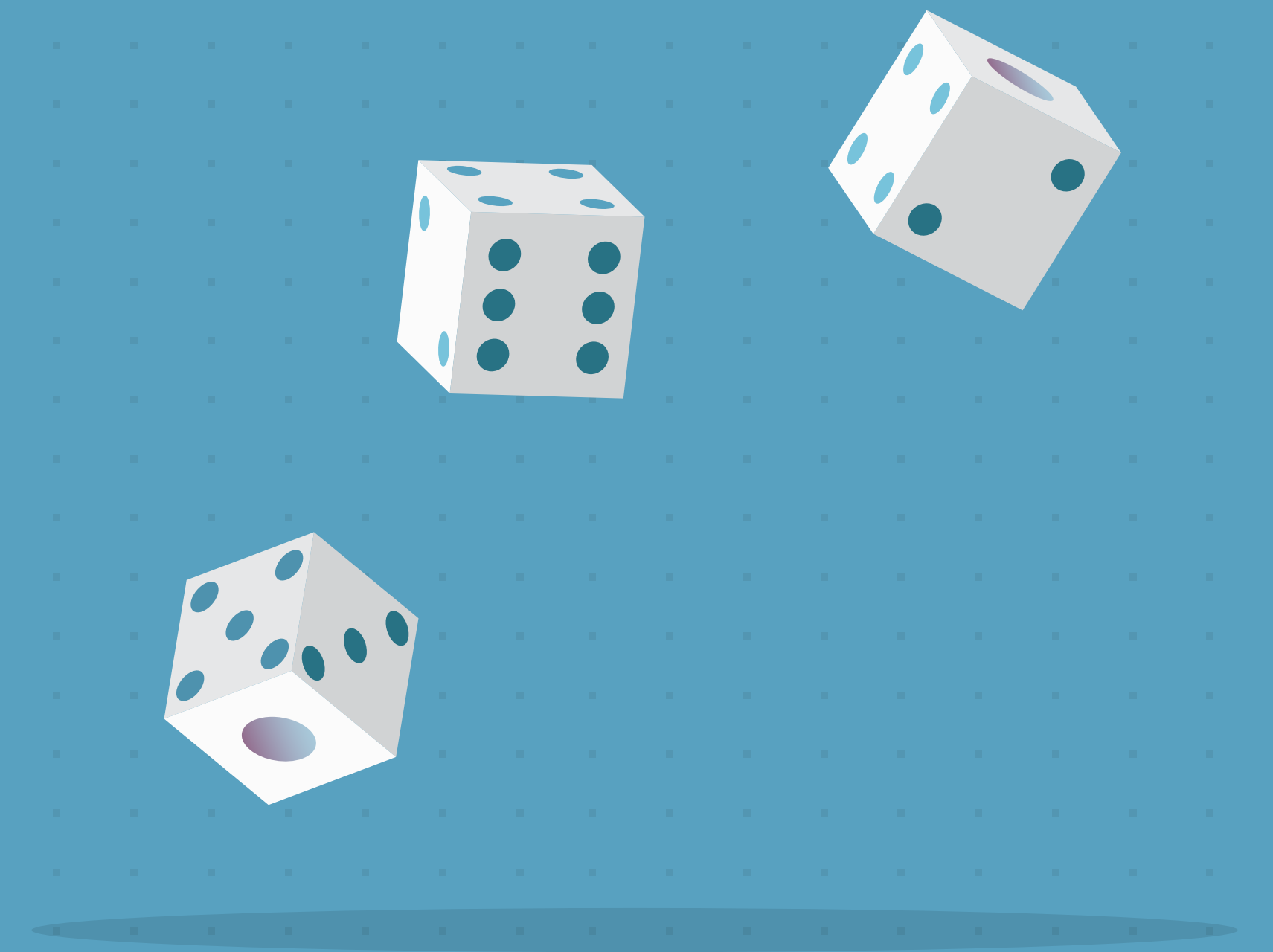


# LAS DIMENSIONES DEL JUEGO ONLINE

Abril 2017



EL ENCUENTRO SUPONE UN  
MOVIMIENTO APROXIMADO DE

25

MILLONES DE EUROS  
EN APUESTAS

UN 80%  
DE LAS APUESTAS

SE HARÁN DURANTE EL  
TRANCURSO DEL PARTIDO

LOS OPERADORES  
INVIERTEN EN PUBLICIDAD

3

VECES MÁS DE LO HABITUAL  
DURANTE ESTA SEMANA

Y EL 20%

RESTANTE LOS DÍAS  
PREVIOS AL ENCUENTRO



EL JUEGO ONLINE, UN SECTOR  
EN CONSTANTE CRECIMIENTO

¿CUÁNTAS PERSONAS  
JUEGAN?

6,9

MILLONES DE PERSONAS

**+41%** RESPECTO  
A 2015

¿CUÁNTO SE JUEGA  
EN ESPAÑA?

