

JUEGO ONLINE

MITOS VS REALIDAD

LA FACTURACIÓN DEL JUEGO ONLINE SE DISPARA AÑO TRAS AÑO

NO



EL JUEGO ONLINE SE HA CONVERTIDO EN UNA EPIDEMIA

NO



EL SECTOR DEL JUEGO ONLINE CRECE DE MANERA DESORBITADA

NO



EL 96% DEL DINERO APOSTADO EN EL JUEGO ONLINE REGULADO SE DESTINA A PREMIOS



A menudo, se confunde el volumen de dinero apostado con el margen de negocio que obtiene el sector, conocido como GGR (Gross Gaming Revenue). En 2018, el juego online regulado en España obtuvo un GGR de 699 millones de euros, tras repartir el 96% de las cantidades apostadas en premios.



Además, al GGR se le deben aplicar otros conceptos, como el Impuesto sobre actividades del juego (20%) y otros costes operativos.



El margen que obtiene el sector del juego online regulado en España es relativamente modesto, si se compara con otros países, como Reino Unido e Italia, donde la industria generó el año pasado márgenes de 5.400 millones de libras y de 1.030 millones de euros, respectivamente.

EL SECTOR DEL JUEGO ONLINE REGULADO REPRESENTA SÓLO UN 6% DEL TOTAL DEL JUEGO EN ESPAÑA



El juego estatal y el juego privado presencial son las modalidades de juego que mayor margen generan. Según los últimos datos disponibles, en 2017 el juego presencial obtuvo un GGR de 4.548 millones de euros y el juego público en conjunto generó 4.210 millones. En cambio, el margen del sector del juego online ese año fue de 557 millones.



Las apuestas deportivas son la modalidad de juego online que generó el GGR más elevado de 2018 (238 millones de euros).



Cuota de mercado de las modalidades de juego online regulado:

- Casino (47,35%)
- Apuestas deportivas (40,13%)
- Póquer (11,94%)
- Bingo (0,57%)
- Concursos (0,01%)

EL JUEGO ONLINE REGULADO SIGUE LA MISMA TENDENCIA DE CRECIMIENTO QUE OTRAS RAMAS DE ACTIVIDAD DEL SECTOR TECNOLÓGICO



El sector tecnológico creció en Europa en 2018 un 3,1%, cinco veces más que el 0,6% de incremento registrado por el resto de sectores de la economía (Eurostat). Como sector tecnológico, el juego online regulado experimenta crecimientos similares al de otras actividades, como el e-commerce o las plataformas de streaming.



En España, la industria tecnológica creció por encima del 6%, según AMETIC. El segmento Servicios es el que más progresó (7,2%), seguido del Software (5,4%) y Hardware (4,5%).