

Estadísticas del Juego Online en España

Jonás Ortega Plaza

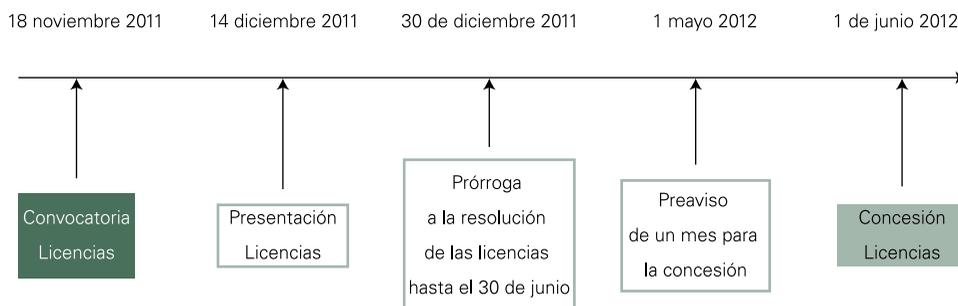
Economista

Por tanto, no podemos establecer una fecha exacta en la que los jugadores españoles comenzaron a ser usuarios del Juego Online, pero sí, a partir de cuándo las empresas están operando en el marco de la legalidad y la competencia. Para comprender un poco más pormenorizadamente el sector, existen 5 modalidades de Juego Online, que según los datos de Jdigital (Asociación Española de Juego Digital en España), cuadrarán de la siguiente manera en cuanto a su operación por parte de las 44 empresas con licencias en activo: 30 operadores de póquer, 30 de juegos de casino, 21 de bingos, 20 de apuestas y 11 de concursos. En cuanto a las cifras del sector, según datos de la DGOJ, durante los 6 primeros meses posteriores a la regulación del Juego Online, el volumen de negocio ha sido de 2.354 millones de euros en cantidades jugadas, diversificados en 861,29 millones de euros las apuestas deportivas, 951,87 millones de euros el póquer, 370,84 millones de euros casinos y 24,36 millones de euros bingo. A su vez, también elaborado por la DGOJ, a través del índice Gross Gaming Revenue (GGR), obtenemos los siguientes resultados generados por modalidad de juego, también entre junio y noviembre de 2012: 43,51 millones de euros para las apuestas deportivas, 30,22 millones de euros para el póquer, 10,50 millones de euros para el casino y 3,74 millones de euros para el bingo.

El Juego Online ha sido recientemente regulado por la Administración Pública, en concreto, la Ley 13/2011, del 28 de mayo, de Ordenación del Juego y su normativa, ha posibilitado que el pasado 1 de junio de 2012, la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) concediera las primeras licencias para operar legalmente en el mercado español, otorgándolas a un total de 53 empresas, entre generales y singulares, de las cuales, a día de hoy están en activo 44. Además, la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) y la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE), tal y como indica la DGOJ, son operadores de juego con reservas de actividad.

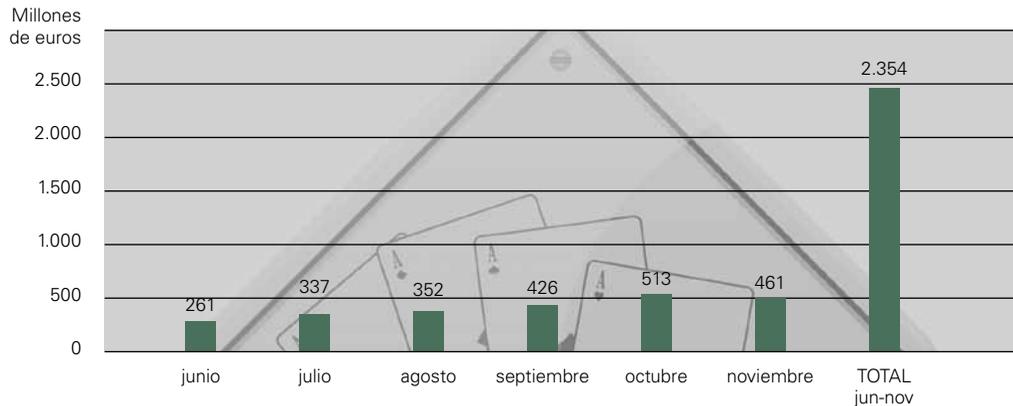
En cuanto a los usuarios, tal y como publica Jdigital en su Informe Anual, durante las mismas fechas de estudio, según el Observatorio del Juego Online, los jugadores de póquer fueron los que más gastaron, con una media semanal de 51,2 euros (siendo los mayores operadores PokerStars.es y www.888poker.es), seguidos de los de casino con 35,7 euros y los de apuestas deportivas con 33,7 euros. En términos impositivos, el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, a través de la DGOJ, arroja la cifra de 94.562.244 euros de recaudación, en concepto de impuestos sobre actividades de Juego Online entre el periodo comprendido desde el segundo trimestre de 2011 hasta el tercer trimestre de 2012.

