuso el 9% del total de juego real, frente al 43,5% que representó el juego presencial privado (Gráfico 2). El 47,5% restante perteneció al juego de gestión o interés público, conformado por la SELAE (36%), la ONCE (11,1%), el Sorteo de Oro de la Cruz Roja (0,4%) y Loterías de Catalunya (no hay datos para 2021).

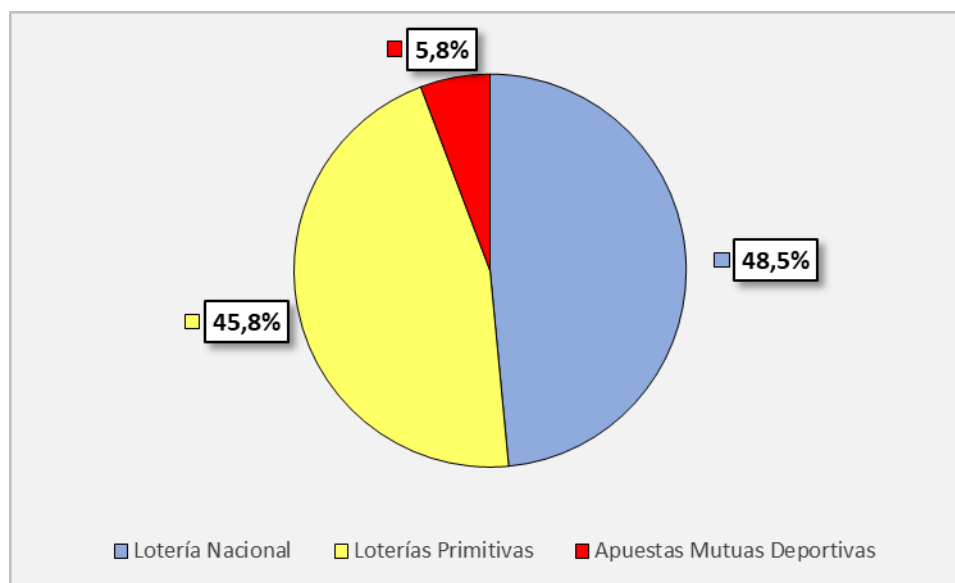
#### 5.1.1. JUEGO DE GESTIÓN O INTERÉS PÚBLICO:

Los dos grandes operadores públicos son la SELAE y la ONCE, que como ya se ha comentado son los únicos operadores autorizados por la ley para la comercialización habitual de juegos de lotería a nivel estatal. También son operadores públicos la Cruz Roja Española para la realización del Sorteo de Oro y Loterías de Catalunya —esta último es de ámbito autonómico—.

Los datos aportados a continuación se refieren a las ventas y márgenes totales, sin distinguir si se han obtenido en los puntos de venta físicos o de forma online, a través de las páginas web de los operadores públicos.

La SELAE es la empresa pública española más rentable. Los juegos de la SELAE aportaron un beneficio al Estado 1.945 millones de euros en 2021 —1.456 millones en 2020 y 1.777 millones en 2019—. Los juegos ofertados por la SELAE son de tres tipos: Lotería Nacional —lotería pasiva—, Loterías Primitivas —lotería activa— y apuestas mutuas deportivas. Las dos primeras aglutinan la mayor parte de las ventas y del juego real (tabla 2). A pesar de que la recaudación bruta anual por la venta de boletos de la Lotería Nacional es 1,5 veces superior a la recaudación de las Loterías Primitivas, el margen —GGR— que le queda a la SELAE es similar en ambas loterías (Gráfico 3) por la diferencia existente en el porcentaje de la recaudación que se destina a los premios.

Gráfico 3. Juego real SELAE 2021 (%).



Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

Dentro de la Lotería Nacional destacan los tradicionales sorteos extraordinarios de la Lotería de Navidad y El Niño, que mantienen sus ventas hasta en tiempos de crisis al estar muy arraigados en la población. La cifra de ventas del sorteo de Navidad en 2021 fue la más alta de la historia, superando los 3.000 millones de euros —17,3% más que en 2020 y 4,2% más que en 2019—, lo que supone un 55% de las ventas de la Lotería Nacional y casi un tercio del total de ventas entre todos los juegos que comercializa la SELAE. El sorteo de El Niño registró en 2021 unas ventas de 725 millones de euros, cifra similar a las de 2020 y 2019. El resto de las ventas corresponden a los sorteos ordinarios realizados todos los jueves y sábados.

Las loterías primitivas consiguen sobrevivir gracias a la constante renovación con la que pretenden no perder su atractivo a causa de la monotonía. En 2021, las ventas totales entre todos los juegos de este grupo fueron de casi 3.700 millones de euros —25,3% más que en 2020 y similares a las de 2019—. La Primitiva, Euromillones y BonoLoto, aunque este último un escalón por debajo, son los sorteos que más aportan a la cifra de ventas de las Loterías Primitivas.

La aportación de las apuestas mutuas deportivas es residual y están en claro declive a pesar de los esfuerzos por cambiar el rumbo. En 2021 registraron unas ventas por valor de 168 millones de euros y el 5,8% del GGR de la SELAE.

Tabla 2. Datos SELAE desde 2017 a 2021 (millones de €).

SELAE	2017	2018	2019	2020	2021
<b>1) Ventas / Cantidades jugadas</b>	<b>8.918</b>	<b>9.000</b>	<b>9.257</b>	<b>7.687</b>	<b>9.359</b>
Lotería Nacional	5.145	5.224	5.390	4.589	5.495
Loterías Primitivas	3.550	3.566	3.660	2.948	3.696
Apuestas mutuas deportivas	223	210	207	150	168
<b>2) Juego Real / GGR</b>	<b>3.239</b>	<b>3.223</b>	<b>3.527</b>	<b>2.686</b>	<b>3.292</b>
Lotería Nacional	1.477	1.461	1.717	1.237	1.654
Loterías Primitivas	1.662	1.668	1.715	1.381	1.561
Apuestas mutuas deportivas	100	94	95	68	77

Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

La ONCE registró en 2021 unas ventas totales de 2.236 millones de euros y un margen bruto de 1.015 millones, recuperando casi totalmente las cifras globales de 2019 tras la caída sufrida en 2020.

Los juegos que comercializa la ONCE se dividen en tres grupos: cupones —lotería pasiva—, rascas —lotería instantánea— y juegos activos —lotería activa—. Tal y como se observa en el gráfico 4, más de la mitad de las cantidades jugadas y el 62,4% del GGR de la ONCE corresponde a los cupones. No obstante, podemos apreciar en la tabla 3 que desde 2017 sus cifras se han ido reduciendo ligeramente y que su recuperación tras la pandemia ha sido incompleta —en 2021 las ventas cayeron casi un 10% respecto a las de 2019—, por lo que parece que estos juegos están entrando en una fase de declive. Caso contrario es el de los rascas, que se encuentran en una fase ascendente debido en gran parte al atractivo que despiertan entre la población joven. Sus ventas han aumentado año tras año —excepto en 2020— y su recuperación tras la pandemia ha sido total, tanto que en 2021 se superaron las cifras de 2019 (tabla 3). Los 750 millones de euros que los españoles jugaron en rascas en 2021 suponen un tercio de las ventas totales de la ONCE, de los que 492 millones se destinaron a los premios y los 258 millones de euros restantes quedaron como margen bruto del operador —25,4% del total—. Por último, los juegos activos son los que registran una menor participación —12,6% de las ventas de la ONCE en 2021—, aunque al igual que los

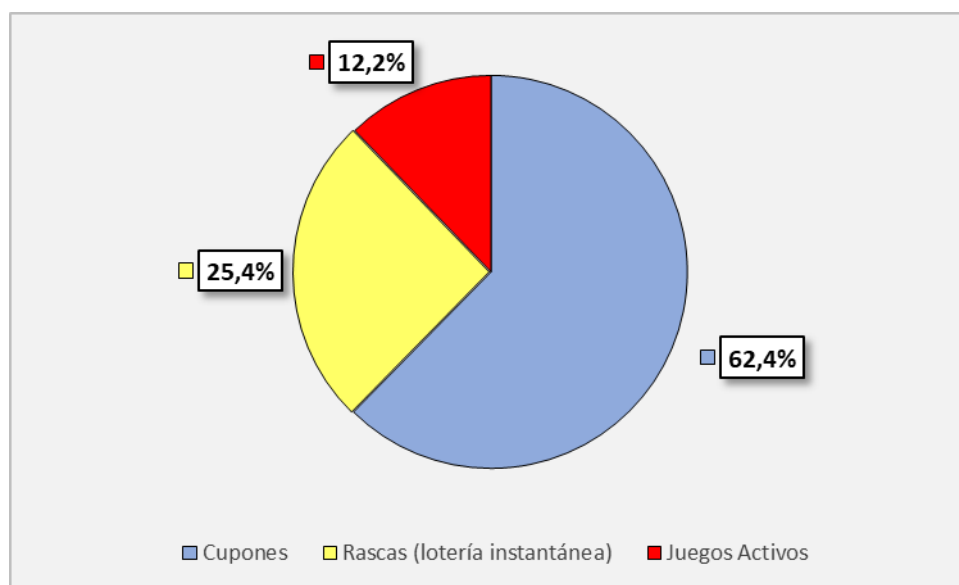
rascas sus cifras están al alza en los últimos años y han superado con creces las cifras anteriores a la pandemia. La parte de la recaudación destinada a premios se encuentra en torno al 50% en la mayoría de los juegos de la ONCE, aunque en los rascas el porcentaje es superior —dependiendo del tipo de rasca, entre el 60% y el 75%—.

Tabla 3. Datos ONCE desde 2017 a 2021 (millones de €).

ONCE (parapúblico)	2017	2018	2019	2020	2021
<b>1) Ventas / Cantidades jugadas</b>	<b>1.992</b>	<b>2.161</b>	<b>2.255</b>	<b>1.616</b>	<b>2.236</b>
Cupones	1.353	1.323	1.329	891	1.204
Rascas (loterías instantánea)	473	622	689	529	750
Juegos activos	166	216	237	196	282
<b>2) Juego Real / GGR</b>	<b>980</b>	<b>1.033</b>	<b>1.063</b>	<b>683</b>	<b>1.015</b>
Cupones	726	716	713	417	633
Rascas (loterías instantánea)	177	217	242	183	258
Juegos activos	77	100	108	83	124

Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

Gráfico 4. Juego real ONCE 2021 (%).



Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

La Cruz Roja Española, institución humanitaria y de interés público protegida por el Estado, está autorizada para organizar una lotería anual conocida como Sorteo de Oro de la Cruz Roja, mediante el cual recauda fondos que se destinan para el desarrollo

de sus actividades humanitarias. Este sorteo tuvo un margen bruto por recaudaciones o GGR de 32 millones de euros en 2021.

Loterías de Catalunya es un operador público de ámbito autonómico que comercializa juegos de lotería en Cataluña cuyo GGR en 2020 —no hay datos de 2021— fue de 28 millones de euros.

#### 5.1.2. JUEGO DE GESTIÓN PRIVADA:

Dentro del juego de gestión privada, diferenciamos entre el juego presencial y el juego online.

El juego presencial está regulado por las Comunidades Autónomas, estableciendo cada una de ellas las leyes y normas por las que deberán regirse los establecimientos de juego que se encuentren dentro de su ámbito territorial.

El juego online generalmente es de ámbito estatal, lo que implica que las leyes que lo regulan emanan del Estado. Algunas casas de apuestas operan online en el ámbito autonómico, aunque su volumen de negocio no es muy elevado —3,4% del total de juego real online—.

El juego presencial es el favorito de la mayor parte de los jugadores por el mero hecho de que el juego es una actividad social en el que la reunión física de los jugadores en el lugar de juego es parte de su atractivo. Por ello no resulta extraño que todavía el juego presencial siga ocupando la mayor parte del juego real registrado por los operadores privados, a pesar del auge y crecimiento que está experimentando el juego online en los últimos años especialmente entre los hombres jóvenes. En 2021, el juego presencial registró 3.970 millones de euros en juego real por los 825 millones del juego online, es decir, que el GGR o margen bruto por recaudaciones del juego presencial es casi cinco veces mayor que el del juego online.

##### 5.1.2.1. JUEGO PRESENCIAL

Dentro de este subapartado se va a analizar la aportación al GGR del juego presencial de los diferentes juegos o establecimientos físicos autorizados y regulados por las CCAA para la explotación de juegos de azar.

Según datos del Anuario del Juego en España 2022, en 2021 había 3.766 salones, 53 casinos, más de 400 locales de apuestas y 323 salas de bingo, además de las más de 180.000 máquinas tipo “B” que hay operativas, 140.000 de ellas repartidas entre los cientos de miles bares y restaurantes que hay en España.

En la tabla 4 se observa, en primer lugar, que el GGR total obtenido por los operadores es aproximadamente un 30% del total de las cantidades jugadas, aunque este porcentaje difiere en cada juego en función de sus características y del indicador utilizado para medir los datos.

En segundo lugar y más importante, que el GGR de los operadores de juego presencial estaba estancado por debajo de los 5.000 millones de euros desde 2017 hasta 2019, e incluso retrocediendo ligeramente. En 2020, el GGR cayó a la mitad por culpa de la pandemia y en 2021 hubo una recuperación parcial llegando casi a los 4.000 millones, aunque no fue así para casinos y bingos que siguieron acusando notablemente las restricciones de aforo.

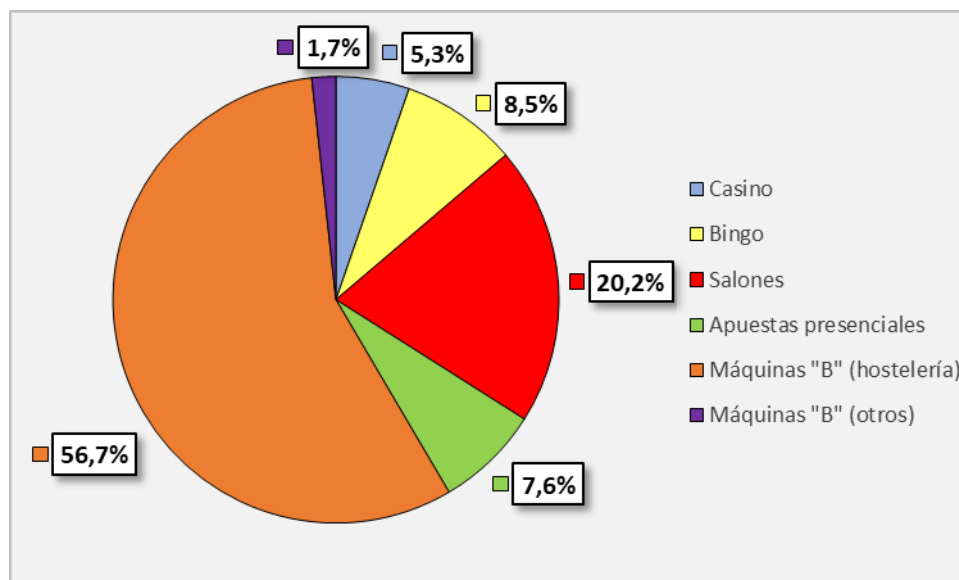
Las máquinas tipo “B” de hostelería, a causa de su gran número y fácil acceso, supusieron en 2021 el 56,7% del juego real presencial total (gráfico 5), siendo las principales generadoras de GGR entre los operadores privados de juego presencial. En segundo lugar, el juego en los salones representa el 20,2% del juego real presencial total, porcentaje que hay que contrastar con el elevado número de salones abiertos en España, muy superior al de otros establecimientos específicos de juego. El juego del bingo y las apuestas presenciales representan respectivamente el 8,5% y el 7,6% del juego real presencial. Es destacable mencionar que los datos del bingo se refieren al juego en sí, independientemente del establecimiento en que se practique. Algo similar sucede para las apuestas presenciales, refiriéndose a todos los boletos impresos en terminales de apuestas. El GGR obtenido por los casinos (5,3%) es relativamente alto si tenemos en cuenta que únicamente hay 53 abiertos en España. Si comparamos los datos de salones y casinos vemos que el GGR obtenido entre todos los salones es casi el cuádruple del que obtuvieron los casinos, sin embargo, en España hay aproximadamente 71 salones por cada casino.

