

El juego online, desbocado

Las cantidades que gastan los apostantes crecieron un 313% en cuatro años

De los 523 millones de 2013 se pasó a los 1.640 del pasado año. La proyección del presente ejercicio apunta a que superarán los 2.000

GIJÓN. El juego online crece sin freno. Desde el año 2012 la Dirección General de Ordenación del Juego, organismo que depende del Ministerio de Hacienda, recopila datos sobre esta actividad en España. Su último informe trimestral señala que entre 2013 y 2017 las cantidades gastadas en esta variante de juego ha crecido un 313%, pasando de 523 millones de euros depositados a 1.640. En solo cuatro años.

La comparativa de los datos no deja lugar a dudas: el juego online está desbocado. En los primeros seis meses de este año, las cantidades depositadas por los jugadores ascendieron a 1.171 millones de euros, cifra que supera el gasto total en el año 2016. Si se mantiene la tendencia en lo que resta de año, se superaría con creces la cifra de los 2.000 millones de euros.

Las voces de alerta ante este fenómeno ya se han dejado escuchar en los últimos años. Si hasta aho-

JOSÉ L. GONZÁLEZ



ra las personas que padecían problemas con el juego tenían una media de edad que superaba los 40 años, las cifras con esta modalidad apuntan a una bajada. El perfil de jugador que dibuja la Dirección General de Ordenación del Juego señala que, en el caso de los hombres, tienen entre 26 y 35 años, edad que sube en las mujeres hasta el segmento comprendido entre los 36 y 45 años. Lo que también indica ese estudio, que tiene ya tres años, es que el 83% de los jugadores activos son hombres.

Ese mismo año, según los datos de la misma entidad, la cifra de depósitos fue de 838 millones de euros, la mitad de lo que los jugadores a-

dores metieron en sus cuentas en el pasado ejercicio.

El ritmo de crecimiento de esta modalidad de juego es imparable y no solo lo es cantidades jugadas, sino también en jugadores. El organismo dependiente del Ministerio de Hacienda define como jugadores activos a aquellos que hacen una apuesta al menos una vez al mes. Si en 2012 eran 270.435 las personas que encajaban en esta definición, en el segundo trimestre de este año fueron 859.695, casi un 200% más.

Expertos advierten de que este crecimiento sin límites puede provocar una «epidemia» de personas con ludopatía, un auténtico

problema de salud que se llevaría por delante a muchos jóvenes. Un estudio del Grupo de Conductas Adictivas de la Universidad de Oviedo alertó ya de que en la región había «unos 800 jóvenes» de entre 14 y 18 años que tenía problemas con el juego. El director de este grupo, José Ramón Fernández Hermida, apuntaba tras la publicación de este estudio del año 2015 que su preocupación era el juego en internet.

Características especiales

Pero, ¿qué tiene esta modalidad de juego que lo convierte en tan peligroso? El juego online tiene unas características que lo diferencian de cualquier otra variante. La primera es la privacidad. Para practicarla ya no es necesario acudir a una sala o un establecimiento de

hostelería, como ocurre con las máquinas tragaperras, lo que elimina la sensación de estar siendo observado. La segunda, la universalidad. Un teléfono móvil es una herramienta suficiente para que un jugador pueda seguir apostando, un dispositivo cuyo uso es ya universal y al que los jóvenes acceden a edades tempranas. La posibilidad de jugar en periodos muy cortos de tiempo, con resultados casi inmediatos, refuerzan una modalidad que se puede convertir en un peligro.

En cuanto a las variantes, en el online las apuestas se llevan la palma. Cerca de la mitad del dinero que se gasta en jugar en internet se lo lleva esta forma de juego, que ofrece múltiples posibilidades a los participantes. Las empresas ofrecen un mercado de apuestas constante en el que se puede estar jugando las 24 horas del día. Un mercado abierto en el que se pueden obtener resultados de forma inmediata. Le siguen los casinos y el póquer, con una cuota de mercado similar, y cierra el bingo, con una porción casi residual en comparación con las otras tres modalidades predominantes.