10.900

MILLONES DE EUROS

**+27,13%** RESPECTO  
A 2015

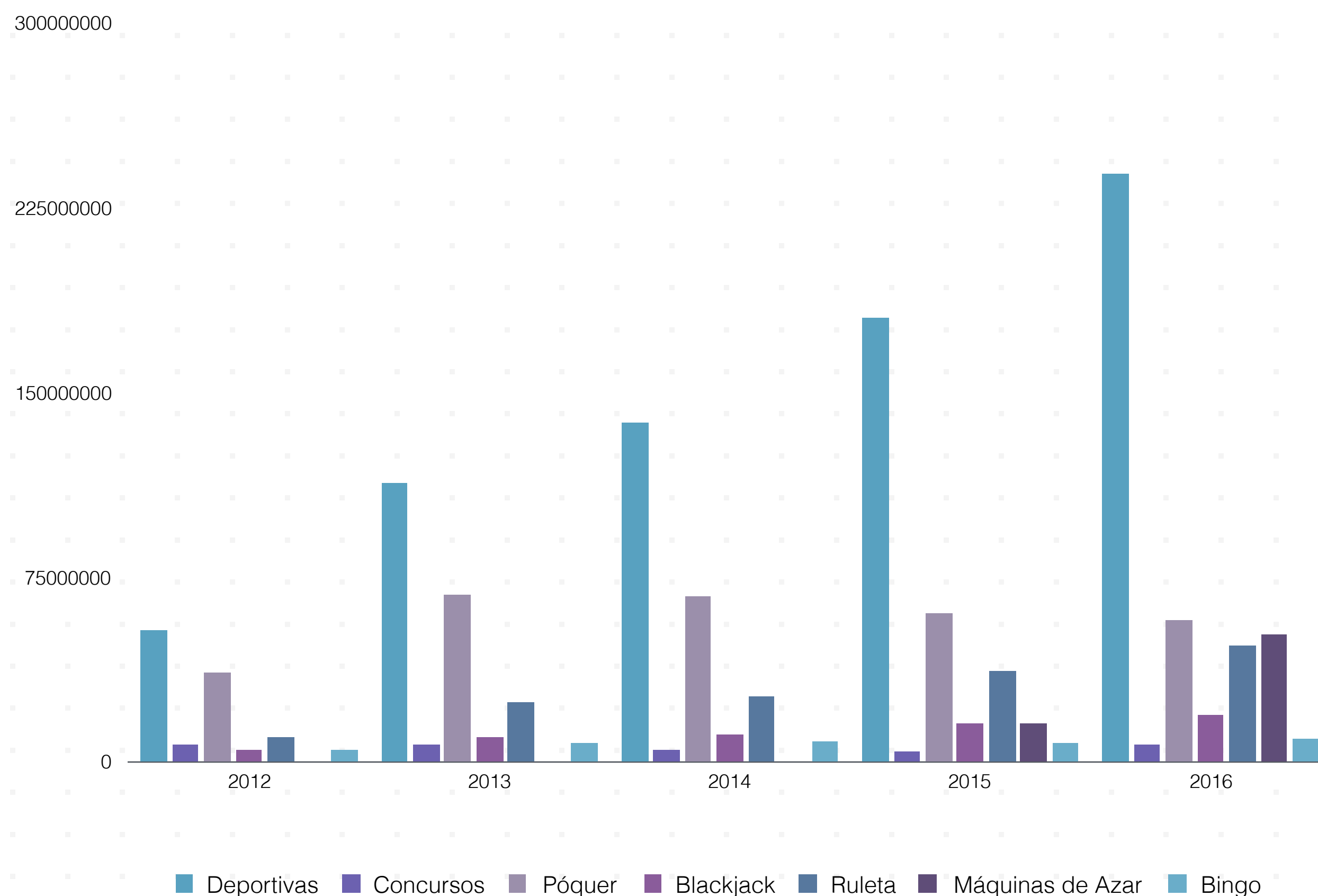
¿CUÁNTO FACTURÓ  
EL SECTOR EN 2016?

429

MILLONES DE EUROS

**+34%** RESPECTO  
A 2015

## EVOLUCIÓN DE LOS MÁRGENES



### Los beneficios de las empresas vs volumen de apuestas

- Los beneficios de los operadores de juego online son comparativamente bajas en proporción al elevado volumen de apuestas que genera. Esto se debe, en parte, a la **elevada presión fiscal a la que está sometida el sector en España**.
- Del total facturado por la industria del juego en España, el canal online sólo contribuye en un 5%, aproximadamente.

### Las apuestas deportivas

- El segmento de las apuestas deportivas **representó el 55% del total facturado** por la industria del juego online en 2016, convirtiéndose así en la modalidad con más seguidores.

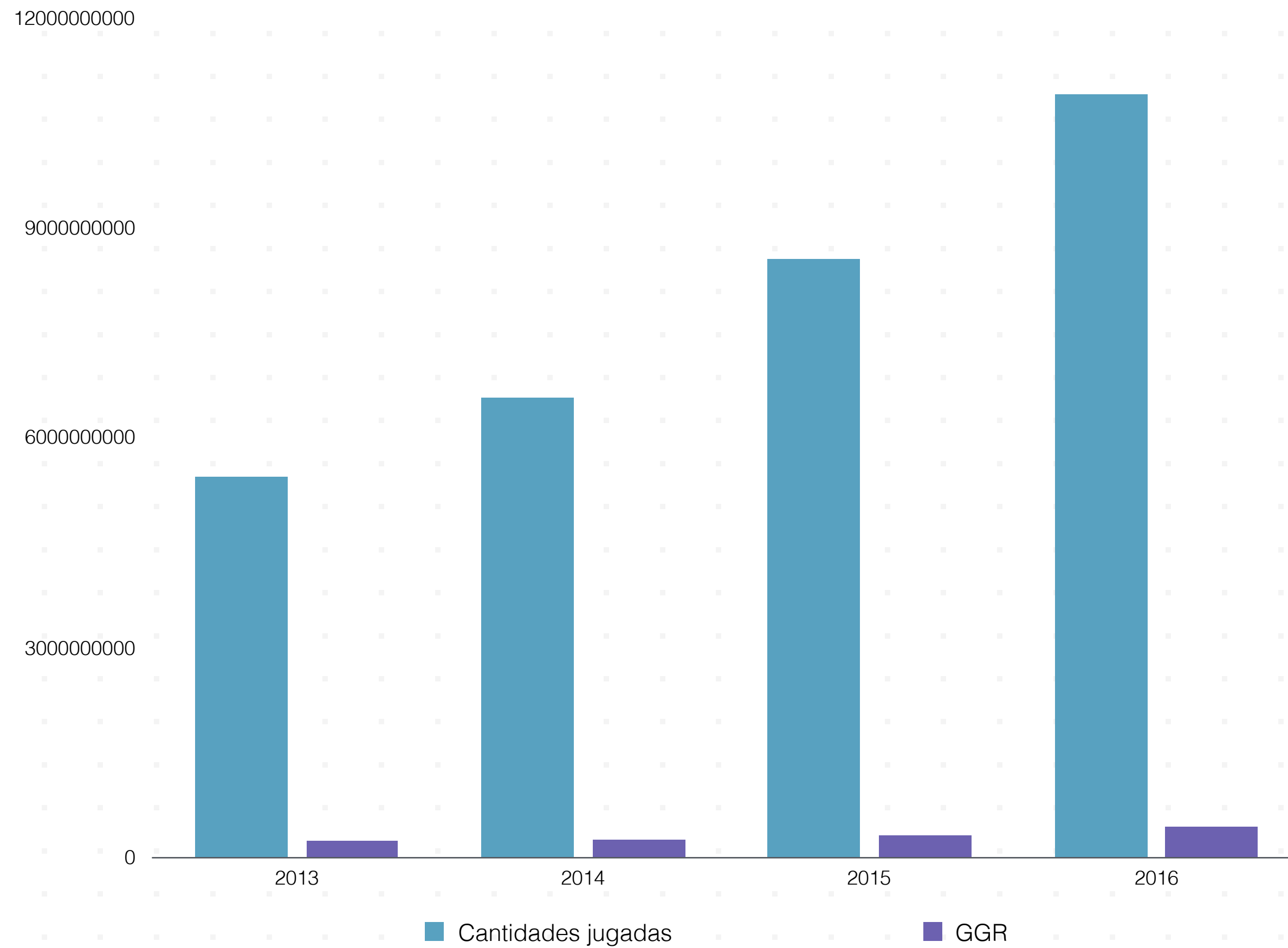
### Máquinas de azar

- Dentro del sector del juego online, **las máquinas de azar han ido ganando cuota de mercado progresivamente**, hasta el punto que sobrepasaron en facturación a los juegos de ruleta en 2016.