Tabla 4. Juego presencial entre 2017 y 2021 (millones de €).

JUEGO PRESENCIAL (autonómico)	2017	2018	2019	2020	2021
<b>1) Cantidades jugadas</b>	<b>16.394</b>	<b>15.825</b>	<b>15.835</b>	<b>8.297</b>	<b>12.678</b>
Casinos	1.634	1.654	1.670	703	666
Bingos (juego)	1.978	2.039	2.081	1.112	1.322
Salones	2.484	2.826	3.143	1.749	2.672
Apuestas presenciales	310	354	360	292	300
Máquinas Tipo "B"	9.983	8.946	8.575	4.438	7.712
Bingos y otros locales	303	286	336	171	207
Hostelería	9.680	8.660	8.239	4.267	7.505
Apuestas internas en hipódromos	5	6	6	3	6
<b>2) Juego Real / GGR</b>	<b>4.975</b>	<b>4.843</b>	<b>4.823</b>	<b>2.599</b>	<b>3.970</b>
Casinos	357	358	373	147	211
Bingos (juego)	566	598	565	299	336
Salones	745	848	943	525	802
Apuestas presenciales	310	354	360	292	300
Máquinas Tipo "B"	2.995	2.684	2.580	1.336	2.321
Bingos y otros locales	91	86	108	56	69
Hostelería	2.904	2.598	2.472	1.280	2.252
Apuestas internas en hipódromos	2	2	2	1	1

Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

Gráfico 5. Juego real presencial regulado por las CCAA en 2021 (%).



Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

### 5.1.2.2. JUEGO ONLINE

A continuación se va a analizar la evolución que ha tenido el juego online de gestión privada en los últimos años.

Ya se ha mencionado que el juego online generalmente es de ámbito estatal y se encuentra regulado por la Ley 13/2011. Los operadores de juego online estatal aglutinan el 96,6% del GGR, aunque existen algunas casas de apuestas que operan online a nivel autonómico y están regulados por su respectiva CCAA.

En la tabla 5 podemos observar cómo las cifras del juego online han ido creciendo año tras año, especialmente en cuanto a las cantidades jugadas. El GGR en 2021 similar respecto al del año anterior a pesar de que se jugaron 500 millones de euros más, es decir, se juega más pero el margen que se llevan los operadores disminuye. El rápido crecimiento que experimentó el juego online desde su regulación en 2011 se ha desacelerado a partir de 2019 y, a pesar el impulso que supuso la pandemia, este no fue tan grande como se esperaba y no se ha mantenido en el tiempo puesto que con la vuelta a la normalidad y reapertura de los establecimientos de juego presencial en 2021 por primera vez el GGR de los operadores de juego online disminuyó respecto al año anterior. Por otra parte, juego online autonómico parece estancado y sus cifras son poco relevantes en comparación al juego online estatal.

Tabla 5. Juego online (millones de euros).

JUEGO ONLINE	2017	2018	2019	2020	2021
A) Cantidades jugadas	1.593	2.035	2.223	2.506	3.026
Regulado por el Estado (depósitos)	1.398	1.785	1.977	2.278	2.771
Regulado por las CCAA (apuestas)	195	250	246	228	255
B) Retiradas (premios)	1.029	1.322	1.483	1.660	2.201
Estado	854	1.098	1.265	1.463	1.974
CCAA	175	224	218	197	227
1) Juego Real Online	564	713	740	846	825
a) Regulado por el Estado (dep. - ret.)	544	687	712	815	797
b) Regulado por las CCAA (apuestas)	20	26	28	31	28

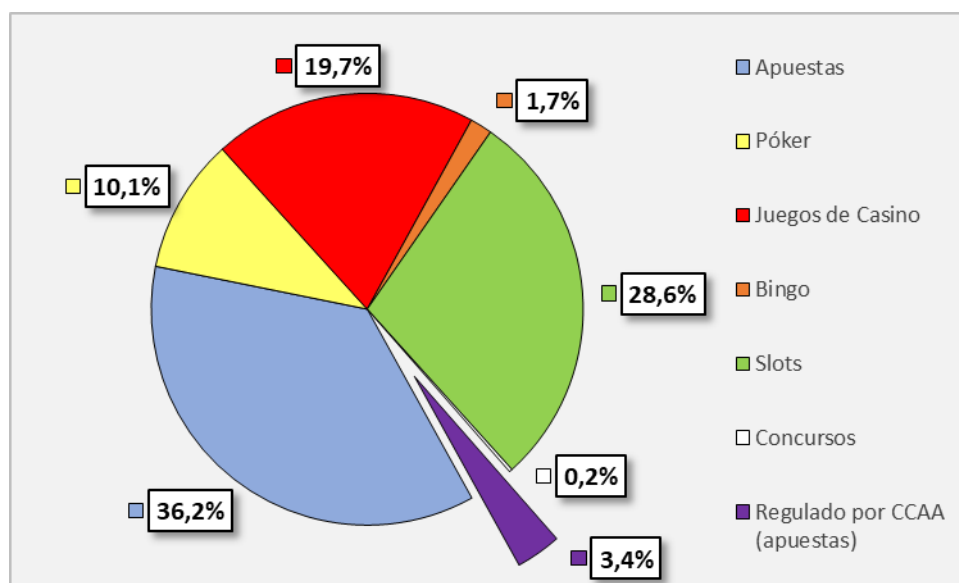
Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

En el gráfico 6 se muestra la aportación de los diferentes juegos al GGR de los operadores online en 2021. Más de un tercio del margen bruto por recaudaciones que



obtuvo en el conjunto de los operadores online en España proviene de las apuestas deportivas (36,2%), aunque parece que su crecimiento se ha estancado. Las tragaperras online o *slots* y los juegos de casino aportan respectivamente el 28,6% y el 19,7%, además de que son los juegos que más han crecido desde 2017 y continúan con esa tendencia. En realidad las *slots* se engloban dentro de los juegos de casino online, pero su gran aportación merece una mención aparte. El póker online, que genera el 10,2%, creció mucho durante el confinamiento en parte gracias al mayor tiempo libre del que disponían los jugadores, aunque en 2021 sus datos volvieron a los niveles anteriores a la pandemia. El juego del bingo parece que tiene poco tirón online, representando solo el 1,7%. El 3,4% restante pertenece a las apuestas online de operadores de ámbito autonómico.

Gráfico 6. Distribución del juego real online en función del tipo de juego en 2021 (%).



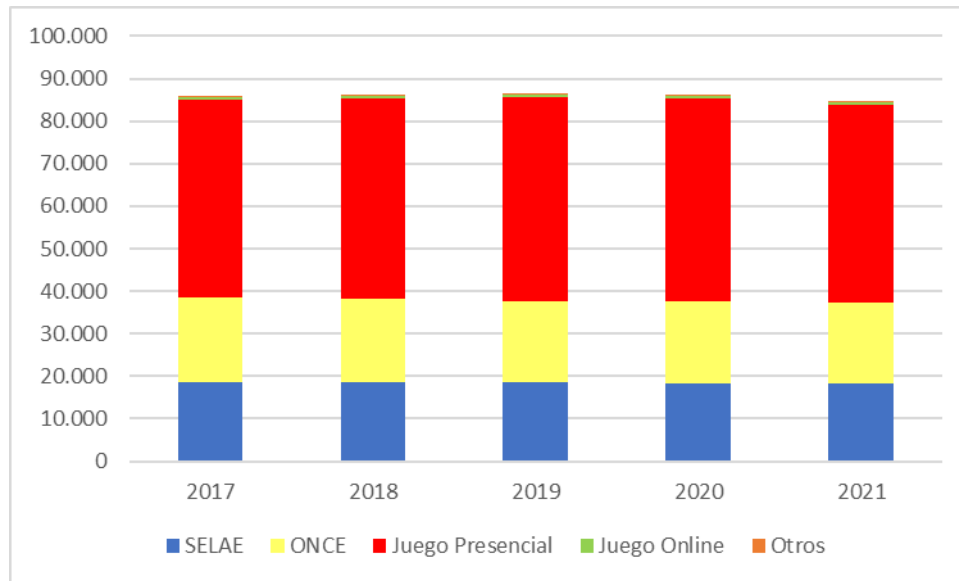
Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

## 5.2. EMPLEOS GENERADOS POR EL SECTOR DEL JUEGO

El empleo creado gracias al sector del juego es otro aspecto relevante para destacar su importancia.

Los empleos directos generados por el juego se han mantenido estables durante los últimos años (gráfico 7), aunque en 2020 y 2021 muchos empleados han estado en situación de ERTE.

Gráfico 7. Empleos directos generados por el sector del juego en España entre 2017 y 2021.



Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

En total son casi 85.000 puestos de trabajo creados directamente gracias a la actividad de las empresas del sector del juego en España. Los operadores públicos SELAE y ONCE generan algo menos de veinte mil puestos de trabajo cada uno (tabla 6). Los operadores privados dieron trabajo en 2021 a más de 47.000 personas, un 55,7% del total de los empleos creados por el juego de forma directa. El juego presencial genera casi todos los empleos del sector privado, siendo únicamente 800 el número de puestos de trabajo creados por el juego online. Entre los empleos creados por el juego presencial en 2021, casi 20.000 fueron generados por los salones, 8.398 por las salas de bingo, 6.800 por los casinos, 2.550 por las apuestas deportivas presenciales y 8.745 por las máquinas tipo “B” de hostelería. Además, se estima que hay otras 150 personas encargadas de la regulación y control del juego trabajando en la DGOJ o en las distintas Direcciones Generales Autonómicas.

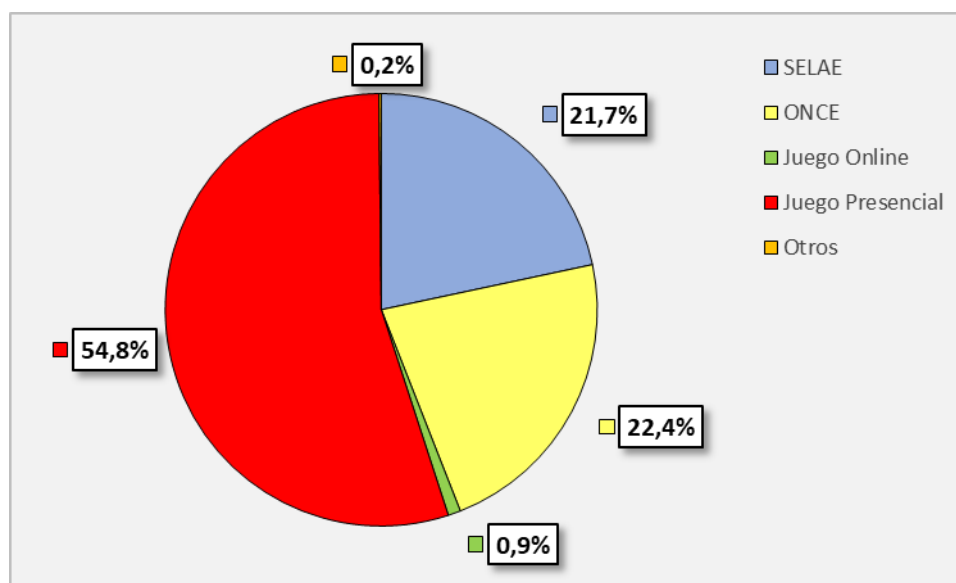
Tabla 6. Empleos directos creados por el juego entre 2017 y 2021 (incluye ERTes).

	2017	2018	2019	2020	2021
<b>OPERADORES PÚBLICOS</b>	<b>38.460</b>	<b>38.115</b>	<b>37.756</b>	<b>37.513</b>	<b>37.294</b>
SELAE	18.589	18.615	18.463	18.396	18.340
ONCE	19.871	19.500	19.293	19.117	18.954
<b>OPERADORES PRIVADOS</b>	<b>47.074</b>	<b>47.828</b>	<b>48.591</b>	<b>48.433</b>	<b>47.253</b>
Juego presencial	46.424	47.178	47.941	47.683	46.453
Casinos	7.124	7.158	7.463	7.448	6.800
Bingos	8.450	8.500	8.343	8.343	8.398
Salones	18.200	18.793	20.029	20.622	19.960
Apuestas deportivas	2.350	2.450	2.550	2.550	2.550
Máquinas "B" Hostelería	10.300	10.277	9.556	8.720	8.745
Juego online	650	650	650	750	800
DGOJ y Dir. Gen. CCAA	150	150	150	150	150
<b>TOTAL</b>	<b>85.684</b>	<b>86.093</b>	<b>86.497</b>	<b>86.096</b>	<b>84.697</b>

Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

En el gráfico 8 se puede observar que los operadores privados de juego presencial generaron el 54,8% de los empleos directos creados por el sector del juego, por el escaso 0,9% que aportó el juego online. En cuanto a los operadores públicos, la ONCE generó el 22,4% de los empleos directos, cifra ligeramente superior al 21,7% generado por la SELAE. El 0,2% restante corresponde a personas que trabajan en labores de control del juego.

Gráfico 8. Empleos directos generados por el sector del juego en 2021 (% del total).



Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

Por otra parte, se estima que el sector del juego crea indirectamente cerca de 175.000 puestos de trabajo al año. En 2020 se vieron reducidos por debajo de los 130.000 a causa de la pandemia, pero en 2021 las empresas fueron recuperando los niveles de actividad y se superaron los 175.000 empleos indirectos creados gracias a la actividad de las empresas de juego, de los cuáles más de 55.000 corresponden a los empleos sustentados por las máquinas tipo “B” en hotelería.

### 5.3. IMPUESTOS SOBRE EL JUEGO

Además de los beneficios que obtienen los operadores de juego y de los empleos que crean, la actividad del juego también genera recursos económicos para el Estado y las Comunidades Autónomas mediante impuestos, algunos comunes a todas las empresas y otros que gravan específicamente el juego.

El entramado de los impuestos especiales sobre el juego es muy complejo y no vamos a profundizar demasiado en ello, pero intentaremos explicar algunas nociones básicas que nos den una idea de su funcionamiento y así comprender de dónde proceden los impuestos que recaudan tanto el Estado como las distintas Comunidades Autónomas, dependiendo del ámbito territorial —estatal o autonómico— de los operadores.

En primer lugar, hay que entender que el juego de ámbito estatal está gravado por el impuesto sobre actividades de juego establecido en la Ley 13/2011 (tabla 7). Además, las CCAA podrán elevar estos tipos a los operadores con residencia fiscal en su territorio hasta un máximo del 20% sobre la parte proporcional de la base imponible correspondiente a su región.

Los juegos de lotería de ámbito estatal no están sujetos al impuesto sobre actividades de juego que grava a los operadores (Ley 13/2011 art. 48.2), si bien los juegos de la SELAE que no son lotería sí que están sujetos. Además, la ONCE está exenta de impuestos sobre el juego.

En la tabla 7 se recogen los tipos de gravamen aplicables a cada juego —sobre una base imponible determinada en función de los ingresos brutos, ingresos netos o valor de mercado, dependiendo del juego—.

Tabla 7. Tipos de gravamen del juego estatal.

JUEGO	TIPO
Apuestas deportivas del Estado	22%
Apuestas deportivas o hípcas mutuas, de contrapartida y cruzadas	20%
Rifas	20%
Concursos y otros juegos	20%
Combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales	10%

Fuente: elaboración propia en base a la Ley 13/2011.