313%

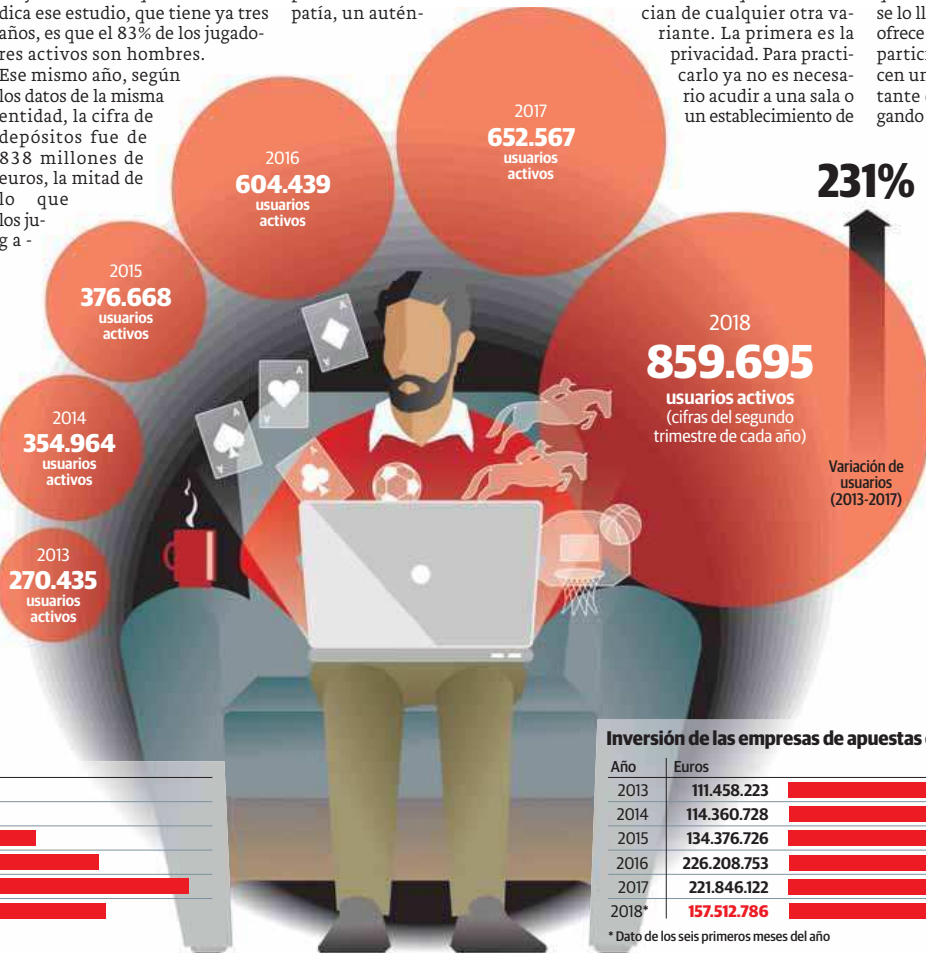
Evolución del juego online

Depósitos efectuados por los jugadores

Año	Euros
2013	523.803.573
2014	635.575.704
2015	838.074.381
2016	1.167.027.545
2017	1.640.459.229
2018*	1.171.344.121

* Dato de los seis primeros meses del año

Variación del dinero jugado desde 2013-2017



231%

Variación de usuarios (2013-2017)

Inversión de las empresas de apuestas en marketing

Año	Euros
2013	111.458.223
2014	114.360.728
2015	134.376.726
2016	226.208.753
2017	221.846.122
2018*	157.512.786

* Dato de los seis primeros meses del año

199%

Variación de 2013 a 2017

Las empresas duplican su inversión en marketing y publicidad en cuatro años

J. L. G.

GIJÓN. El crecimiento del juego online es también un gran negocio, y las empresas lo saben. Las firmas que se dedican a este sector en España han duplicado en cuatro años

su inversión en marketing y publicidad. El crecimiento de la inversión va parejo al del número de jugadores y también al de las cantidades depositadas por los mismos. Si en 2013 fueron 111 los millones que in-

virtieron las empresas, en 2017 la cantidad se elevó hasta los 221. Solo en los primeros seis meses de este año la cifra sube hasta los 157, una proyección que haría superar la barrera de los 300 millones de euros

al finalizar el ejercicio. El año 2016 supuso un salto cuantitativo para estas firmas, que incrementaron su inversión en estos conceptos en 90 millones de euros. Ese mismo ejercicio se cerró con 165.000 jugadores activos más y 300 millones de euros de incrementos de depósitos.

La Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados reclamó en su último congreso una legislación específica que regule la publicidad del sector. La presencia de

figuras conocidas, sobre todo vinculadas al deporte, es habitual en todo tipo de deportes, una publicidad que también llega a los menores y que no tiene restricciones relacionadas con los horarios de protección infantil. Desde esta entidad, que ofrece ayuda a las personas con problemas con el juego, reclaman que se apruebe un texto legal en el que la Dirección General de Ordenación del Juego afirma estar trabajando.