### Póquer

- Pese a un descenso progresivo de la facturación, **el póquer online se mantiene como segunda modalidad de juego más escogida** por los españoles.

APUESTAS VS. GGR

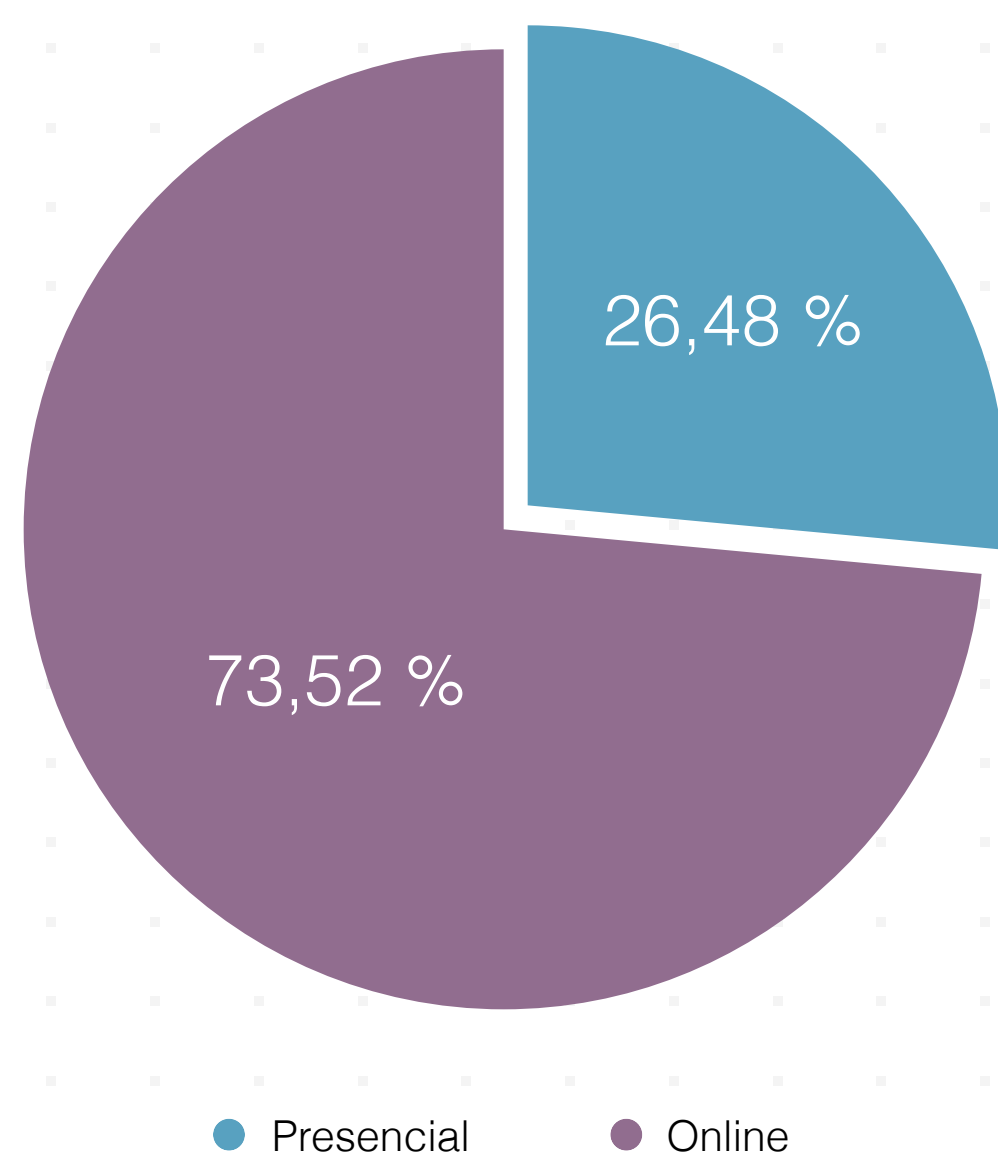


El margen en proporción al volumen de apuestas

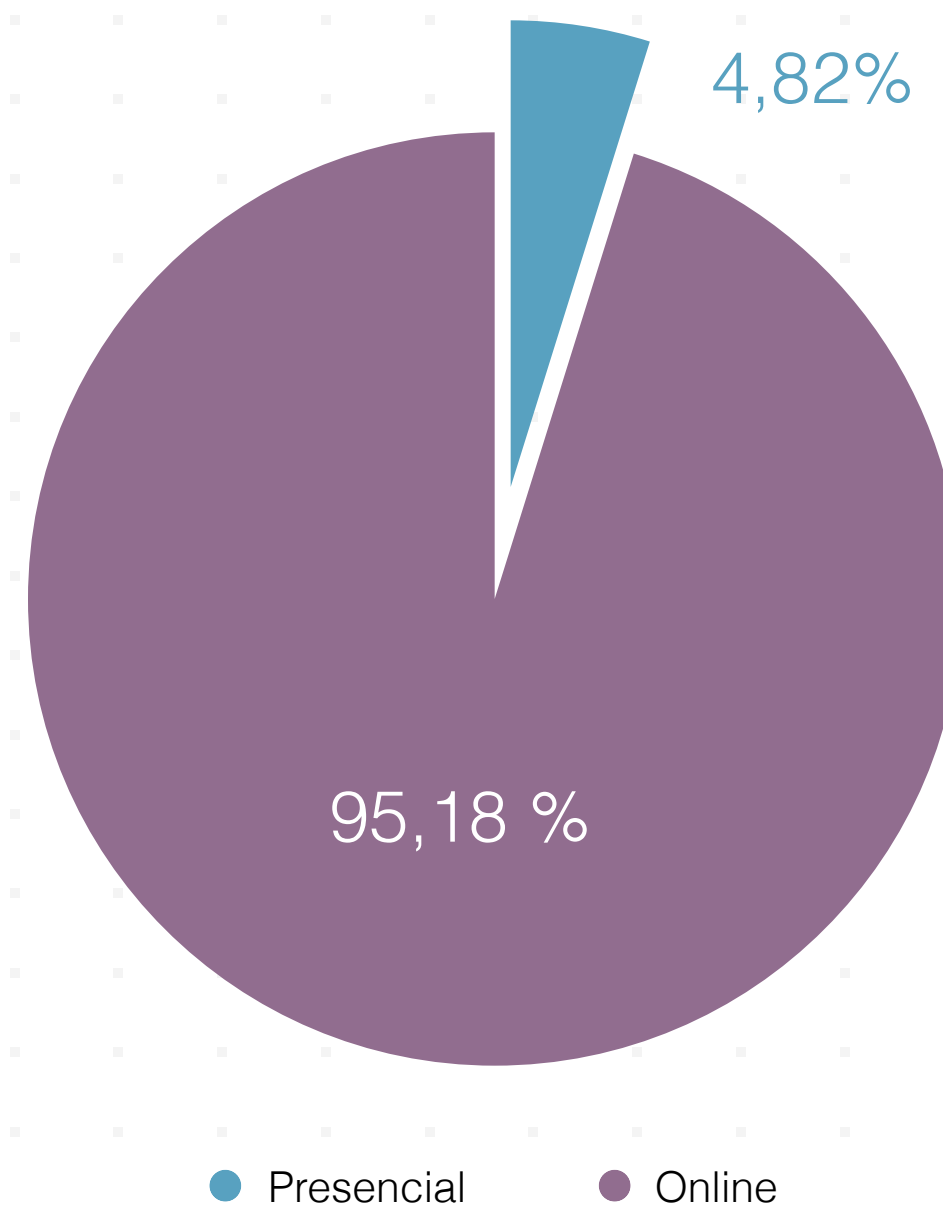
- El margen de las compañías de juego online o GGR (Gross Gaming Revenue) es el resultante que se obtiene de restar los premios otorgados a las cantidades jugadas.
- Pese a mover elevadas sumas de dinero, la industria del juego online tiene unos márgenes muy reducidos, ya que **la mayor parte de su facturación bruta se reparte en premios.**
- Además, **al GGR se le deben aplicar otros conceptos como los impuestos.** Especialmente el impuesto sobre actividades del juego, que normalmente es de un 25%, y otros costes operativos, como gestión de personal o inversión publicitaria.