En función del apartado 7.2 del artículo 48.2 de la ley 13/2011, los tipos de gravamen relativos a los operadores privados con residencia fiscal y realmente radicadas en Ceuta y Melilla son menores —la mitad que en el resto de España—, además de tener otros incentivos fiscales. Todo ello con la seguridad de pertenecer al sistema jurídico y legal español. La consecuencia es que un gran número de empresas de juego online han trasladado allí sus sedes para aprovechar estas ventajas.

En segundo lugar, que en el ámbito autonómico es cada CCAA la que establece los tipos impositivos y tarifas para los diferentes juegos a las que se someten los operadores dentro de su territorio.

En Castilla y León, los tipos de gravamen vienen establecidos en el Decreto Legislativo 1/2013, de 12 de septiembre, por el que se aprueba el texto refundido de las disposiciones legales de la Comunidad de Castilla y León en materia de tributos propios y cedidos. El tipo impositivo general es del 35%. Para juegos desarrollados de forma remota es del 10%. Por otra parte, se establecen las tarifas de los casinos, bingos y máquinas de azar. Para los dos primeros es un porcentaje de la base imponible en función de la franja en que se encuentren. Para las máquinas recreativas es una cantidad fija trimestral que varía en función del tipo. Por ejemplo, para las máquinas tipo B es de 900 euros por trimestre.

Como se observa en la tabla 8, en 2020 las restricciones de la pandemia provocaron una reducción de más de 500 millones de euros en la recaudación de impuestos específicos sobre el juego y tasas de gestión administrativa que recayeron sobre las empresas respecto a 2018 y 2019, cuando fue de unos 1.350 millones. En 2021 se recaudaron 1.005 millones de euros en impuestos especiales sobre los operadores de juego, de los cuales 958 millones fueron con cargo a las empresas

privadas. Esto significa que hubo una leve recuperación, aunque incompleta, ya que muchos casinos, salas de bingo y el interior de los bares se mantuvieron cerrados.

Respecto a los impuestos sobre los premios, que recaen sobre los jugadores que resultan ganadores en determinados juegos, destaca el gravamen especial sobre premios de loterías —que se empezó a aplicar en 2013 aunque la cantidad exenta ha ido aumentando—, por el cual se les retendrá el 20% del premio estando exentos los primeros 40.000 euros. En el País Vasco y Navarra el impuesto de la lotería lo recauda la Hacienda Foral. El juego del bingo también tiene un impuesto especial sobre los premiados. En cambio, las ganancias en el juego online se declaran en el IRPF. En 2021 se recaudaron más de 350 millones de euros mediante el impuesto sobre los premios.

En conjunto, en 2021 se recaudó un total de 1.355 millones de euros para las administraciones públicas —824 millones para las CCAA y 531 millones para el Estado— en concepto de impuestos y tasas especiales sobre la actividad del juego.

Tabla 8. Impuestos y tasas especiales sobre el juego entre 2018 y 2021 (miles de euros).

CONCEPTO	2018	2019	2020	2021
<b>1. IMPUESTOS SOBRE LAS EMPRESAS</b>	<b>1.348.641</b>	<b>1.353.736</b>	<b>838.129</b>	<b>1.005.251</b>
<b>a) Impuestos autonómicos</b>	<b>1.131.105</b>	<b>1.151.022</b>	<b>645.890</b>	<b>822.882</b>
Juegos de Casino (incluye póker)	66.520	66.756	29.797	23.124
Bingo (juego)	224.851	201.824	95.773	89.888
Máquinas Tipo "B" y "C"	793.494	826.928	475.575	658.316
Apuestas (deportivas e hípcas)	45.671	45.568	38.394	45.253
Juego Online autonómico	570	8.947	6.350	6.300
Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias	3.106	2.188	721	1.019
<b>b) Impuestos y Tasas del Estado</b>	<b>217.535</b>	<b>202.714</b>	<b>192.239</b>	<b>182.369</b>
<b>b.1. Impuestos sobre actividades de juego</b>	<b>205.365</b>	<b>191.003</b>	<b>179.683</b>	<b>169.512</b>
SELAE	46.095	44.334	34.518	40.323
Juego Online estatal	159.270	146.669	145.165	129.189
<b>b.2. Tasas de gestión administrativa</b>	<b>12.170</b>	<b>11.710</b>	<b>12.556</b>	<b>12.856</b>
SELAE	6.750	6.750	6.943	7.091
Juego Online estatal	5.420	4.960	5.613	5.765
<b>2. IMPUESTOS SOBRE LOS PREMIOS</b>	<b>419.730</b>	<b>404.584</b>	<b>460.147</b>	<b>353.775</b>
CCAA (bingo + impuesto foral lotería)	2.945	12.584	7.369	5.164
Estado (lotería)	416.785	392.000	452.778	348.611
<b>TOTAL IMPUESTOS</b>	<b>1.768.370</b>	<b>1.749.006</b>	<b>1.292.507</b>	<b>1.354.895</b>
CCAA	1.134.050	1.154.292	647.490	823.916
Estado	634.320	594.714	645.017	530.979

Fuente: elaboración propia a partir de datos del Anuario del juego en España 2022.

Además de los impuestos y tasas especiales sobre el juego, en 2021 los operadores de juego aportaron unos 328 millones de euros en cotizaciones sociales (266 millones a cargo de empresas privadas). Además, el IRPF generado por los empleados de las empresas de juego privadas se estima en otros 45 millones. También se recaudaron gracias a los operadores privados de juego alrededor de 460 millones de euros en otros tributos comunes a todas las empresas como son el Impuesto de Sociedades (unos 55 millones), el Impuesto sobre Actividades Económicas (197 millones) o el Impuesto sobre el Valor Añadido de las máquinas tipo “B” (unos 206 millones).

## 6. MARKETING EN EL SECTOR DEL JUEGO

Las acciones de marketing realizadas por las empresas de juego son muy diferentes en función de si estas operan de forma presencial u online, ya que el modelo de negocio de unos y otros difiere bastante.

El juego presencial dispone de soporte físico para promocionarse, un establecimiento localizado estratégicamente con el objetivo de llegar a la población de una zona, que será más extensa en el caso de los casinos y más reducida en los salones y locales de apuesta. Aunque la forma de promocionarse de los casinos y otros establecimientos de juego de menor tamaño no es la misma, coinciden en que lo hacen principalmente mediante el soporte físico y generalmente no necesitan de una fuerte inversión en otras acciones de marketing.

En el caso de los casinos, aunque con diferencias entre ellos por el tamaño del establecimiento o el tipo de clientes hacia los que están orientados, normalmente son reconocidos por sus majestuosos edificios de grandes dimensiones que en muchos casos suponen atractivo turístico y que suelen ser únicos en las ciudades —Madrid es la única ciudad peninsular de España con más de un casino— y también por la organización o acogimiento de eventos —organización de espectáculos, acogimiento de importantes torneos de póker, etcétera—. Además, se promocionan a través de su propia página web o en redes sociales.

Por otro lado, existen grandes casas de apuestas como *Luckia*, *Codere* o *Sportium* que, con la intención de abarcar todos los mercados, tienen multitud de locales

repartidos por todo el territorio español y además operan online. Estas empresas de juego combinan ambas técnicas de marketing, potenciando la efectividad de la publicidad y el reconocimiento de su marca.

En cambio, al no contar con soporte físico los operadores online dependen casi exclusivamente de la publicidad para expandirse, por lo que para ellos este apartado tendrá mayor relevancia. Además, la ventaja que supone para el juego online el hecho de poder jugar desde cualquier parte también tiene su lado negativo en el aumento de la competencia al no existir una barrera de localización que la modere. Por otra parte, el juego online suele ofrecer una gama de juegos más amplia.

Las principales acciones de marketing llevadas a cabo por los operadores de juego online son la publicidad, los bonos, los patrocinios y el marketing de afiliación.

Como se observa en el gráfico 9, la inversión en marketing de los operadores de juego creció muy rápido desde 2017 hasta 2020, duplicándose en esos tres años —de los 222 millones de euros de 2017 a los 464 millones de 2020—. Sin embargo, con la publicación del RD 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego, que limitó las acciones de marketing que los operadores de juego pueden llevar a cabo, este crecimiento se frenó.

Las principales restricciones se produjeron en:

- Patrocinios deportivos: prácticamente se eliminan. La marca del operador no puede aparecer en las equipaciones ni formar parte del nombre de equipos, estadios o competiciones.
- Emisión de publicidad: únicamente se puede emitir publicidad por radio o televisión en la franja horaria de 1:00h a 5:00h.
- Publicidad en internet: la publicidad de los operadores del juego en internet —en páginas web, correo electrónico o redes sociales— solo se permite previo consentimiento del receptor.
- Menores de edad: se incluye el control parental y el bloqueo de anuncios en la publicidad de juego en internet, que en ningún caso puede dirigirse a menores.
- Bonos de captación: se prohíben los bonos de captación para nuevos clientes y los operadores solo podrán dirigir ofertas a usuarios



verificados<sup>10</sup>. Por ello ahora los operadores online utilizan los bonos de verificación, ofreciendo promociones a los usuarios una vez completen la verificación de su cuenta —antes se ofrecían bonos de bienvenida simplemente por crear la cuenta—.

- Famosos en publicidad: no se puede usar la imagen de personajes famosos, reales o ficticios, en la publicidad de juego.

A fin de suavizar el impacto económico del decreto se estableció un periodo de adaptación en el que las medidas fueron entrando en vigor progresivamente. Algunas medidas entraron en vigor con la publicación en el BOE, los nuevos límites a los depósitos lo hicieron el 1 de enero de 2021, otras medidas como la nueva regulación de la publicidad en internet o la prohibición de bonos de captación no entraron en vigor hasta el 1 mayo de 2021, los patrocinios con los clubes deportivos mantuvieron su vigencia hasta el 30 de agosto de 2021 y, por último, las campañas publicitarias con famosos se pudieron seguir emitiendo hasta el 1 de abril de 2022. Debido a esta implantación progresiva, en 2021 la inversión en marketing se mantuvo respecto al año anterior, pero en 2022, con la entrada en vigor de todas las medidas, la cuantía destinada a acciones de marketing por los operadores de juego online se redujo en casi noventa millones de euros, lo que supone una caída de aproximadamente el 20%.

Además de reducir la inversión en acciones de marketing, la nueva normativa también ha ocasionado un cambio en la distribución de las cantidades invertidas en las diferentes acciones de marketing que llevan a cabo los operadores.

Especialmente afectados se han visto los patrocinios deportivos, que al haberse prohibido la aparición de las marcas de operadores de juego en las equipaciones y en los nombres de equipos, estadios y competiciones, han desaparecido casi completo en 2022 (Gráfico 10).

La publicidad venía siendo la acción de marketing a la que más recursos se destinaban, pero en 2022 su participación ha bajado al 36% del total de inversiones realizadas por los operadores de juego online en marketing. Lo más destacado es la

---

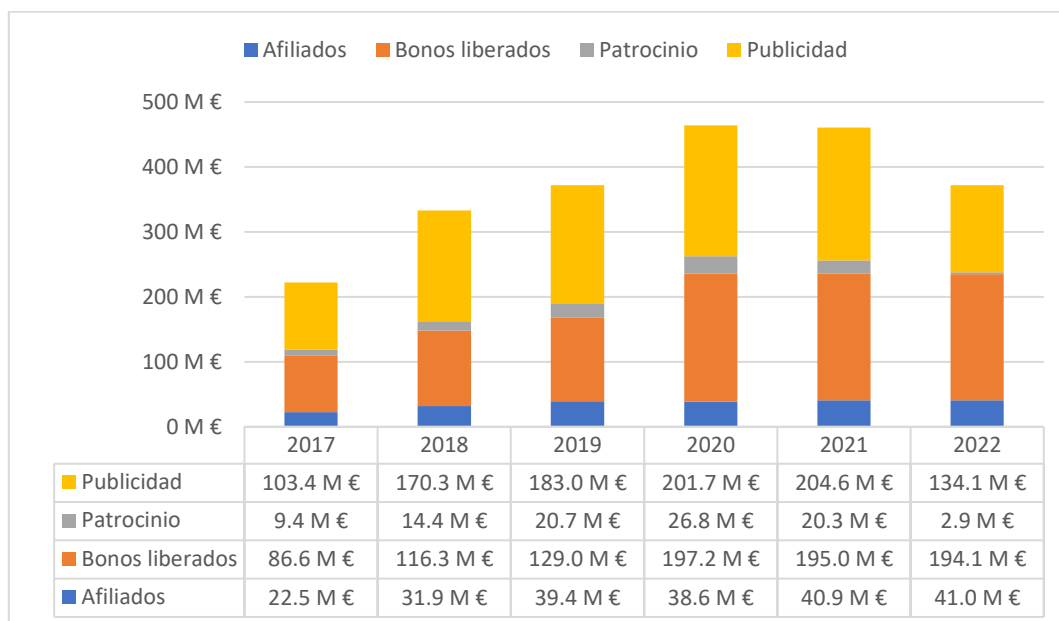
<sup>10</sup> Un usuario verificado es aquel que, en el sitio web de un operador de juego en concreto, ha cumplido con el procedimiento de verificación de cuenta. Para ello es necesario, primero, que hayan transcurrido 30 o 31 días desde la fecha de creación de la cuenta y, segundo, que el usuario haya facilitado al operador de juego la documentación necesaria para confirmar su identidad.

pérdida de 70 millones de euros en la inversión publicitaria del último año registrado, un tercio menos que en 2021. Esto tiene su explicación ya que la nueva normativa ha sido bastante dura en este ámbito, aplicando restricciones a la publicidad en televisión, radio e internet y respecto a la aparición de famosos.

Por otro lado, la cantidad de bonos liberados se ha mantenido estable a pesar de la entrada en vigor de la nueva normativa y representa más de la mitad de la inversión en acciones de marketing. Sin embargo, la utilidad de estos bonos para los operadores de juego sí que ha cambiado en cierta medida, lo que puede explicar la interrupción del rápido crecimiento que experimentaron hasta el año 2020. Antes de la entrada en vigor del RD 958/2020, una parte de los bonos cumplían una doble función. La primera, de captación, ya que se obtenían por el simple hecho de registrarse en el sitio web del operador. La segunda, de fidelización, ya que estos bonos se van liberando a medida que el cliente juega. En la actualidad, la función de captación pierde parte de su eficacia por la espera de 30 o 31 días necesarios para que el cliente pueda iniciar el procedimiento para verificar su cuenta y ser elegible para la obtención de bonos, por lo que principalmente cumplen con la utilidad o función de fidelización.

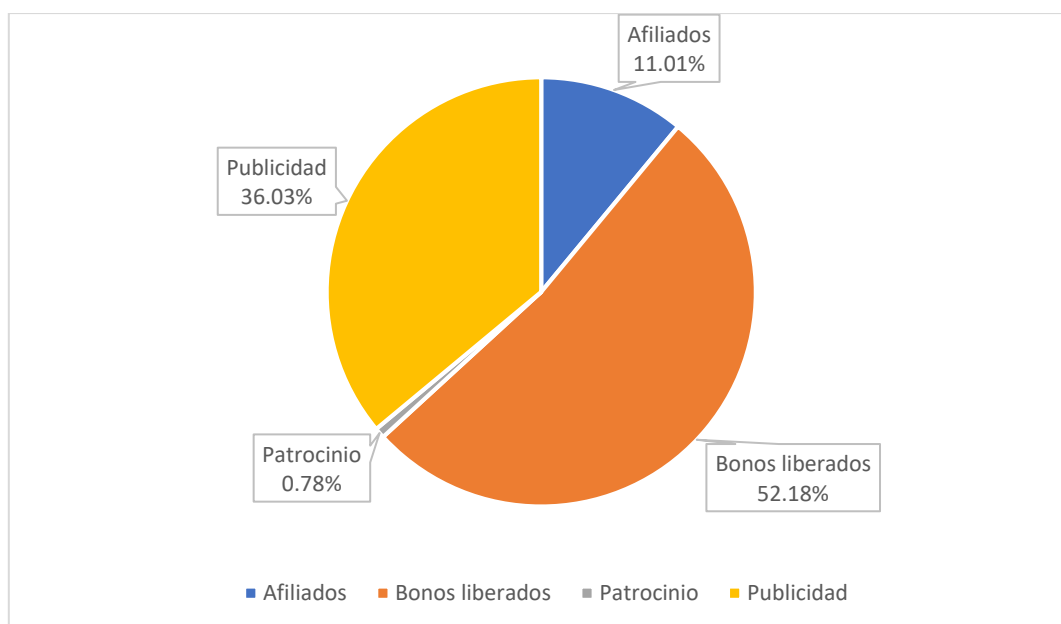
Por último, el marketing de afiliados creció bastante hasta 2019 y desde entonces se ha estabilizado en torno a los cuarenta millones de euros de inversión anual. Supuso el 11% de las inversiones en acciones de marketing en 2022 y no se ha visto demasiado afectado por el decreto.