Figura 1. La regulación del Juego Online en 2012



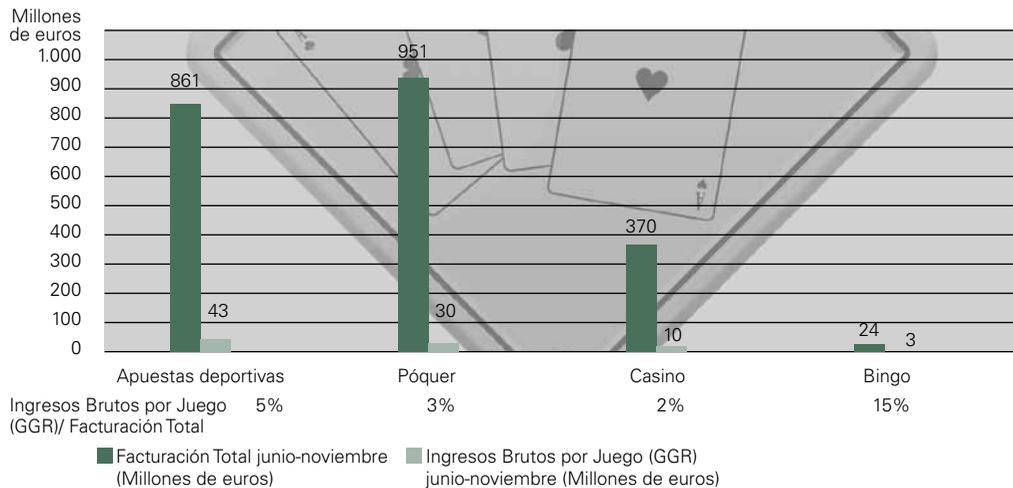
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

Gráfico 1. Evolución del mercado del Juego Online junio/noviembre 2012. Facturación total



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

Gráfico 2. Evolución del mercado del Juego Online junio/noviembre 2012. Facturación total por tipo de juego



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

También existen datos sobre el volumen de negocio y transacciones E-commerce, ocupando el Juego Online el quinto lugar (con un 3,5% del total) de las ramas con mayor actividad según la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones (CMT), sobre la inversión en actividad publicitaria, estimada por Jdigital en 125 millones de euros durante 2012 y sobre la autorregulación, donde

se tratan variables relativas al Código Ético y de Conducta del juego o los principios de legalidad, a través de los datos del organismo Autocontrol, asociación sin ánimo de lucro, creada en 1995 por los principales anunciantes, medios de comunicación, agencias de publicidad y asociaciones empresariales con el fin de gestionar el sistema español de autorregulación publicitaria.

Tabla 1. Impuestos del juego online en 2011 y 2012

	1 ^{er} Trimestre	2 ^o Trimestre	3 ^{er} Trimestre	4 ^o Trimestre	Total
2011	–	4.725.632	26.372.651	38.638.675	69.736.959
2012	44.759.224	27.517.962	22.285.057*	n.d.**	94.562.244***

*Corresponde tan sólo a los meses de julio y agosto

**No se conocerá hasta que se realicen las declaraciones correspondientes al cuarto trimestre, (se realizan en enero de 2013)

***Hasta agosto de 2012

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)

Por tanto, a solo unos meses vista de la regulación del Juego Online en España, encontramos datos privados y públicos pero sesgados y/o insuficientes.

Advertimos, a nivel privado, que las estadísticas presentadas cuentan con el problema principal de una falta de datos estadísticos externos a los arrojados por la Asociación Española de Juego Digital en España, lo que sin duda compromete la viabilidad y fiabilidad de los resultados en tanto en cuanto esta fuente está compuesta por las propias empresas interesadas y no es auditada por ninguna corporación externa que corrobore la información. La misma incertidumbre existe con las predicciones que esta asociación estima. Existen también datos no fiables ni contrastados de carácter técnico, como los de PokerScout, que miden el tráfico de las salas de póquer. En cuanto a los datos de Autocontrol y la CMT, tampoco tenemos fuente alguna para contrastar la información y verificar la robustez de los resultados. Entrando en un nivel mayor de desagregación, podemos encontrar también indicadores estadísticos sobre el juego online contruidos por las propias empresas a nivel individual atendiendo a su trayectoria y resultados, tales como www.888poker.es (una de las líderes del sector) y www.poker770.es, que en ocasiones incluso cuentan con consultorías externas para elaborarlos. Algunos de los datos relevantes que se incluyen en estos documentos son: fuente de adquisición (SEO, SEM, MediaBuy y afiliados), dinero depositado en la sala, media de depósitos por usuario, número de jugadores registrados o número de jugadores activos.

A nivel público, la principal problemática a la que nos enfrentamos ya no es tanto la factibilidad de los datos presentados, puesto que son los únicos oficiales, sino la reducida oferta de indicadores estadísticos publicados por la mencionada DGOJ, que solo cubren la facturación, ingresos y recaudación impositiva, por tanto muy escasos, dado que es el organismo responsable de controlar y fiscalizar todo movimiento de capital realizado por todos los operadores de juegos lucrativos online en España, así como emitir las licencias necesarias para la legalización de la actividad comercial de dichos operadores. Si bien es cierto, que el periodo de legalidad comprende muy poco tiempo y que hay un compromiso expuesto por la Administración Pública de incluir los datos en el Informe Anual del Juego en España cuando se cumpla el año de regulación, con información más amplia y sofisticada, al igual que viene sucediendo con el juego "tradicional" desde su despenalización hace más de 35 años.



A solo unos meses vista de la regulación del Juego Online en España, encontramos datos privados y públicos pero sesgados y/o insuficientes

A la luz de los datos expuestos, no nos sorprende que organismos nacionales de la talla del INE o supranacionales como Eurostat, no presenten aún información estadística sobre el juego online, pero entendemos que a partir del primer Informe Anual del Juego en España de la DGOJ en el que se incluyan datos sobre esta actividad, comenzarán a elaborar indicadores que serán referente tal y como viene sucediendo tiempo atrás con el juego "tradicional".

Para saber más...

- Asociación Española de Juego Digital (Jdigital): <http://www.jdigital.es/>
- Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ): <http://www.ordenacionjuego.es/es>