## EL MERCADO DE JUEGO POR CANAL

VENTAS

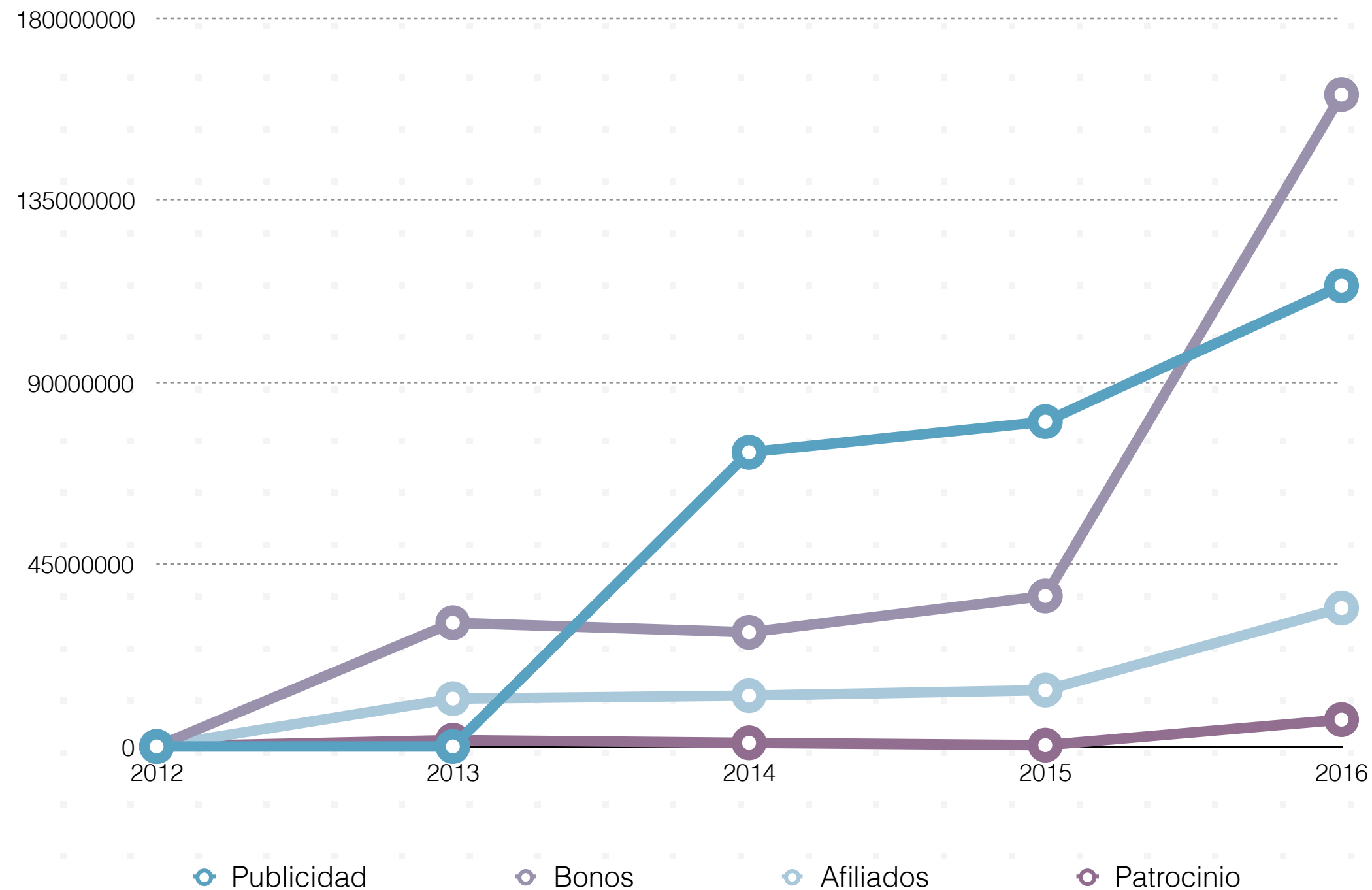


CONTRIBUCIÓN AL MARGEN DE INGRESOS DE LAS EMPRESAS DE JUEGO



- El juego online representaba en 2015 **el 27% del mercado del juego en España**.
- Sin embargo, su contribución al margen de ingresos de las empresas de juego (GGR) es, en proporción, muy escasa (**apenas un 5%**) respecto al juego presencial.

## EVOLUCIÓN DE LA INVERSIÓN EN PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN



### Publicidad

- En 2016 la industria del juego online invirtió **113,8 millones de euros** en publicidad y otros **243 millones de euros** en bonos, afiliados y patrocinio.

### Patrocinios

- El sector vuelve a apostar con fuerza por los patrocinios, a los que en 2016 destinó **6,6 millones de euros**, frente a los **326.000 euros** de 2015. Entre 2012 y 2015, había reducido drásticamente la inversión en patrocinio.

### Bonos y promociones

- Como es lógico, la industria del juego online dedica la mayor parte de su inversión a bonos. Entre 2015 y 2016 este apartado aumentó de forma extraordinaria **de 37 a 161 millones de euros**.

### Afiliación

- Como sector 100% digital, los programas de afiliación son una herramienta de promoción sumamente eficaz, lo que explica la evolución positiva de la inversión en esta área.

Entre 2015 y 2016, el sector del juego online ha incrementado de forma **exponencial su inversión en publicidad y patrocinios**, debido al crecimiento sostenido del sector.