Gráfico 9. Inversión de los operadores de juego online en acciones de marketing (2017-2022).



Fuente: elaboración propia a partir de datos de la DGOJ.

Gráfico 10. Distribución de la inversión en marketing de los operadores de juego en 2022 (%).



Fuente: elaboración propia a partir de datos de la DGOJ.

## 7. EL PERFIL DEL JUGADOR

En este apartado se va a determinar el perfil de los jugadores, que en algunos casos puede variar mucho en función del tipo de juego, del lugar o establecimiento de juego o de si se juega de forma presencial u online. Primero haremos un breve análisis del jugador español en general para después concretar el perfil de cada una de las diferentes formas de juego.

Del estudio realizado en Juego y Sociedad 2022 podemos destacar que el 82,4% de los residentes en España de entre 18 y 75 años jugaron a algún juego de azar en 2021, es decir, casi 29 millones de personas. Con este dato se demuestra la presencia del juego en nuestra sociedad.

La mayoría de la población, cerca del 40%, son jugadores infrecuentes que juegan muy pocas veces a lo largo del año. Dentro de este grupo se encuentran aquellos que únicamente participan en la Lotería de Navidad —participación del 72,7% en este sorteo, más de 25 millones de personas—. Los siguientes grupos más numerosos son aquellos que juegan todas las semanas y aquellos que no juegan nunca —muchos de ellos jóvenes—, encontrándose ambos grupos ligeramente por debajo del 20%.

En general no existen grandes diferencias entre el número de mujeres y hombres que juegan —81,5% frente al 83,5%—, si bien es cierto que los hombres lo hacen con una frecuencia ligeramente superior. Sin embargo, como veremos más adelante, sí existen diferencias en cuanto a la forma que tienen de jugar.

En cuanto a grupos de edad, el mayor porcentaje de no jugadores se encuentra entre los más jóvenes. Más del 40% de los menores de 25 años se declaran no jugadores y en el grupo de entre 25 y 34 años una de cada cuatro personas no participa en juegos de azar. Desde los 35 años en adelante el porcentaje de no jugadores disminuye —en torno al 13% hasta los 64 años y el 16% en las personas entre 65 y 75 años—. Muchos de los jóvenes que nunca han jugado lo acabarán haciendo a lo largo de su vida.

Por otra parte, se puede afirmar que las personas juegan sea cual sea su estatus social, aunque también con diferencias en sus hábitos de juego. El estatus social con mayor porcentaje es el medio-medio, con un 85,4% de personas que participaron en

algún juego en 2021. El menor porcentaje corresponde al estatus medio-bajo con un 78,3%.

A día de hoy y gracias a las medidas de protección al cliente adoptadas desde los años ochenta, España es uno de los países del mundo con menos juego problemático o ludopatía, afectando al 0,3% de personas entre 18 y 75 años. Los españoles están bastante informados y concienciados sobre los peligros del juego. El porcentaje de afectados por ludopatía o trastorno de juego o diagnosticado en España es del 0,02% —unas 8.000 personas—, aunque es probable que esta cifra en realidad sea mayor, ya que no todos los afectados son tratados por profesionales. A grandes rasgos, el perfil de ludópata es un hombre joven de estatus bajo, con poca formación y recursos económicos.

La razón o motivación que tienen las personas para jugar es diferente en función del tipo de juego o sorteo. En los juegos de lotería las personas juegan sobre todo por la posibilidad o ilusión de solucionar su economía personal de por vida a cambio de un coste asequible, lo que se acentúa en la Lotería de Navidad por su gran tradición, que nos empuja a participar.

Sin embargo, con otros juegos como el bingo, las tragaperras o la ruleta nadie va a hacerse millonario y, además de en el premio, la razón de jugar se encuentra en el entretenimiento que proporciona, la diversión, la emoción de arriesgar, la interacción social o la vanagloria de ganar. El jugador es racional y es consciente de que jugar tiene un coste, que asumen como quien paga una entrada para acudir a un espectáculo o realizar alguna actividad, es decir, un gasto deliberado en ocio.

A continuación se especifica el perfil del jugador para las distintas opciones de juego disponibles. En las tablas de este apartado se muestra el porcentaje de personas —sobre la población total y según el sexo, edad o estatus social— que participaron en un juego o sorteo determinado, con el objetivo de tener una visión más clara de los comportamientos de cada grupo, ya que si entrásemos a valorar el número de clientes de cada grupo que tienen los juegos el resultado sería un dominio de los grupos de edad intermedios y de estatus medio, por su mayor abundancia entre la población española. En la parte final de cada tabla se muestra la frecuencia de juego entre quienes declararon ser clientes.

## 7.1. JUGADORES DE OPERADORES PÚBLICOS

En primer lugar, vamos a ver el perfil del jugador de los diferentes juegos que ofrecen los operadores públicos SELAE y ONCE.

### 7.1.1. SELAE

En la tabla 9 se muestra el perfil de los jugadores para los sorteos y juegos de SELAE. Estos juegos son la Lotería Nacional —diferenciando entre los sorteos semanales y los sorteos extraordinarios de Navidad y el Niño—, las Loterías Primitivas y la Quiniela.

El Sorteo Extraordinario de Navidad de la Lotería Nacional tiene la tasa de participación más elevada de todos los juegos y sorteos realizados en España, superando el 70%. El porcentaje de participación es similar en mujeres y hombres. Si existen diferencias entre las distintas franjas de edad de los jugadores, siendo especialmente baja entre los jóvenes de 18 a 24 años (29%). En franjas de edades superiores la participación aumenta, superando el 80% a partir de los 45 años. Tampoco existen grandes diferencias de participación entre los distintos estatus de los jugadores, situándose en torno al 70% en todos ellos menos el estatus medio-medio, que roza el 80% de participación en la Lotería de Navidad. En general, podemos decir que el perfil de jugador de la Lotería de Navidad son hombres y mujeres a partir de los 25 años y de cualquier estatus o grupo social.

El Sorteo Extraordinario del Niño de la Lotería Nacional cuenta con una participación por encima del 40%, siendo ligeramente superior en las mujeres que en los hombres. La participación por franjas de edad sigue una tendencia similar a la Lotería de Navidad, siendo muy baja en las personas de entre 18 y 24 años (11%) y va en aumento hasta alcanzar el máximo en la franja de 55 a 64 años (53%). La tasa de participación se encuentra cerca del 40% en todos los estatus excepto en el medio-medio y el bajo, donde dicha tasa se acerca al 50%. El perfil del jugador del Niño es parecido al de la Lotería Nacional, mujeres y hombres especialmente a partir de los 35 años y de cualquier estatus.

La Lotería Nacional semanal que se realiza todos los jueves y sábados tiene una tasa de participación entre la población española del 14%, similar en hombres y mujeres.

De nuevo la participación más baja está entre los más jóvenes y la más alta se da en las franjas de edad de 55 a 64 años, superando el 20%. El porcentaje de participación más elevado se la entre las personas con estatus social bajo (28%), casi doblando al siguiente estatus con la tasa de participación más alta. Los jugadores de este sorteo son bastante fieles puesto que más de la mitad declara jugar semanalmente, aunque el 22,2% juegan de forma puntual. En definitiva, el perfil de quienes participan en los sorteos de jueves y sábados de la Lotería Nacional son mujeres y hombres a partir de los 35 años, con una mayor tasa de participación en el estatus bajo y que participan en el sorteo todas las semanas, es decir, jugadores habituales.

En cuanto a las Loterías Primitivas de la SELAE, la participación en 2021 se situó cerca del 40%, con diferencias significativas entre mujeres (32,6%) y hombres (45%). También en las Primitivas la participación más baja pertenece a los jóvenes de 18 a 24 años. La participación más alta en función de las franjas de edad, alrededor del 50%, se da en aquellos de 35 a 44 años y de 55 a 64 años. El estatus no parece tener demasiado peso para determinar la participación puesto que las diferencias son pequeñas, aunque el porcentaje del estatus bajo es ligeramente superior al resto. Además, al igual que la Lotería Nacional de jueves y sábados, cerca de la mitad de los que juegan primitivas lo hacen semanalmente. En conclusión, los compradores de Loterías Primitivas son mujeres y, especialmente, hombres de entre 35 y 64 años, sin importar su estatus y con una frecuencia de compra semanal.

Por último, dentro de los juegos de la SELAE, vamos a ver el perfil sociológico de los apostantes de la Quiniela, juego que está en claro declive y ha sido desplazado por las apuestas deportivas de contrapartida. Su participación entre los residentes en España es únicamente del 5,8% y es el triple en hombres que en mujeres. La participación en base a la edad está entre el 6% y el 10% hasta los 54 años y a partir de ahí cae bruscamente. Además, se puede observar que se juega menos cuanto menor es el estatus. Por último, en cuanto a la frecuencia de juego, un cuarto de los jugadores participa todas las semanas pero casi el 65% son jugadores esporádicos que prueban suerte de vez en cuando. Entonces, el perfil del quinielista es el de hombre joven o de mediana edad y aficionado al fútbol. De ellos, una gran parte juega esporádicamente y hay otro perfil de jugadores habituales, muchos de los cuales peñistas.

Tabla 9. Perfil de los jugadores de juegos de la SELAE en 2021.

	LOTERÍA NACIONAL			PRIMITIVAS	QUINIELA
	NAVIDAD	NIÑO <sup>11</sup>	SEMANAL		
TOTAL	72,7%	42,1%	14,2%	38,8%	5,8%
Hombres	72,1%	40,0%	14,0%	45,0%	8,8%
Mujeres	73,3%	44,2%	14,5%	32,6%	2,9%
De 18 a 24 años	29,0%	11,7%	6,7%	13,2%	7,3%
De 25 a 34 años	64,4%	33,7%	7,6%	28,7%	6,6%
De 35 a 44 años	76,3%	42,7%	16,4%	49,7%	10,2%
De 45 a 54 años	80,6%	45,9%	12,4%	39,0%	6,3%
De 55 a 64 años	82,2%	53,0%	21,6%	52,5%	2,9%
De 65 a 75 años	80,9%	50,4%	16,7%	32,8%	0,9%
Estatus alto	70,6%	38,8%	11,2%	37,6%	9,3%
Estatus medio alto	73,4%	39,0%	12,1%	37,6%	6,7%
Estatus medio medio	78,6%	49,0%	15,5%	41,0%	4,6%
Estatus medio bajo	66,7%	38,9%	14,0%	37,1%	3,7%
Estatus bajo	69,4%	47,6%	28,0%	44,5%	1,3%
Todas las semanas			52,6%	47,2%	25,9%
Cada 2 o 3 semanas			12,4%	13,8%	9,8%
Una vez al mes			12,9%	18,0%	27,0%
Alguna vez al año			22,2%	21,0%	37,2%
Casi nunca			0,0%	0,0%	0,0%

Fuente: elaboración propia a partir de datos de Juego y Sociedad 2022.

### 7.1.2. ONCE

En la tabla 10 se muestra el perfil de los jugadores para los cupones, rascas y juegos activos de la ONCE.

Una cuarta parte de los españoles de entre 18 y 75 años compró algún cupón de la ONCE a lo largo de 2021, siendo el porcentaje de participación algo más elevado entre las mujeres. La tasa de participación es mayor en las personas de más edad — los más jóvenes apenas compran cupones— y en el estatus bajo. El 28,5% de quienes compran cupones lo hacen todas las semanas, pero el 44,5% lo hacen muy pocas veces al año —la mayoría en sorteos especiales como el Extra Día del Padre, Extra Día de la Madre o el 11/11—.

<sup>11</sup> Datos del Sorteo Extraordinario del Niño 2022, realizado el 6 de enero.



En cuanto a los juegos de lotería instantánea de la ONCE, el 12,4% de los residentes en España compraron al menos un rasca en 2021, sin que el sexo sea una variable determinante en este aspecto. Son más populares entre los jóvenes, alcanzando una participación del 17% o 18% en las personas con una edad que va desde los 18 hasta los 44 años. El estatus bajo tiene el porcentaje de participación más elevado. Por último, cabe destacar que la gran parte de quienes compran rascas —casi el 60%— lo hacen muy pocas veces al año, aunque alrededor del 40% compra al menos un rasca al mes.

El último grupo de juegos de la ONCE son los juegos activos. Su porcentaje de participación es bastante pequeño, menor del 5%, y sin diferencias apreciables entre mujeres y hombres. Se aprecian ligeras diferencias en función de las franjas de edad. Como todos los juegos de la ONCE, la tasa de participación más elevada se encuentra entre las personas de estatus social bajo. En cuanto a la frecuencia de juego, más de un tercio de los jugadores participa todas las semanas y casi el 80% lo hace al menos una vez al mes.

Tabla 10. Perfil de los jugadores de juegos de la ONCE en 2021.

	CUPONES	RASCAS	ACTIVOS
TOTAL	25,5%	12,4%	4,9%
Hombres	23,1%	11,8%	5,0%
Mujeres	28,0%	12,9%	4,9%
De 18 a 24 años	7,5%	17,4%	2,8%
De 25 a 34 años	13,4%	18,1%	4,7%
De 35 a 44 años	26,1%	17,4%	7,1%
De 45 a 54 años	25,3%	6,4%	2,7%
De 55 a 64 años	38,2%	10,7%	7,5%
De 65 a 75 años	33,6%	6,9%	3,7%
Estatus alto	22,7%	14,1%	5,1%
Estatus medio alto	22,1%	9,3%	3,0%
Estatus medio medio	27,6%	10,6%	6,9%
Estatus medio bajo	24,9%	15,7%	4,4%
Estatus bajo	45,2%	21,5%	9,7%
Todas las semanas	28,5%	13,7%	34,8%
Cada 2 o 3 semanas	12,8%	10,2%	21,3%
Una vez al mes	14,1%	17,3%	21,5%
Alguna vez al año	44,5%	56,7%	22,4%
Casi nunca	0,0%	2,1%	0,0%

Fuente: elaboración propia a partir de datos de Juego y Sociedad 2022.

## 7.2. JUGADORES DE OPERADORES PRIVADOS

En segundo lugar, vamos a ver el perfil del jugador de los operadores privados, tanto aquellos que juegan presencialmente como los que lo hacen de forma online en los diferentes segmentos.

### 7.2.1. JUEGO PRESENCIAL

En el ámbito de los operadores privados, vamos a empezar hablando del tipo de clientes que juegan en los diferentes segmentos de juego presencial que contiene la tabla 11 —clientes de casinos, salas de bingo, salones, máquinas “B” de hostelería y apuestas presenciales—. En general, el juego presencial atrae especialmente a varones muy jóvenes —en las salas de bingo no son tan jóvenes— de estatus social alto o bajo y una gran parte de los clientes son esporádicos.

Un 4,8% de los residentes en España entre 18 y 75 años visitaron algún casino en 2021. Los hombres son más proclives a acudir al casino, especialmente los más jóvenes —casi el 18% de los jóvenes de 18 a 24 años—. De hecho, a partir de los 45 años el porcentaje es muy pequeño, por debajo del 2%. Entre las personas de estatus alto y bajo la tasa supera el 8%, sin embargo, en las clases medias está por debajo del 5%. En cuanto a la frecuencia de las visitas, menos del 10% de los jugadores acude al casino todas las semanas, el 30% por lo menos una vez al mes y el 70% lo hace puntualmente, en contadas ocasiones al año.

El porcentaje de españoles mayores de edad que visitaron salas de bingo alcanzó el 6,1% en 2021, con una proporción similar entre mujeres y hombres. Al contrario de la idea que puedan tener las personas sobre los bingos, únicamente el 1% de los jubilados acude a las salas de bingo y es la población de entre 25 y 44 años quien ostenta el porcentaje más elevado. Los datos reflejan que la actividad de ir al bingo tiene más popularidad entre la clase social alta —participación del 13%—, aunque el porcentaje de personas de estatus bajo que visita salas de bingo también es significativo (10%). Prácticamente todos los clientes de las salas de bingo son esporádicos, siendo solo el 4% los que acuden semanalmente.

Los salones son los establecimientos específicos de juego visitados por más españoles 2021, un 8% de españoles entre 18 y 75 años. El porcentaje de hombres que

los visitan duplican al de las mujeres —10,7% frente al 5,3%—, lo que se traduce en que dos de cada tres clientes de los salones fueron hombres. Sin duda, los clientes de los salones son gente joven, especialmente en la franja de 18 a 24 años, donde el porcentaje de visitas está cerca del 30% y muchos de ellos de estatus alto, aunque acuden personas de todas las clases. Entre sus clientes, el porcentaje de ellos que visitan al menos un salón todas las semanas es considerable (18%), aunque más del 65% son clientes esporádicos.

En cuanto a las máquinas tipo “B” de hostelería, un 8% de los hombres jugaron alguna vez en 2021 pero únicamente un 1,4% de mujeres, siendo el juego con la mayor diferencia en función del sexo de los jugadores en ese año —más del 85% de los clientes fueron hombres—. También existen diferencias apreciables en cuanto a la edad de los jugadores, siendo los más jóvenes el grupo con mayor representación y con una bajada notable a partir de los 45 años. Esto responde a la forma en que actúan la mayor parte de quienes juegan a las tragaperras. Lo más común es ir al bar a consumir y de paso echar unas monedas a la máquina, muchas veces las vueltas de las consumiciones, aunque en ocasiones se acaba apostando más de lo que se tenía pensado en un primer momento fruto del poder atractivo de las tragaperras, que se hace más fuerte si hemos bebido unas copas de más. Este patrón de conducta es más habitual entre la gente joven. Por otra parte, un 18% de los que juegan declaran hacerlo todas las semanas, aunque más del 65% son jugadores ocasionales.

Por último, un 4% de los españoles realizaron alguna apuesta deportiva de forma presencial en 2021, de los cuales más del 80% fueron hombres —en 2019 el porcentaje superaba holgadamente el 90%—. De nuevo, los grupos de menor edad son más propensos a realizar alguna apuesta deportiva en locales habilitados para ello. No existen grandes diferencias entre clases a excepción de la menor participación en el estatus bajo. Entre los apostantes, un 17% realiza apuestas deportivas presenciales todas las semanas y más de la mitad lo hace al menos una vez al mes, por lo que la frecuencia de juego es bastante elevada.

Tabla 11. Perfil de los jugadores de juego presencial privado en 2021.

	CASINO	BINGO	SALONES	HOSTELERIA	APUESTAS
TOTAL	4,8%	6,1%	8,0%	4,7%	4,0%
Hombres	7,0%	6,6%	10,7%	8,0%	6,6%
Mujeres	2,7%	5,6%	5,3%	1,4%	1,5%
De 18 a 24 años	17,4%	2,1%	28,4%	12,3%	13,3%
De 25 a 34 años	8,3%	10,2%	15,4%	6,9%	7,6%
De 35 a 44 años	6,5%	7,0%	7,4%	6,4%	4,9%
De 45 a 54 años	1,7%	3,2%	5,2%	1,7%	1,7%
De 55 a 64 años	0,0%	1,7%	0,5%	3,1%	0,0%
De 65 a 75 años	1,5%	1,1%	1,4%	1,4%	1,6%
Estatus alto	8,4%	13,0%	19,4%	8,3%	5,3%
Estatus medio alto	4,5%	5,1%	6,2%	3,2%	3,9%
Estatus medio medio	4,8%	4,4%	7,4%	3,8%	3,5%
Estatus medio bajo	3,2%	5,7%	6,2%	4,6%	4,5%
Estatus bajo	8,5%	9,9%	8,6%	11,7%	1,5%
Todas las semanas	7,8%	4,0%	18,0%	18,0%	17,0%
Cada 2 o 3 semanas	8,8%	0,0%	5,0%	5,0%	16,5%
Una vez al mes	12,5%	10,4%	11,3%	11,3%	18,5%
Alguna vez al año	64,6%	63,3%	31,5%	31,5%	45,7%
Casi nunca	6,2%	22,3%	34,2%	34,2%	2,4%

Fuente: elaboración propia a partir de datos de Juego y Sociedad 2022.

### 7.2.2. JUEGO ONLINE

Por último, basándonos en el último análisis elaborado por la DDOJ vamos a determinar el perfil del jugador online.

Un total de 1.470.303 personas jugaron de forma online desde España en 2021, registrando un gasto medio de 523 euros por individuo. Sin embargo, la mayoría de estos jugadores no se conectan para realizar apuestas todos los meses, alternando periodos de actividad con periodos de inactividad. El número de jugadores activos en un mes medio fue de 666.735. En el gráfico 11, relativo al número de meses al año en que los jugadores online fueron activos, podemos observar que la mayor parte de ellos se encuentra en los extremos y solo unos pocos se sitúan en los valores intermedios. Existe casi un 16% de jugadores online que son activos durante los doce meses del año y otro 9,5% que solo descansa uno o dos meses al año, lo que significa que una cuarta parte de los jugadores son habituales y mantienen una gran frecuencia de juego. Por

contra, un cuarto de quienes jugaron online declararon haberlo hecho únicamente un mes durante el año, por lo que son jugadores muy esporádicos. Otro tercio de los jugadores son ocasionales que juegan entre dos y cinco meses al año.

En cuanto al perfil sociodemográfico de los jugadores online, el 82,7% de ellos son hombres, quienes además tienen un gasto medio anual 2,5 veces superior al de las mujeres, por lo que el mercado de juego online está muy masculinizado. Un 30% son menores de 26 años, aunque es el grupo con el gasto medio anual más bajo (202 euros). Los jugadores de 26 a 35 años representan un tercio del total y su gasto medio asciende a 522 euros. Entre los 36 y los 55 años se encuentra otro 31,6% de los jugadores online, quienes registraron el gasto medio anual más elevado al superar los 830 euros. Únicamente el 5,2% tiene 56 años o más y su gasto medio anual es de 539 euros hasta los 65 años y de 326 euros a partir de esta edad.

El 65,53% de los jugadores online —casi un millón— son activos en un único operador. Más de 250.000, es decir, el 17,24% juegan en dos operadores online y más de 100.000 (6,89%) son activos en tres operadores. Por último, hay más de 150.000 jugadores online activos en cuatro o más operadores de juego, lo que representa el 10,34% del total.

En la tabla 12 se muestran los segmentos del juego online —casino, apuestas, bingo y póker—. En 2021, casi el 60% de los jugadores fueron activos en un único segmento. El 30% juegan en dos segmentos, cerca del 10% en tres y menos del 1% de los clientes juegan en todos los segmentos.

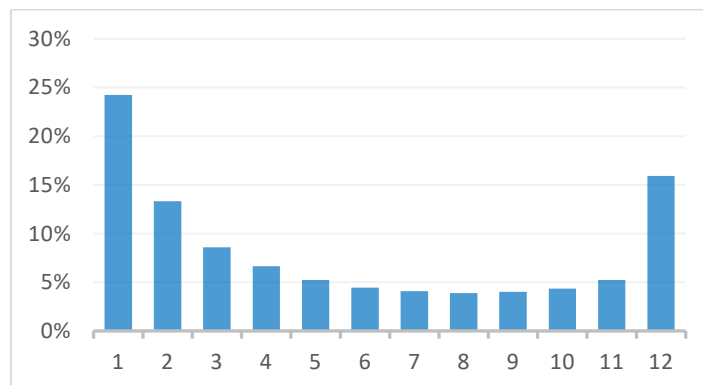
Las pérdidas o ganancias que tienen la mayoría de quienes juegan online son muy reducidas. En 2021, casi la mitad de los jugadores registraron pérdidas que no superaron los 200 euros, aunque otro 6% perdió más de 3.000 euros ese año. Por otra parte, casi un 11% de jugadores obtuvo ganancias de hasta 100€ y poco más del 1% fueron los que consiguieron un saldo positivo superior a los 3.000 euros.

Tabla 12. Perfil de los jugadores de juego online en 2021.

	Jugadores	%	Gasto medio
<b>TOTAL activos en 2021</b>	<b>1.470.303</b>		<b>523 €</b>
Hombres	1.216.340	82,7%	583 €
Mujeres	253.963	17,3%	234 €
De 18 a 25 años	440.367	30,0%	202 €
De 26 a 35 años	488.634	33,2%	522 €
De 36 a 45 años	313.884	21,3%	833 €
De 46 a 55 años	150.794	10,3%	837 €
De 56 a 65 años	55.714	3,8%	539 €
Más de 65 años	20.910	1,4%	326 €
APUESTAS	1.136.399	77,3%	
CASINO*	656.626	44,7%	
POKER	335.715	22,8%	
BINGO	101.754	6,9%	

Fuente: elaboración propia a partir de datos de la DGOJ.

Gráfico 11. Jugadores online activos según los meses de actividad en 2021.



Fuente: elaboración propia a partir de datos de la DGOJ.

## 8. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

Para la parte práctica del TFG se realizará una investigación del mercado del juego a partir de técnicas cuantitativas de recogida de información que se detallan a continuación.

## 8.1. TÉCNICAS CUANTITATIVAS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

### 8.1.1. DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS

El objetivo principal de la investigación de mercado es comparar y completar la información recopilada del documento Juego y Sociedad 2022 para conocer profundamente el perfil de los jugadores.

En concreto, se pretende determinar los hábitos, preferencias y motivos de consumo de los jugadores, además de conocer la imagen que las personas tienen sobre los juegos de azar y la influencia de estos en la vida personal de los individuos.

Además, debe servir para reforzar algunas de las ideas desarrolladas en el marco teórico del presente trabajo.

### 8.1.2. DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN

- Tipo de entrevista: encuesta personal mediante un cuestionario estructurado con una duración aproximada de cinco minutos.
- Población (N): mujeres y hombres mayores de 18 años residentes en las provincias de Valladolid, León y Palencia.
- Elemento muestral: personas mayores de 18 años de Valladolid, León y Palencia que hayan apostado dinero en juegos de azar al menos una vez en su vida.
- Alcance: provincias de Valladolid, León y Palencia.
- Periodo de recogida de datos: abril y mayo de 2023.

### 8.1.3. PROCEDIMIENTO Y TAMAÑO DE LA MUESTRA

Se ha realizado un muestreo por conveniencia, es decir, las personas entrevistadas serán elegidas por el entrevistador.

El cuestionario ha sido cumplimentado por 177 personas de las cuales 162 han apostado en juegos de azar alguna vez en su vida. Puesto que en el presente trabajo se pretende conocer el perfil de los jugadores, el tamaño de la muestra estará formado por esas 162 personas que sí han jugado.

#### 8.1.4. CÁLCULO DEL ERROR MUESTRAL

Se calcula margen de error muestral para un nivel de confianza del 95% ( $Z = 1,96$ ) y una probabilidad de éxito del 50% ( $p = 0,5$ ), siendo el tamaño de la muestra ( $n$ ) de 162 y la población infinita. Se utiliza la siguiente fórmula:

$$\text{Margen de error} = Z * \sqrt{\frac{p*(1-p)}{n}} = 1,96 * \sqrt{\frac{0,5*0,5}{162}} = 0,077 = \mathbf{7,7\%}$$

Para un tamaño de la muestra de 162, población infinita, un nivel de confianza del 95% y una probabilidad de éxito del 50%, el margen de error es del 7,7%.

#### 8.1.5. CUESTIONARIO

La técnica de recogida de información es la encuesta. Se ha definido un cuestionario con preguntas cerradas dirigidas directamente a los entrevistados de forma idéntica y homogénea, permitiendo así la cuantificación y tratamiento estadístico de los resultados obtenidos.

Es una de las técnicas más utilizadas, debido a que está basada en la comunicación y permite la obtención de información actual, concreta y especializada (Esteban Talaya y Molina Collado, 2014).

El cuestionario, que se adjunta en el Anexo I, se estructura de la siguiente manera:

La pregunta 1 es de filtro y solo continúa el cuestionario quién sí haya apostado dinero en juegos de azar alguna vez en su vida.

De la pregunta 2 a la 4 se estudia la participación de los encuestados en juego online y juego presencial, además de su preferencia entre ambos.

De la pregunta 5 a la 8 se refieren al comportamiento de los jugadores. Nos sirven para aclarar la frecuencia de juego de los entrevistados, sus preferencias en cuanto a los diferentes juegos de azar y los motivos por los que juegan.

De la pregunta 9 a la 12 se analizan los resultados económicos de los jugadores, es decir, el gasto o las ganancias que obtienen con su participación en juegos de azar



y, en particular, las cantidades jugadas en la Lotería de Navidad, ya que se trata del sorteo más popular de nuestro país.

De la pregunta 13 a la 15 tratan sobre la iniciación al juego. Se pretende conocer la edad a la que los entrevistados empezaron a apostar dinero en juegos de azar, además de averiguar cuáles fueron los juegos con los que se iniciaron y las razones por las que jugaron por primera vez.

La pregunta 16 pretende determinar la imagen general que tienen las personas sobre los juegos de azar.

La pregunta 17 se divide en siete cuestiones sobre la influencia que tienen los juegos de azar en la vida personal de los entrevistados.

De la pregunta 18 a la 23 son sobre variables sociodemográficas.

#### 8.1.6. RESULTADOS DEL ESTUDIO

A continuación se van a analizar los resultados más relevantes que ha arrojado la encuesta.

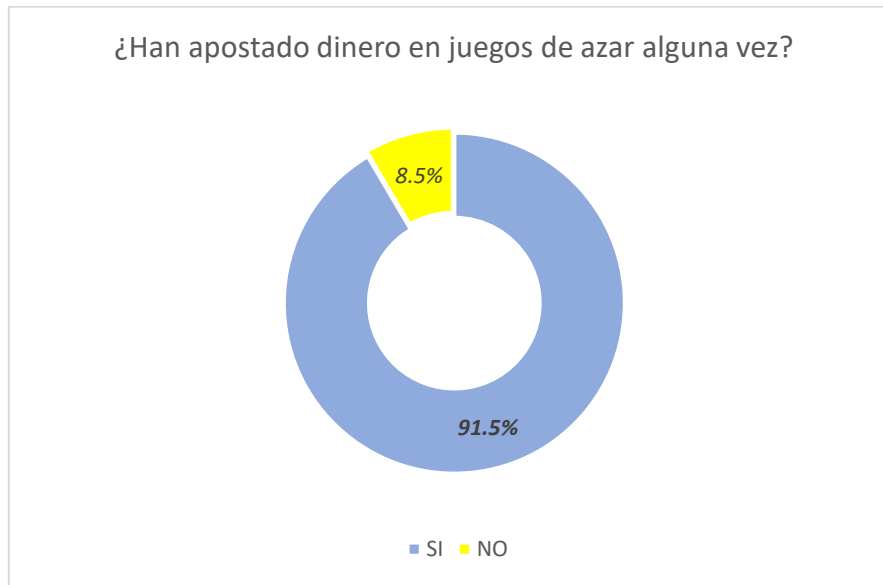
Con la primera pregunta del cuestionario se realiza un filtro para identificar a aquellas personas que alguna vez hayan participado en juegos de azar. El objetivo del trabajo se centra en conocer el perfil de los jugadores, no en aquellas personas que nunca han jugado. En consecuencia, excluirémos de la muestra a quienes respondieron “no” en esta pregunta.