## LA INDUSTRIA DEL JUEGO ONLINE, UN SECTOR REGULADO DESDE 2011



### REGULACIÓN Y GARANTÍAS

El sector del juego online está **regulado por la Ley 13/2011**, de 27 de mayo, de Regulación del Juego.

Esta norma ha creado un **marco legal garantista basado en la seguridad y la transparencia** en una industria en crecimiento.

Una de las normativas de referencia en Europa que ha inspirado a otros ordenamientos de nuestro entorno.



### UN REFERENTE EN CONTROL ADMINISTRATIVO

Los **elevados requisitos técnicos y tecnológicos** han sentado la base para una eficaz supervisión de esta actividad en nuestro país.

Existe en las plataformas de juego online un **sofisticado mecanismo, denominado Sistema de Control Interno y Monitorización**, que permite al Ministerio de Hacienda y Función Pública **trazar la actividad en tiempo real y de forma remota**, tanto de los operadores, como de los usuarios.

**Establece el control en tiempo real** de grupos sociales de riesgo, que cuentan con restricciones para acceder libremente a las plataformas.



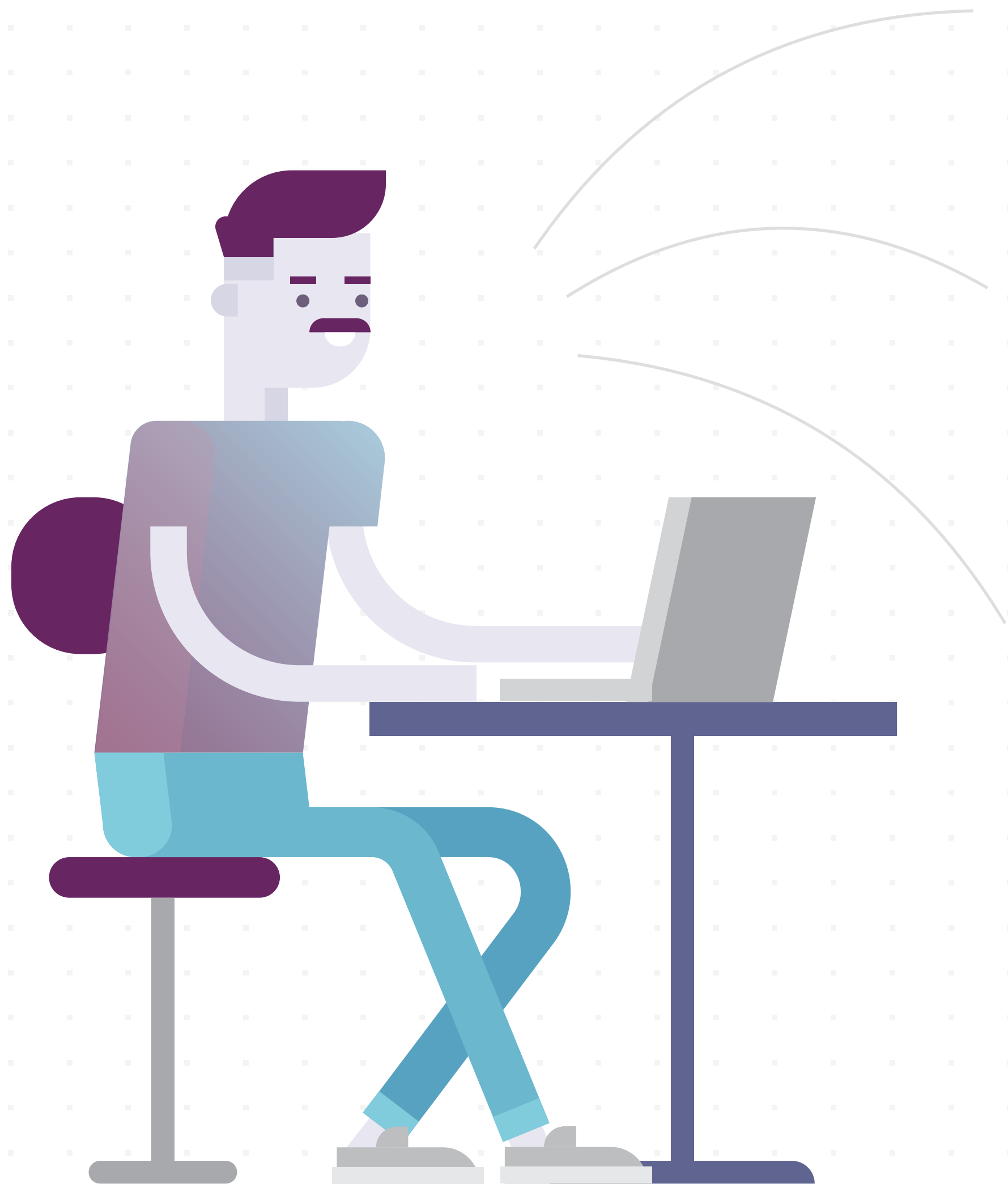
### FOMENTO DEL JUEGO RESPONSABLE

La normativa española **promueve modelos de autorregulación** en lo referente a la actividad comercial y de promoción de políticas de juego responsable.

De esta manera, favorece un **sistema dinámico de gestión** de un sector en constante transformación.



## ¿CÓMO SON LOS USUARIOS?



### DINÁMICOS

Mayoritariamente, son **jóvenes profesionales**, de un **nivel socio económico medio-alto** y conocedores de las **nuevas tecnologías** que ven el juego como una actividad más dentro de su tiempo de ocio.

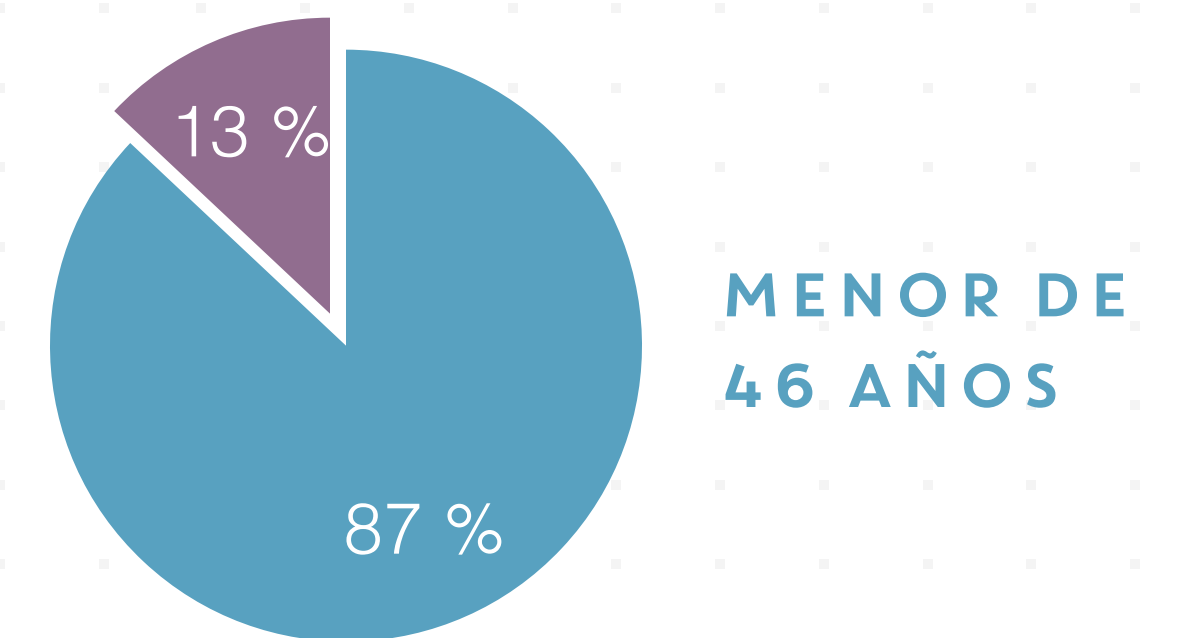
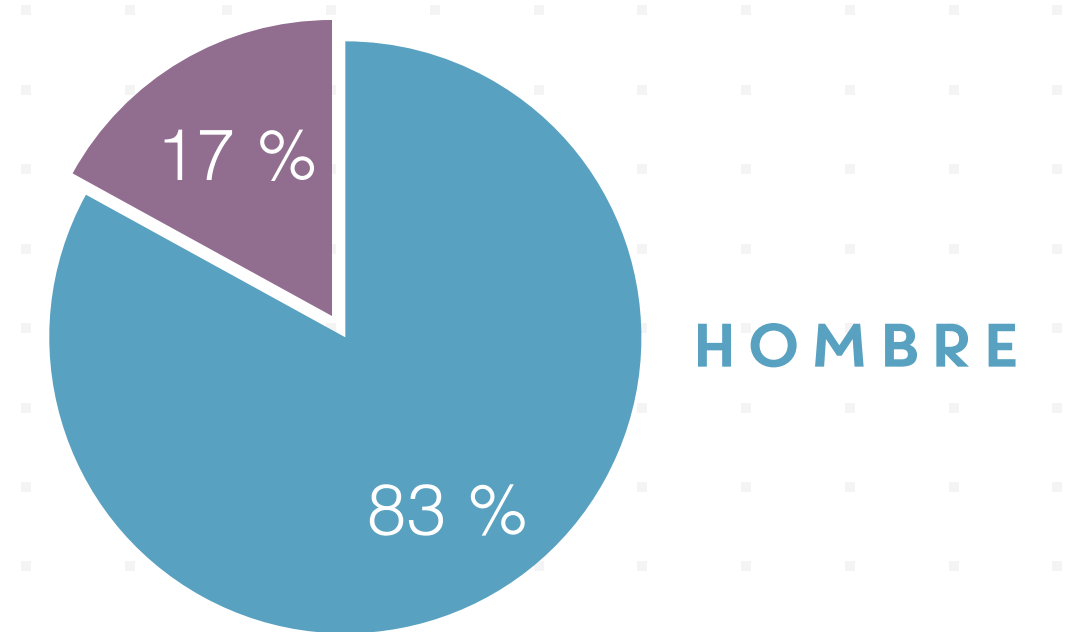
### EXIGENTES

Son clientes que continuamente **demandan nuevas formas de disfrutar de su tiempo de ocio**, por ello, dedicamos grandes esfuerzos a innovar de forma constante y a ampliar el abanico de alternativas de juego.

### ACTIVOS

En 2016, **casi 7 millones de personas participaron en alguno de nuestros juegos** en España, un 41% más que en 2015.

### PERFIL MÁS HABITUAL:



## PROCESOS DE CONTROL DE GRUPOS VULNERABLES

El objetivo de todas las medidas que lleva a cabo la industria del juego online a favor del Juego Responsable, y tal como establece la regulación, van encaminadas a **asegurar que los jugadores viven y perciben el juego como una experiencia de ocio positiva.**



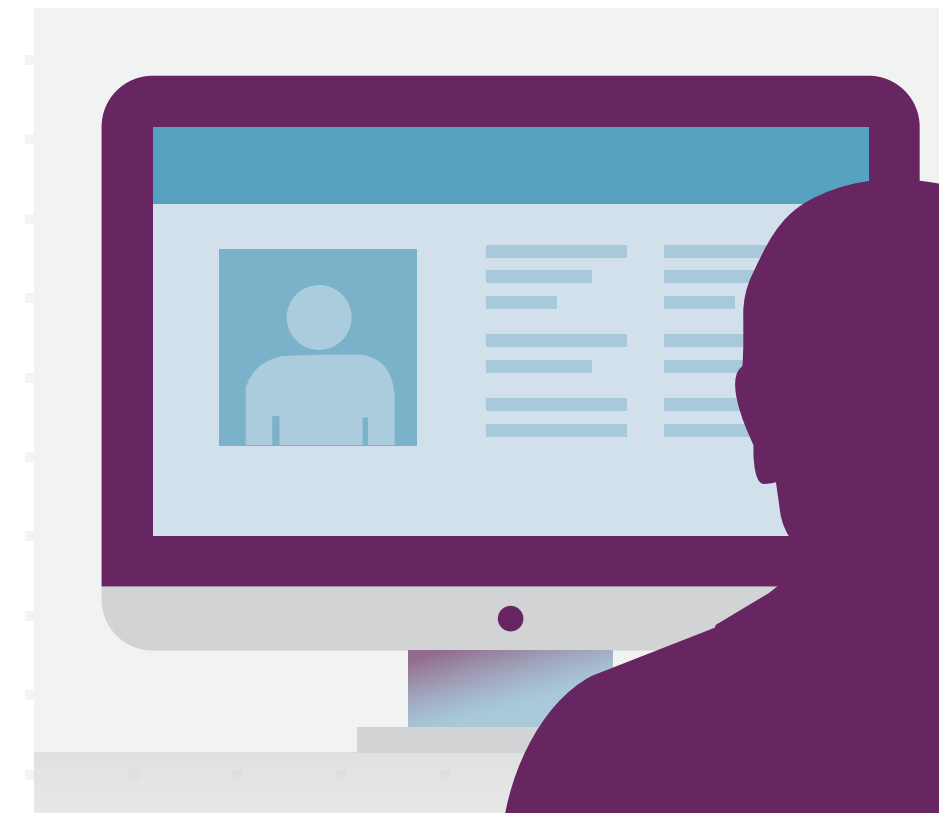
### TEST DE AUTOEVALUACIÓN

Cuando detectamos un **comportamiento desordenado de juego**, le enviamos al usuario un correo electrónico sugiriéndole que cumplimente un test de autoevaluación



### LÍMITES DE GASTO

Nuestros sistemas detectan cuando un usuario aumenta el gasto en **más de un 80% de la media** de los tres meses anteriores.