Como se muestra en el gráfico 13, el cuestionario fue respondido por 177 personas de las cuales el 91,5% —162 personas— declararon haber jugado a algún juego de azar en el que haya apostado dinero a lo largo de su vida.

Este primer dato nos da una primera idea de la presencia de los juegos de azar en la sociedad, puesto que una amplia mayoría de personas ha sido partícipe de ellos en alguna ocasión.

Por lo tanto, el tamaño de nuestra muestra, como se ha indicado anteriormente, ha sido de 162 jugadores.

Gráfico 12. Encuestados que han jugado alguna vez.



Fuente: elaboración propia.

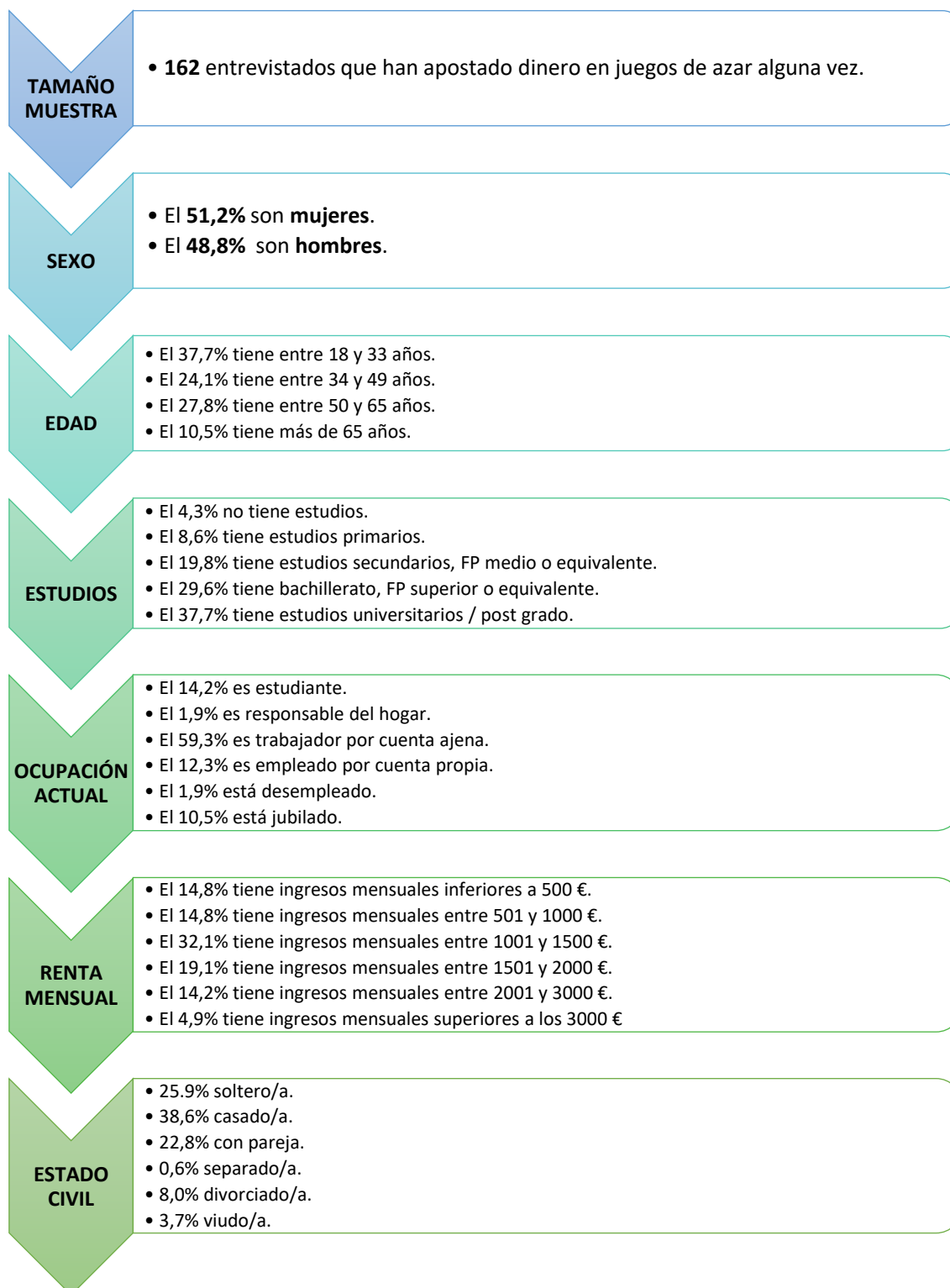
En la figura 1 se muestra el perfil sociodemográfico de los entrevistados.

De las 162 personas entrevistadas que han participado en juegos de azar alguna vez, el 51,2% son mujeres y el 48,8% son hombres.

Vemos que existe una mayoría entre las personas jóvenes entre 18 y 33 años, con estudios universitarios, trabajadores por cuenta ajena y de renta media.

Para comenzar con el análisis de los resultados del cuestionario vamos a ver cuántos de los entrevistados han participado alguna vez en el pujante juego online, los lugares de juego presencial en los que han apostado y las preferencias entre ambas modalidades de juego.

Figura 1. Perfil sociodemográfico.



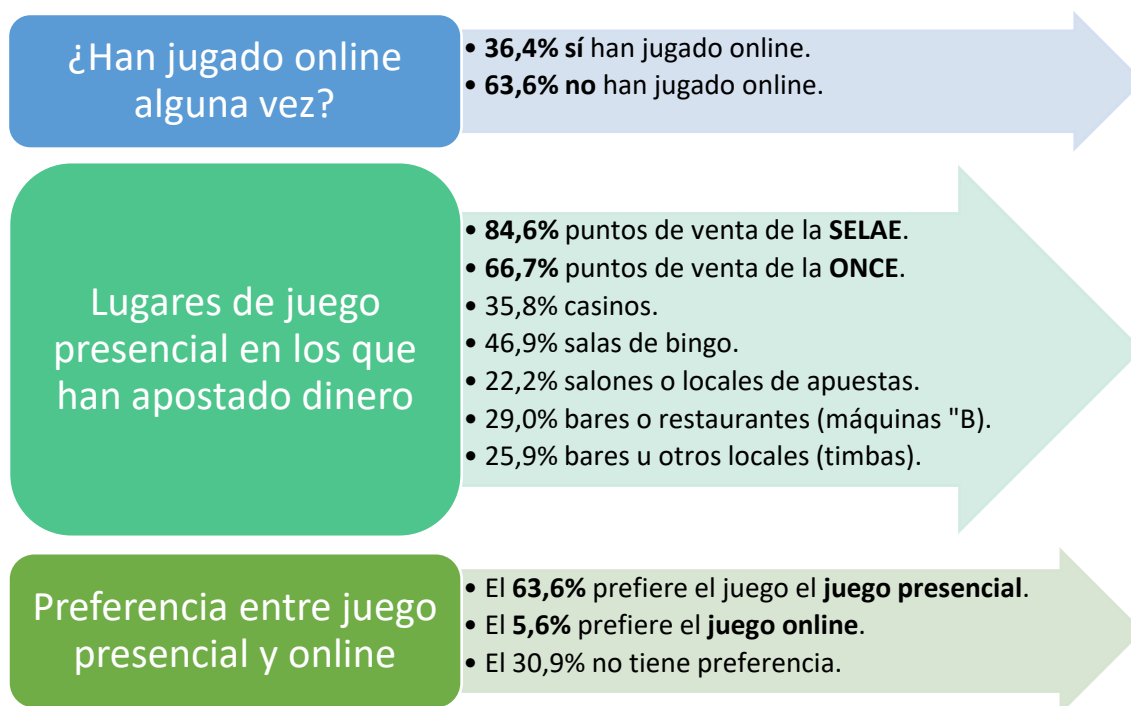
Fuente: elaboración propia.

En la figura 2 se observa, en primer lugar, que casi dos de cada tres jugadores entrevistados nunca jugaron de forma online —63,6%—. Además, del otro 36,4% de entrevistados que sí han jugado online, el 73% son hombres y el 61% son jóvenes de entre 18 y 33 años, lo que nos da una idea del perfil del jugador online.

En segundo lugar, vemos cuales son los lugares de juego donde los entrevistados han jugado su dinero:

- Se observa un gran dominio de los puntos de venta del juego de gestión pública. Un 84,6% de los entrevistados acudieron a algún punto de venta de la SELAE y dos tercios a algún punto de venta de la ONCE.
- Entre el juego presencial de gestión privada, los lugares de juego en los que han apostado un mayor número de los entrevistados son las salas de bingo (46,9%), seguidas de los casinos (35,8%), los bares y restaurantes para el juego en máquinas tragaperras (29,0%) y los salones o locales de apuestas (22,2%).
- Además, un 25,9% ha participado en timbas informales en bares, peñas u otros locales.

Figura 2. Juego presencial vs juego online.



Fuente: elaboración propia.

Por último, en cuanto a la preferencia entre juego presencial y online hemos obtenido los siguientes resultados:

- El 63,6% prefiere el juego online.
- Únicamente el 5,6% prefiere el juego online.
- El 30,9% declara no tener preferencia.

Hay que aclarar que el 64% de quienes no tienen preferencia entre el juego online y el presencial nunca han jugado online, y ese puede ser el motivo por el que no se hayan decidido entre una modalidad u otra. Sin embargo, de los que sí han jugado online alguna vez, el 55,9% prefiere el juego presencial, el 13,6% prefiere el juego online y el 30,5% no tiene preferencia entre juego presencial y online.

En la figura 3 se muestran los resultados que arroja la encuesta sobre los hábitos y preferencias de juego de los entrevistados.

En relación a la frecuencia de juego, el 3,7% juega todos los días y el 19,8% todas las semanas, resultando un 23,5% de entrevistados con alta frecuencia de juego. El 21,6% juega alguna vez al mes, lo que podemos catalogar como frecuencia de juego media. El resto, más de la mitad, tiene una frecuencia de juego baja. El 29,6% juega alguna vez al año y el 25,4% solo juega una o dos veces al año, que puede corresponder con los sorteos de la Lotería de Navidad y el Niño.

Relacionando la frecuencia de juego con el sexo, la totalidad de los encuestados que juegan todos los días son hombres, y también el 62,5% de quienes juegan todas las semanas. En conjunto, el 68,4% de los encuestados con alta frecuencia de juego son hombres. También son quienes tienen una frecuencia de juego media, ya que así lo han indicado el 62,9%. Las mujeres son mayoría entre los encuestados con frecuencia de juego baja, representando un 65,2% del total —el 71,2% de los que juegan una o dos veces al año y el 58,3% de los que juegan alguna vez al año—. En definitiva, podemos determinar que la frecuencia de juego es más alta en los hombres.

En relación con la edad, la mitad de los entrevistados que juegan todos los días tienen entre 18 y 33 años y uno de cada cuatro encuestados de entre 50 y 65 años juega todas las semanas.

Figura 3. Hábitos y preferencia de juego.



Fuente: elaboración propia.

En cuanto a la participación de los entrevistados en los diferentes juegos de azar, se pone de manifiesto el peso de la lotería en nuestra sociedad, al haber participado alguna vez el 93,8% de los jugadores entrevistados. Un 46,9% ha comprado alguna vez un rasca, que no deja de ser una modalidad de lotería —instantánea— aunque con sus particularidades respecto de la lotería tradicional. Más de la mitad de los entrevistados (52,5%) han jugado al bingo alguna vez, el 39,5% ha realizado apuestas deportivas, el 36,4% ha jugado en máquinas tragaperras, el 28,4% a la ruleta y el 19,1% al póker. Además, el 21,6% ha apostado dinero en otros juegos de naipes no incluidos entre las opciones de respuesta.

Respecto al juego favorito de los entrevistados, hay una amplia mayoría que eligió la lotería (58,6%). Los siguientes juegos más elegidos son el bingo (8,6%), el póker (8,0%) y otros juegos de naipes no incluidos entre las opciones (6,8%).

En relación al juego favorito de cada entrevistado, el 43,8% declara que es su favorito por la ilusión de ganar un gran premio y tener la vida resuelta, motivo muy acorde con lo que representa la lotería. Para el 19,1% su juego favorito lo es por la diversión o emociones que le provoca dicho juego, mismo porcentaje que el de los entrevistados que se decantaron por un juego como favorito por el buen rato que les hace pasar con su familia o amigos. Únicamente el 2,5% eligieron un juego como favorito por las ganancias que obtienen de forma habitual. Por último, un 15,6% considera que sus motivos son otros no recogidos entre las opciones de respuesta.

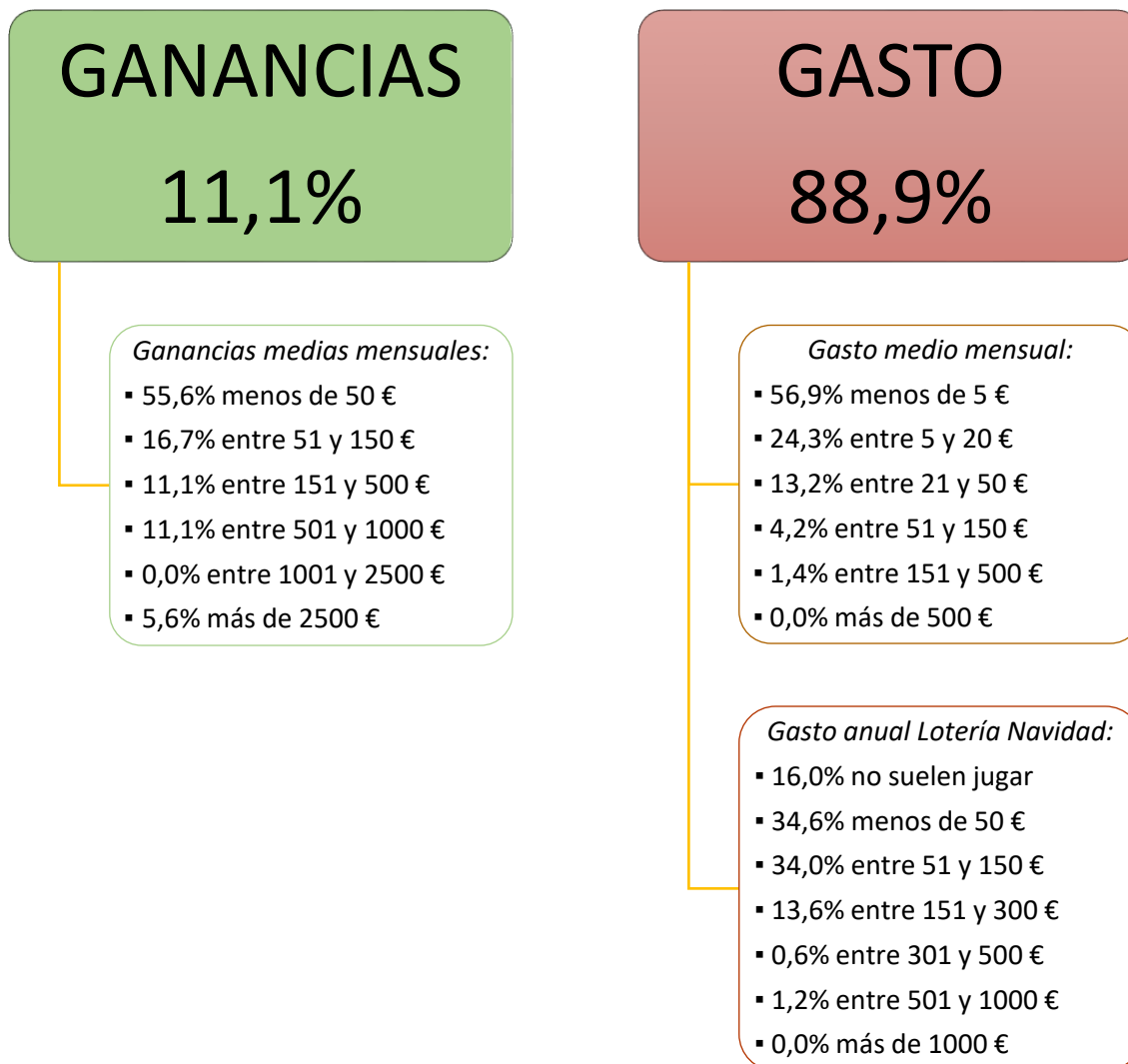
En la figura 4 se muestra la tipología de los jugadores entrevistados en cuanto a sus resultados con los juegos de azar.