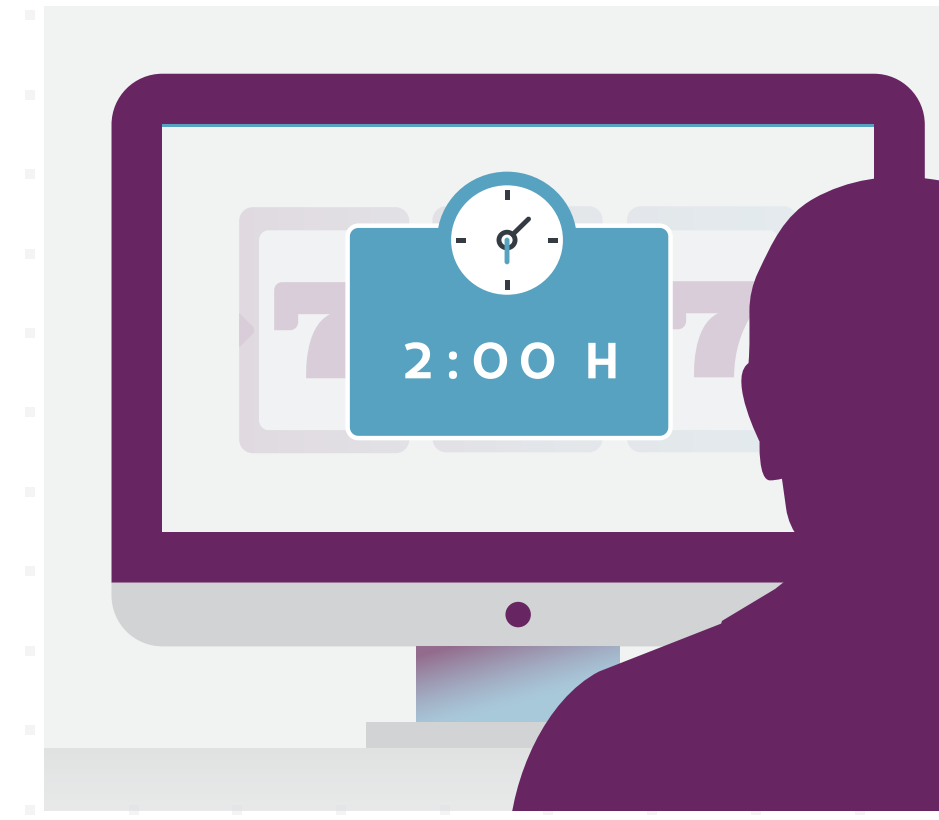
### COMPROBACIÓN DE CUENTA

Antes de activar la cuenta del jugador comprobamos que el jugador no está inscrito en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (**RGIAJ**)



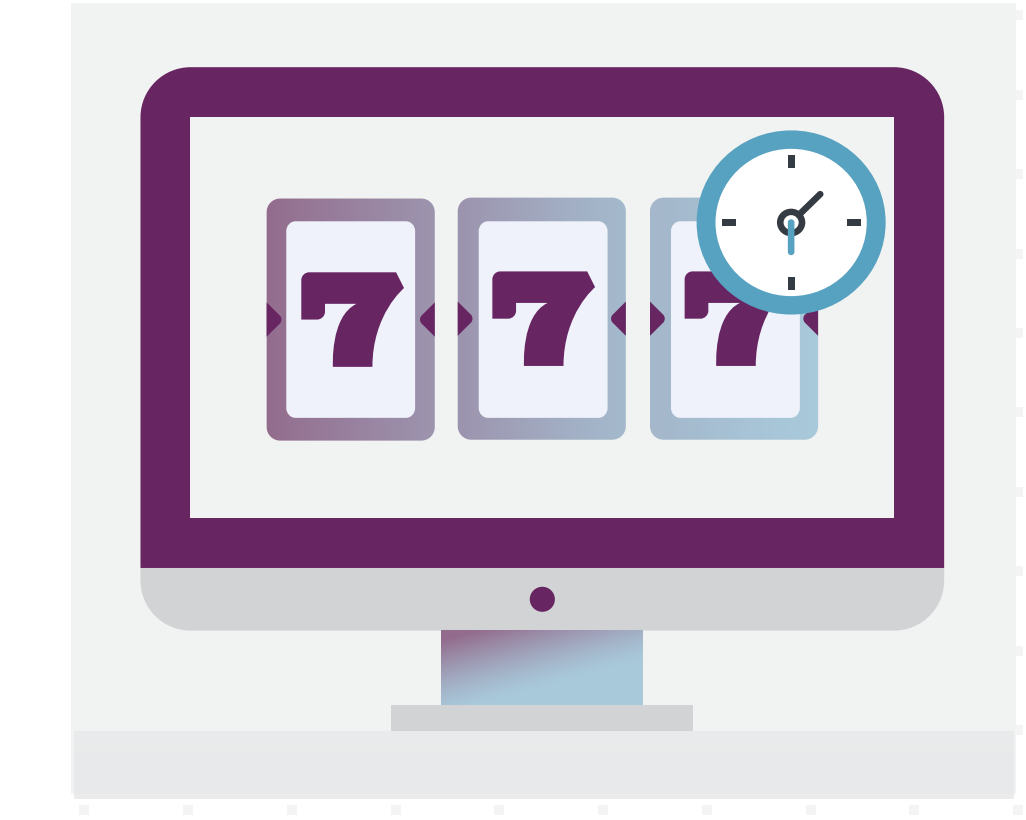
### VERIFICACIÓN PERIÓDICA

Durante el tiempo de juego verificamos, cada hora, que los participantes con registro de usuario activo no figuran inscritos en el **RGIAJ**



### TIEMPO TRANSCURRIDO

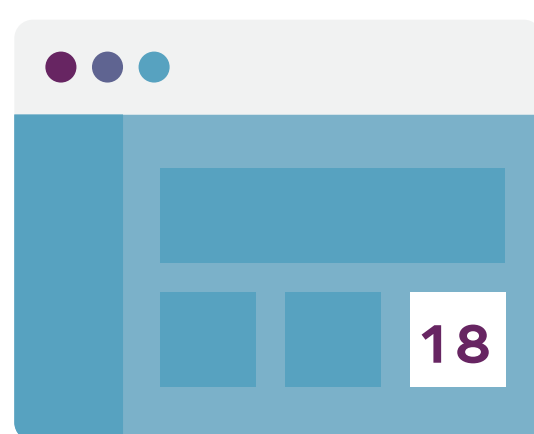
Establecemos **avisos periódicos** al usuario sobre el tiempo de juego transcurrido