En primer lugar, podemos diferenciar entre aquellos entrevistados a los que el juego les proporciona ganancias y aquellos a los que les supone un gasto:

- El 11,1% declara que suele obtener ganancias de los juegos de azar.
- El 88,9% declara que el juego les supone un gasto.
- Entre los jugadores que obtienen ganancias, en más de la mitad de ellos (55,6%) dichas ganancias son inferiores a los 50 euros mensuales y en muy pocos los beneficios del juego son significativos.
- Entre los que el juego les supone un gasto, una mayoría (56,9%) declara gastar una media de menos de 5 euros al mes, por el 24,3% que dice gastar entre 5 y 20 euros y el 13,2% que asegura destinar al juego entre

21 y 50 euros mensuales. Solo el 15,4% de los jugadores entrevistados admiten gastar más de 50 euros al mes en juegos de azar.

Figura 4. Ganancias o gasto en juegos de azar.



Fuente: elaboración propia.

Por último, en cuanto a las cantidades que los entrevistados suelen jugar en la Lotería de Navidad obtenemos que:

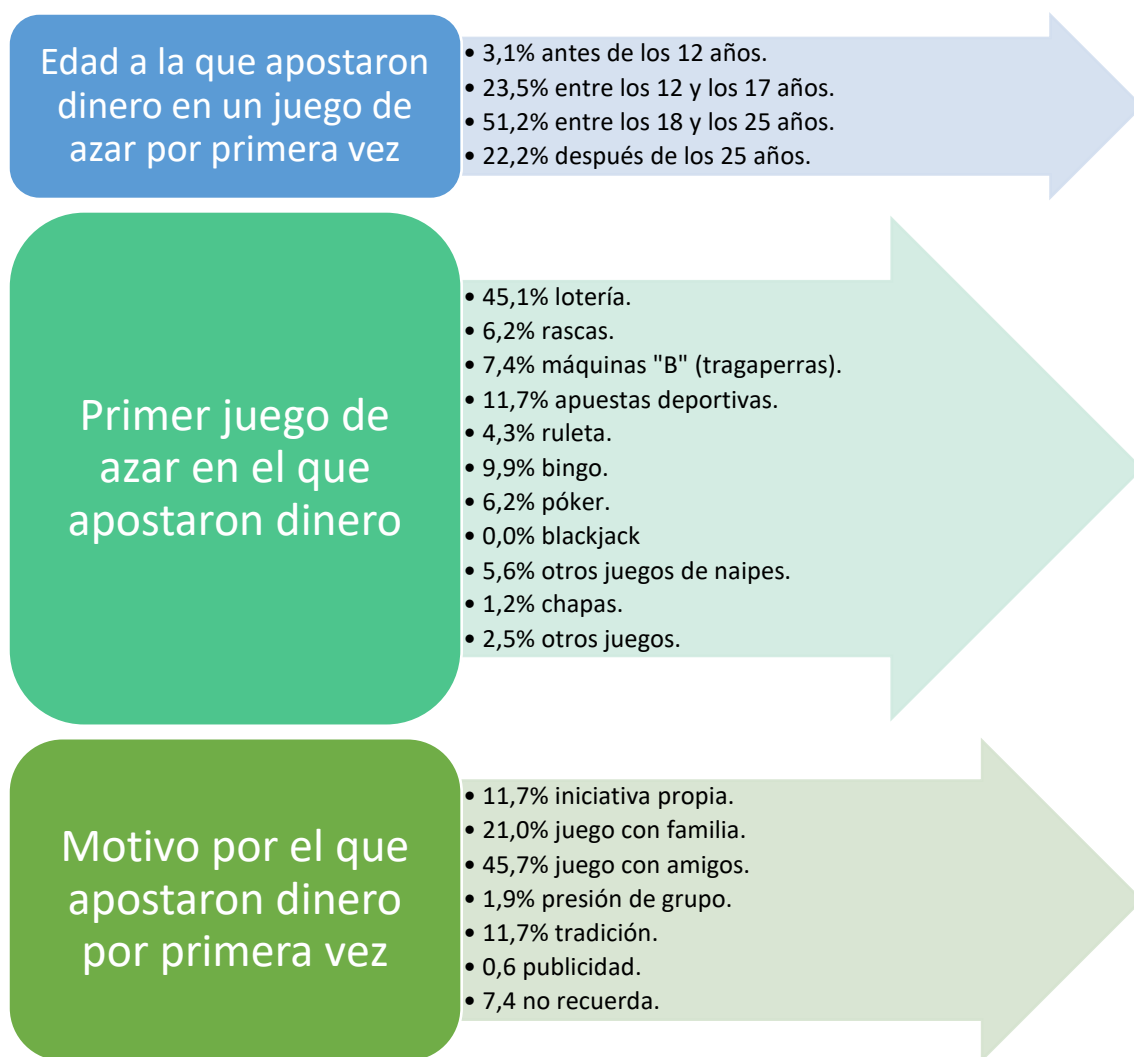
- El 16,0% no suele jugar a la Lotería de Navidad.
- El 34,6% suele jugar pero menos de 50 euros.
- El 34,0% suele jugar entre 51 y 150 euros.
- El 13,6% suele jugar entre 151 y 300 euros.
- Solo el 1,8% suele jugar más de 300 euros.



Como se puede apreciar, generalmente las ganancias o el gasto de las personas con el juego es reducido y sin consecuencias para su riqueza.

La figura 5 recoge los resultados relativos a la iniciación al juego de los entrevistados.

Figura 5. Iniciación al juego.



Fuente: elaboración propia.

La mayoría de los encuestados (51,2%) jugó por primera vez entre los 18 y los 25 años, una vez cumplida la mayoría de edad. Por otra parte, hay que destacar que un cuarto de los participantes en el estudio (26,6%) jugaron por dinero antes de los 18 años, edad mínima legal para poder participar en juegos de azar. El 22,2% restante participó por primera vez en juegos de azar con más de 25 años.

En cuanto al primer juego de azar en el que participaron, otra vez nos encontramos a la lotería como clara dominadora (45,1%). Otros juegos con un porcentaje reseñable en este aspecto son las apuestas deportivas (11,7%), el bingo (9,9%), las tragaperras (7,4%), los rascas (6,2%) o el póker (6,2%).

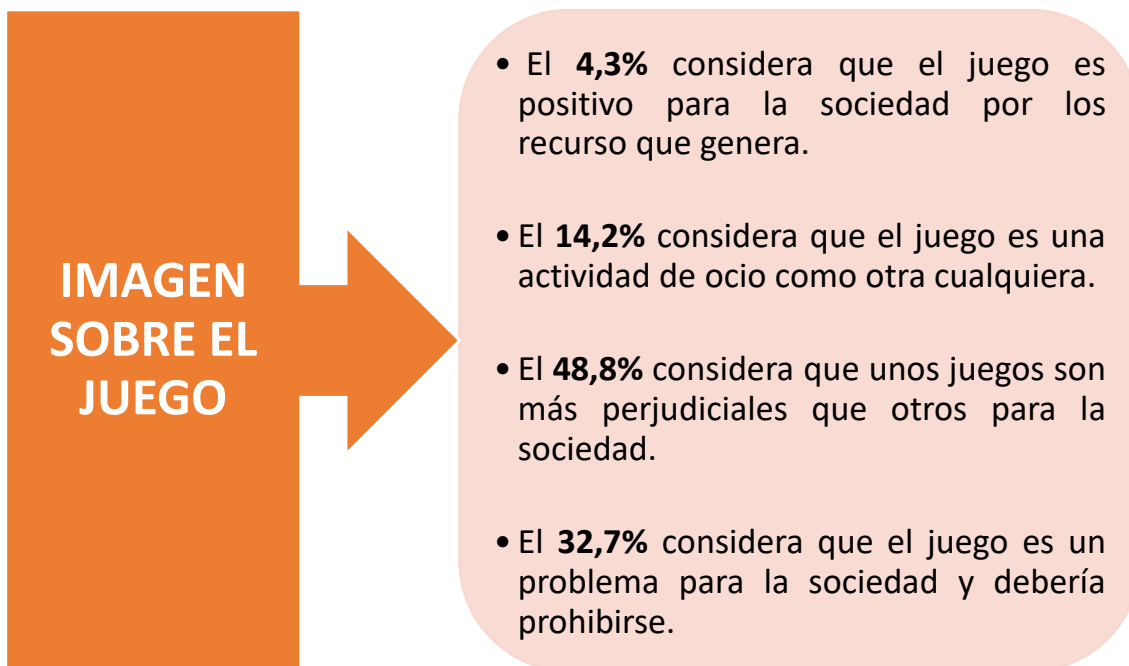
Los principales motivos por los que los entrevistados jugaron por primera vez son el juego con amigos (45,7%) o con familia (21,0%), aunque una parte considera que lo hicieron por iniciativa propia (11,7%) o por tradición (11,7%). De los resultados se desprende que la publicidad emitida en televisión, Internet u otros medios de comunicación no es el motivo por el que las personas juegan por primera vez.

En la siguiente parte se pidió a los encuestados que eligiesen la opción que más se asemejaba a la imagen que tienen sobre los juegos de azar en general, obteniendo los siguientes resultados reflejados en la figura 6:

- Casi la mitad (48,8%) considera que algunos juegos de azar como la ruleta o las tragaperras —ejemplos de juego de gestión privada— son más perjudiciales para la sociedad que otros como la Lotería de Navidad o la Quiniela —ejemplos de juego de gestión pública—. Esto reafirma la idea de que la sociedad acepta en mayor grado el juego público que el juego privado.
- El 32,7% piensa que todos los juegos de azar suponen un problema para la sociedad, principalmente por la adicción que generan, por lo que deberían ser prohibidos.
- El 14,4% considera que el juego es una actividad de ocio como otra cualquiera.
- Únicamente el 4,3% tiene una imagen positiva del juego y considera que es una actividad beneficiosa por los recursos que genera para la sociedad, ya sea en forma de beneficios para las empresas y creación de puestos de trabajo o de impuestos para el Estado.

En definitiva, se aprecia la mala imagen que tiene el juego, especialmente el de gestión privada.

Figura 6. Imagen sobre el juego en general.



Fuente: elaboración propia.

La figura 7 recoge los resultados sobre la influencia del juego en la vida personal de los encuestados, obtenidos en base a unas afirmaciones sobre las que cada entrevistado debía mostrar su grado de acuerdo o conformidad, siendo 1 “nada de acuerdo” y 5 “totalmente de acuerdo”.

Las dos primeras afirmaciones tienen un grado de aceptación medio-bajo. Para una parte de los entrevistados el juego es una forma de entretenimiento o interacción que no les genera problemas, pero otros no lo comparten.

En general, los encuestados no están nada de acuerdo con la tercera y cuarta afirmación, sobre el juego como forma para ganarse la vida o complementar su salario. El 96,3% no comparte en absoluto que el juego sea su principal vía de ingresos y, por otra parte, solo el 1,8% tiene un grado de acuerdo alto (grado 4 o 5) en que el juego complementa su salario.

Tampoco están casi nada de acuerdo con las afirmaciones quinta y sexta, sobre problemas de juego compulsivo que pudieran padecer. La mayor parte de los encuestados no cree que el juego les suponga un problema para sus vidas, aunque un 8,6% está totalmente de acuerdo con que a veces no pueden controlar su juego

compulsivo. También existe un porcentaje de encuestados que consideran haber gastado más dinero de lo deseado en juegos de azar.

Figura 7. Influencia del juego en la vida personal.

GRADO DE ACUERDO CON LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES	
1 = NADA DE ACUERDO	
5 = TOTALMENTE DE ACUERDO	
"El juego es puro entretenimiento. Soy consciente de que puede suponer un gasto pero estoy dispuesto a asumirlo"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 29,6% grado [1]</li> <li>• 15,4% grado [2]</li> <li>• 22,2% grado [3]</li> <li>• 11,7% grado [4]</li> <li>• 21,0% grado [5]</li> </ul> <p>media = 2,79</p>
"El juego es interacción y me hace disfrutar con mi familia y/o amigos"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 32,1% grado [1]</li> <li>• 17,9% grado [2]</li> <li>• 26,5% grado [3]</li> <li>• 12,3% grado [4]</li> <li>• 11,1% grado [5]</li> </ul> <p>media = 2,52</p>
"El juego supone mi única o principal fuente de ingresos"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 96,3% grado [1]</li> <li>• 0,6% grado [2]</li> <li>• 1,2% grado [3]</li> <li>• 0,6% grado [4]</li> <li>• 1,2% grado [5]</li> </ul> <p>media = 1,10</p>
"El juego me genera unos ingresos extra que complementan mi salario, pero no es mi fuente principal de ingresos"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 84,0% grado [1]</li> <li>• 6,8% grado [2]</li> <li>• 7,4% grado [3]</li> <li>• 0,6% grado [4]</li> <li>• 1,2% grado [5]</li> </ul> <p>media = 1,28</p>
"Los juegos de azar pueden suponer un problema para mí ya que a veces no puedo controlarme y juego de forma compulsiva"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 75,9% grado [1]</li> <li>• 5,6% grado [2]</li> <li>• 6,8% grado [3]</li> <li>• 3,1% grado [4]</li> <li>• 8,6% grado [5]</li> </ul> <p>media = 1,63</p>
"A lo largo de mi vida, he gastado más dinero del que me gustaría en juegos de azar"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 68,5% grado [1]</li> <li>• 5,6% grado [2]</li> <li>• 13,0% grado [3]</li> <li>• 5,6% grado [4]</li> <li>• 7,4% grado [5]</li> </ul> <p>media = 1,78</p>
"Si dependiese de mí, preferiría que mis seres queridos no jugasen nunca"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 11,7% grado [1]</li> <li>• 10,5% grado [2]</li> <li>• 21,6% grado [3]</li> <li>• 12,3% grado [4]</li> <li>• 43,8% grado [5]</li> </ul> <p>media = 3,66</p>

Fuente: elaboración propia.

El grado de acuerdo con la séptima y última afirmación es medio-alto, siendo el 43,8% los encuestados que prefieren rotundamente que sus seres queridos no participen en juegos de azar.

#### 8.1.7. SÍNTESIS DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA

Después de análisis de los resultados obtenidos, podemos mencionar como conclusiones más destacables las siguientes:

- En mayor o menor medida, casi todas las personas juegan.
- Hay jugadores habituales y otros esporádicos.
- Las personas prefieren el juego presencial al juego online.
- Las distintas modalidades de lotería son los juegos de azar en los que participan más personas. Es el juego favorito de la mayor parte de las personas y el motivo es la ilusión por solucionar las preocupaciones económicas personales a cambio de un importe asumible.
- En general y para la mayor parte de los jugadores, el juego no tiene efectos patrimoniales relevantes en las personas ya que las ganancias no suelen ser elevadas y gastos que derivan de su práctica son pequeños y asumibles. Para muy pocos es un medio de vida o un complemento a su salario.
- Las personas empiezan muy jóvenes a jugar. Casi cuatro de cada cinco jugadores se iniciaron antes de los 26 años y parte de ellos ya habían apostado dinero en juegos de azar antes de cumplir la mayoría de edad. Para muchos su primer juego fue la lotería y el motivo más común por el que las personas comienzan a jugar es el juego con amigos o familia.
- En general, la imagen que tienen las personas sobre el juego es bastante mala, especialmente sobre el sector privado de juego. Los juegos de los operadores públicos SELAE y ONCE tienen mejor reputación. Un tercio de las personas prohibiría los juegos de azar.
- Pocas personas consideran que tienen o pueden llegar a tener problemas con el juego y creen que no tienen dificultad para controlar el juego compulsivo, pero son más estrictos a la hora de valorar los riesgos que puede suponer para sus seres queridos al preferir que no jueguen nunca.

## 9. CONCLUSIONES

Tras exponer la situación actual del sector del juego en España y analizar los datos obtenidos mediante las encuestas, a continuación se recogen las conclusiones finales que se extraen del presente Trabajo Fin de Grado.

La evolución del juego presencial se ha estancado, pero el juego online sigue una tendencia de crecimiento. Las crisis afectan mucho al juego, ya que se trata de un gasto prescindible que las personas eliminan cuando tienen dificultades económicas. El crecimiento que venían experimentando las cifras del juego desde el principio del milenio se frenó con la crisis económica de 2008 y, antes de llegar a recuperarse del todo, la pandemia de Covid-19 volvió a golpear al sector. El confinamiento ha sido una oportunidad para el juego online, pero con la vuelta a la normalidad se ha mantenido la preferencia de los jugadores por el juego presencial. Sin embargo, todo indica que en el futuro el peso del juego online incrementará.

El importante negocio del juego se reparte casi a partes iguales entre el sector público y el sector privado. El juego público goza de mejor reputación entre los españoles y muestra de ello es la Lotería de Navidad, al que la tradición ha convertido en el sorteo en el que más españoles participan apoyado por la ilusión de poder ganar mucho dinero a cambio de un coste asumible, sin que ello genere connotaciones negativas. Por otra parte, más de la mitad del margen bruto que obtienen las empresas privadas de juego presencial proviene de las máquinas tipo “B” o tragaperras.

La regulación y el control del juego depende, en función del ámbito territorial en el que operen las empresas de juego, del Estado o de las Comunidades Autónomas. Esto provoca que la normativa relativa al juego esté muy dispersa y carezca de unidad para todo el país.

El sector del juego genera una gran cantidad de recursos para la sociedad como son los beneficios que obtienen las empresas, la creación de puestos de trabajo o la contribución en impuestos y cotizaciones sociales. Los impuestos que recaen sobre la actividad del juego son muy elevados, tanto para las empresas como para los jugadores que obtienen ganancias.

Los diferentes juegos, como cualquier producto, tienen su ciclo de vida. Hay algunos como los rascas de la ONCE que están en crecimiento, otros como el bingo que

están estancados, y otros como la Quiniela que se encuentran en decadencia y condenados a desaparecer si no se llevan a cabo las correctas acciones de renovación, si es que existen.

La importancia de la publicidad es mucho mayor en el juego online que en el presencial ya que el juego online depende casi exclusivamente de ella para expandirse. El RD 958/2020 ha limitado mucho las acciones de marketing que pueden llevar a cabo los operadores de juego, provocando una caída en su inversión.

Casi todo el mundo juega, de cualquier género, edad o clase social, pero varía mucho la forma en la que juega cada persona. El perfil varía mucho de unos jugadores a otros y también en función del tipo de juego o establecimiento de juego, pero podemos extraer algunas conclusiones sobre el perfil del jugador:

- Las personas juegan a pesar de la imagen negativa que tienen sobre el juego, y de que son conscientes de que muchas veces jugar les va a suponer un gasto. El juego problemático en nuestro país es bastante bajo.
- En general, los hombres juegan más que las mujeres en cuanto a frecuencia y gasto.
- El perfil habitual del jugador online es de hombres jóvenes, y la mayoría de los jugadores son activos en un único operador y segmento. La mayor parte de clientes del juego presencial privado también son hombres jóvenes. La preferencia de los jugadores sigue siendo el juego presencial.
- En el juego de gestión pública no existen grandes diferencias en cuanto al sexo de los jugadores, pero sí en la edad de los jugadores. Los más jóvenes juegan menos. Está por ver si estos jóvenes acabarán jugando ya que, de no ser así, en un futuro podrían ver reducidos sus beneficios, especialmente la SELAE.

## BIBLIOGRAFÍA

20minutos (2020). *Desciende el número de las 'tragaperras' en los bares, pero CyL sigue siendo una de las CCAA con mayor implantación*. Recuperado el 29 de abril de 2023 de <https://lc.cx/bPU9MF>

CeJuego (2023). *CEJuego, consejo empresarial del juego*. Recuperado el 12 de febrero de <https://cejuego.com/>

ChoiceCasino (2023). *Casinos en las ciudades de España*. Recuperado el 24 de abril de 2023 de <https://lc.cx/rQDZUY>

Decreto 39/2012, de 31 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento Regulator de los Permisos de Explotación y Comercialización de los Juegos de Competencia Autonómica que se desarrollen de forma remota en la Comunidad de Castilla y León. Recuperado el 03 de mayo de 2023 de: <https://lc.cx/qeJkD8>

Dirección General de Ordenación del Juego (2023). *Análisis del perfil del jugador online 2021*. Recuperado el 25 de abril, de <https://lc.cx/1FSLmf>

Dirección General de Ordenación del Juego (2023). *Juego*. Recuperado el 30 de enero, de [https://lc.cx/-Y\\_W3W](https://lc.cx/-Y_W3W)

Dirección General de Ordenación del Juego (2023). *Juegos regulados*. Recuperado el 30 de enero, de <https://lc.cx/0IE5vH>

Dirección General de Ordenación del Juego (2023). *Mercado juego online 2022*. Recuperado el 28 de abril, de <https://lc.cx/vl0fpK>

Dirección General de Ordenación del Juego (2023). *Normas en vigor*. Recuperado el 14 de abril, de <https://lc.cx/kU1jL8>

Economipedia (2023). *Ley de los grandes números*. Recuperado el 10 de marzo, de <https://lc.cx/cwURD->

Esteban Talaya, A. y Molina Collado, A. (2014). *Investigación de mercados*. Madrid: ESIC editorial.

Europa Press (2021). *La pandemia impacta de lleno en el sector del juego presencial que facturó un 55% menos en 2020*. Recuperado el 29 de marzo de 2023 de <https://lc.cx/NtAQhw>



Fontbona, M. (2008). *Historia del juego en España: de la Hispania romana a nuestros días*. Barcelona: Flor del Viento.

Gómez Yáñez, J.A. y Díaz Barba, V. (2022). *Anuario del juego en (XI) España 2022*. España: CeJuego.

Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2021). *Anuario del juego en España (X) 2021*. España: Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y CeJuego.

Gómez Yáñez, J.A. y Lalanda, C. (2021). *Juego y Sociedad (XIII) 2022*. España: CeJuego.

Junta de Castilla y León (2023). *Tributos sobre el juego de Castilla y León*. Recuperado el 17 de abril, de <https://lc.cx/002qVC>

LAINFORMACION (2022). *Lotería de Navidad: el premio Gordo de SELAE con 3.000 millones en ingresos*. Recuperado el 22 de abril de 2023 de <https://lc.cx/XeFQXr>

Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Recuperado el 15 de febrero de 2023 de: <https://lc.cx/mwxcQG>

Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León. Recuperado el 15 de febrero de 2023 de: <https://lc.cx/fcJecl>

Marca (2020). *Paco Vallejo gana la partida a Hacienda, que le pedía medio millón pese a perder al póker online*. Recuperado el 09 de mayo de 2023 de <https://lc.cx/L2QeH9>

Real Decreto 358/1991, de 15 de marzo, por el que se reordena la Organización Nacional de Ciegos Españoles. Recuperado el 24 de marzo de 2023 de: <https://lc.cx/i7kQae>

Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Recuperado el 12 de abril de 2023 de: <https://lc.cx/iVQfqi>

The Objective (2022). *El 'lobby' del juego contradice a Garzón: «Hay más casas de apuestas en Chamartín que en Vallecas»*. Recuperado el 08 de mayo de 2023 de <https://lc.cx/rEZRyW>

Vozpópuli (2019). *Loterías generará el 62% del beneficio de las empresas públicas en 2019*. Recuperado el 06 de mayo de 2023 de <https://lc.cx/N-f4ij>

## ANEXO I. CUESTIONARIO.

1. Existen multitud de juegos de azar entre los que podemos mencionar la lotería, el bingo o las apuestas deportivas. A lo largo de su vida, ¿ha jugado a algún juego de azar en el que haya apostado dinero?
  - Sí (continúa).
  - No (termina el cuestionario).
  
2. El juego online es la participación en juegos de azar a través de Internet. ¿Ud. jugado online alguna vez?
  - Sí.
  - No.
  
3. Respecto al juego presencial, seleccione de entre las siguientes opciones todas aquellas en las que haya jugado su dinero alguna vez:
  - Casinos.
  - Salas de bingo.
  - Salones o locales de apuestas.
  - Bares y restaurantes: máquinas "tragaperras".
  - Bares u otros locales: timbas (póker, chapas o cualquier otro juego de azar).
  - Puntos de venta de Loterías y Apuestas del Estado.
  - Puntos de venta de la ONCE.
  
4. Qué prefiere, ¿el juego presencial o el juego online?
  - Juego presencial.
  - Juego online.
  - No tengo preferencia.
  
5. ¿Con qué frecuencia juega a juegos de azar?
  - Todos los días.
  - Todas las semanas.
  - Alguna vez al mes.
  - Alguna vez al año.
  - Como mucho una o dos veces al año.
  
6. Seleccione todos los juegos de azar a los que haya jugado al menos una vez a lo largo de su vida:
  - Lotería (Lotería de Navidad, El Niño, Primitivas, Cupones ONCE, etc.).
  - Rascas.
  - Máquinas "tragaperras".
  - Apuestas deportivas.
  - Ruleta.
  - Bingo.
  - Póker.

- Blackjack.
  - Otros juegos de naipes.
  - Chapas.
  - Otros.
7. ¿Cuál es su juego de azar favorito?
- Lotería (Lotería de Navidad, El Niño, Primitivas, Cupones ONCE, etc.).
  - Rascas.
  - Máquinas “tragaperras”.
  - Apuestas deportivas.
  - Ruleta.
  - Bingo.
  - Póker.
  - Blackjack.
  - Otros juegos de naipes.
  - Chapas.
  - Otros.
8. Respecto a la pregunta anterior, ¿por qué es su juego favorito? Seleccione la opción que más se ajuste a lo que piensa:
- Es el que más me divierte, entretiene o emociona.
  - Por la ilusión de ganar y tener la vida resuelta.
  - Por las ganancias que obtengo regularmente.
  - Me hace pasar un buen rato con familia o amigos.
  - Otros motivos.
9. En general, ¿obtiene ganancias de los juegos de azar?
- Sí (no responder pregunta 11).
  - No (no responder pregunta 10).
10. ¿En qué cantidad situaría sus ganancias medias mensuales en juegos de azar? (Responder únicamente si contestó “SÍ” en la pregunta 9)
- Menos de 50 euros.
  - Entre 50 y 150 euros.
  - Entre 151 y 500 euros.
  - Entre 501 y 1000 euros.
  - Entre 1001 y 2500 euros.
  - Más de 2500 euros.
11. ¿En qué cantidad situaría su gasto medio mensual en juegos de azar? (Responder únicamente si contestó “NO” en la pregunta 9)
- Menos de 5 euros.
  - Entre 5 y 200 euros.

- Entre 21 y 50 euros.
  - Entre 51 y 150 euros.
  - Entre 151 y 500 euros.
  - Más de 500 euros.
12. ¿Cuánto dinero juega en la Lotería de Navidad normalmente?
- No suelo jugar a la Lotería de Navidad.
  - Menos de 50 euros.
  - Entre 51 y 150 euros.
  - Entre 151 y 300 euros.
  - Entre 301 y 500 euros.
  - Entre 501 y 1000 euros.
  - Más de 1000 euros.
13. ¿A qué edad recuerda haber jugado por primera vez a algún juego de azar en el que haya apostado dinero?
- Antes de los 12 años.
  - Entre los 12 y los 17 años.
  - Entre los 18 y los 25 años.
  - Con más de 25 años.
14. Respecto a la pregunta anterior, ¿cuál fue el primer juego de azar en el que apostó dinero?
- Lotería (Lotería de Navidad, El Niño, Primitivas, Cupones ONCE, etc.).
  - Rascas.
  - Máquinas “tragaperras”.
  - Apuestas deportivas.
  - Ruleta.
  - Bingo.
  - Póker.
  - Blackjack.
  - Otros juegos de naipes.
  - Chapas.
  - Otros.
15. Respecto a la primera vez que jugó apostando dinero, ¿recuerda qué le llevó a ello?
- Iniciativa propia.
  - Juego con la familia.
  - Juego con amigos.
  - Presión de grupo.
  - Tradición.
  - Publicidad en televisión, Internet, etc.
  - No recuerdo.

16. Indique la opción que más se asemeja a la imagen que tiene sobre los juegos de azar en general:

- El juego es una actividad de ocio como otra cualquiera.
- El juego es positivo para la sociedad por los recursos que genera para el Estado (impuestos, puestos de trabajo, etc.).
- Algunos juegos de azar como la ruleta o las máquinas "tragaperras" son más perjudiciales para la sociedad que otros como la Lotería de Navidad o La Quiniela.
- Todos los juegos de azar suponen un problema para la población ya que generan adicción, por lo que deberían ser prohibidos.

17. Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones respecto a la influencia que tienen los juegos de azar en su vida personal, siendo 1 "nada de acuerdo" y 5 "totalmente de acuerdo":

17 A) El juego es puro entretenimiento. Soy consciente de que puede suponer un gasto pero estoy dispuesto a asumirlo, como quién paga por ir al teatro o por jugar una partida de bolos.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

17 B) El juego es interacción y me hace disfrutar con mi familia y/o amigos.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

17 C) El juego supone mi única o principal fuente de ingresos.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

17 D) El juego me genera unos ingresos extra que complementan mi salario, pero no es mi fuente principal de ingresos.

- 1
- 2
- 3
- 4

5

17 E) Los juegos de azar pueden suponer un problema para mí ya que a veces no puedo controlarme y juego de forma compulsiva.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

17 F) A lo largo de mi vida, he gastado más dinero del que me gustaría en juegos de azar.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

17 G) Si dependiese de mí, preferiría que mis seres queridos no jugaran nunca.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

18. Sexo.

- Mujer.
- Hombre.

19. Edad.

- Entre 18 y 33 años.
- Entre 34 y 49 años.
- Entre 50 y 65 años.
- Más de 65 años.

20. Nivel de estudios completados.

- Sin estudios.
- Estudios primarios (educación primaria, hasta 6º EGB o equivalente).
- Estudios secundarios (ESO, hasta 2º BUP, técnico medio o equivalente).
- Bachillerato, técnico superior o equivalente.
- Estudios universitarios y postgrados.

21. Ocupación actual.

- Estudiante.

- Responsable del hogar.
- Trabajador/a por cuenta ajena.
- Trabajador/a por cuenta propia (empresario/a, autónomo/a).
- Desempleado/a.
- Jubilado/a.

22. Nivel de ingresos mensuales.

- Hasta 500 euros.
- Entre 501 y 1000 euros.
- Entre 1001 € y 1500 euros.
- Entre 1501 y 2000 euros.
- Entre 2001 y 3000 euros.
- Más de 3000 euros.

23. Estado civil.

- Soltero/a.
- Con pareja.
- Casado/a.
- Separado/a.
- Divorciado/a.
- Viudo/a.