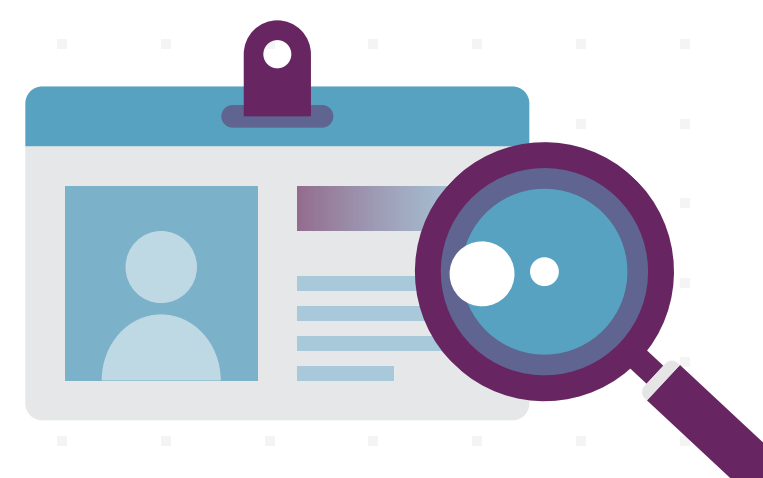
### CONTROL DE TIEMPO

El jugador puede ver en todo momento **un reloj que marca la hora** para que pueda controlar su tiempo de juego

## PROCESOS DE CONTROL DE MENORES

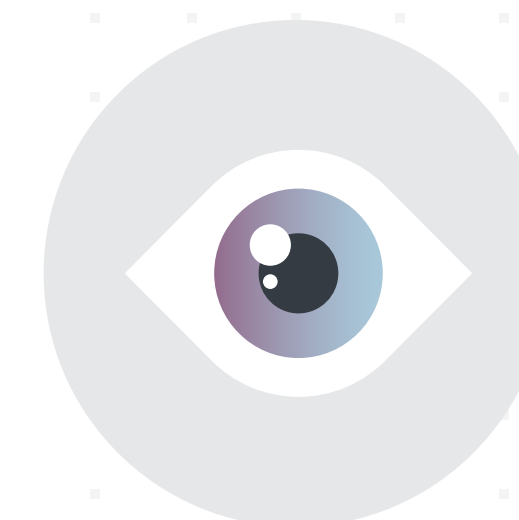


Informamos sobre la prohibición del juego a menores en las páginas de juego mediante un **logotipo que se mantiene de forma constante**.



Es imprescindible que el usuario nos proporcione su nombre y apellidos, su número de su documento de identidad (DNI/NIE) y su fecha de nacimiento, además de los requerimientos sobre edad de los métodos de pago.

Después, contrastamos los datos con el **Servicio Web de Verificación de Identidad** proporcionado por la Dirección General de Ordenación del Juego y **comprobamos que es mayor de edad**.



Nuestra publicidad se rige por un sistema regulado con exigencias de ética y responsabilidad, donde **se tienen en cuenta los horarios y los medios** para no influir negativamente en los menores.

Además establecen requerimientos sobre el tipo de mensaje contenidos y formatos publicitarios, regidos por Autocontrol y el Ministerio de Hacienda.

## PROCESOS DE CONTROL DE BLANQUEO DE CAPITAL



Para cumplir con la prevención de blanqueo de capitales, **realizamos monitorizaciones** que, en función de una serie de umbrales y comportamientos anómalos, alerta sobre posibles usos fraudulentos de las cuentas de usuario o de comportamientos delictivos en la plataforma.

Los operadores regulados disponen de departamentos específicos para la lucha contra el fraude y el blanqueo de capitales al ser un riesgo económico y de reputación fundamental para estas empresas.

La industria del juego online contribuye a identificar malas prácticas en el deporte, como el amaño de partidos, mediante acuerdos con organizaciones como la Liga de Fútbol Profesional.

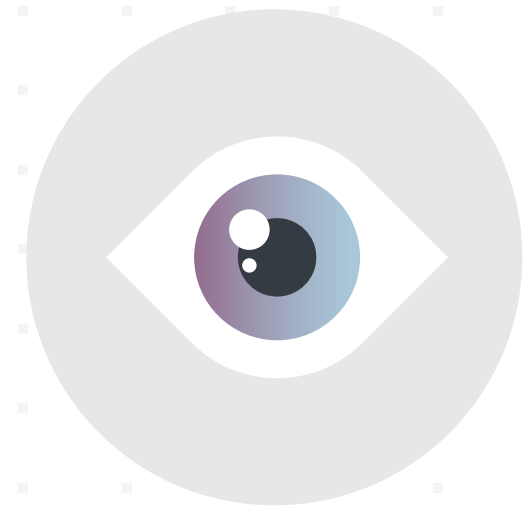
Gracias a la capacidad de gestión rápida y de análisis por parte de los operadores de la información que generan los usuarios, es posible detectar conductas anómalas y compartirlas en tiempo real con organizaciones como la ATP, la UEFA y la FIFA.



**LaLiga** y la asociación sin ánimo de lucro **JDigital** han firmado a principios de abril un acuerdo para fomentar las buenas prácticas en el fútbol.



A través de este acuerdo, LaLiga y JDigital se comprometen a trabajar conjuntamente en la **promoción de las buenas prácticas en el deporte**, con especial atención al fútbol español, y en la protección de la integridad de las competiciones de fútbol.



**JDigital** es una asociación sin ánimo de lucro cuyo objetivo principal es **velar por los intereses de la industria del juego online en España**, tanto de sus usuarios, como de los operadores de juego. En este sentido, JDigital enfoca su trabajo en la consecución de una regulación positiva competitiva que permita desarrollar un mercado abierto, seguro y acorde con la actividad del comercio electrónico e Internet.

## PRINCIPALES RETOS DEL SECTOR

- La **elevada presión fiscal** a la que está sometida el sector y las **restricciones de los operadores para acceder a liquidez** fuera España, están actuando como freno al crecimiento del sector.
- Los propios **jugadores** también se ven afectados por las presiones impositivas. De hecho, el descenso de las apuestas al póquer, en gran medida, es atribuible a la elevada tributación con la que se gravan las ganancias obtenidas por los usuarios.

## OPORTUNIDADES DE FOMENTAR LA COMPETITIVIDAD EN EL SECTOR

- Una **reforma fiscal** más **alineada con otros países europeos** con mayor trayectoria en el juego online dotaría de mayor competitividad al sector, atraería más inversión. A corto plazo, revertiría en una mayor recaudación impositiva y una reducción del mercado ilegal.
- Un **marco de operaciones competitivo** permitiría al sector reducir la **injerencia de operadores no regulados** y minimizar el riesgo que estos suponen para los usuarios españoles que optan por jugar en dichas plataformas sin garantizar sus derechos ni dar seguridad.
- A ello se suma la **oportunidad de incrementar una recaudación impositiva** que se ha visto reducida en lo que llevamos de 2015 así como impulsar la generación de empleo.

# GRACIAS

Con el apoyo de **Jdigital**