



Universidad
Politécnica
de Cartagena



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA
EMPRESA

EVOLUCIÓN DE LAS CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE EN ESPAÑA.

Autor: Cecilia González Alcalá.

Directora: Dra. María Soledad Zapata Agüera.

CURSO 2020/2021

Trabajo Fin de Estudios para la obtención del título de Graduada en
Administración y Dirección de Empresas

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. HISTORIA DE LAS CASAS DE APUESTAS.....	3
3. ¿QUE SON LAS CASAS DE APUESTAS?.....	6
3.1 CÓMO FUNCIONAN LAS CASAS DE APUESTAS	6
3.2 TIPOS DE APUESTAS ONLINE.....	8
3.2 CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE MÁS CONOCIDAS.....	9
3.3 EVOLUCION CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE.....	13
3.3.1. CAUSAS DEL ÉXITO DE LAS CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE	13
3.3.2. DESARROLLO DE LAS CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE A NIVEL MUNDIAL.....	16
3.4. DATOS DEL MERCADO ESPAÑOL DE CASINOS Y CASA DE APUESTAS ONLINE.....	24
4. LEGISLACIÓN APLICABLE A LAS APUESTAS Y CASINOS ONLINE.....	35
4.1. LEGISLACIÓN APLICABLE A LA PUBLICIDAD DE ESTE TIPO DE EMPRESAS. 37	
4.1.1. EJEMPLOS DE PUBLICIDAD DE CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE.....	40
4.1.2. INVERSIÓN EN PUBLICIDAD Y PATROCINIO POR PARTE DE LAS CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE.....	48
5. ESTUDIO EMPÍRICO.....	51
5.1.CUESTIONARIO.....	51
5.2. LA MUESTRA.....	52
5.3 ANALISIS DE LOS DATOS EMPIRICOS.....	56
6. CONCLUSIONES.....	72
BIBLIOGRAFÍA.....	76
ANEXO 1.....	80
ANEXO 2. CUESTIONARIO.....	85

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Evolución histórica del juego.....	6
Gráfico 2: Gasto en juego de azar.....	16
Gráfico 3: Participación en línea del juego en Europa.....	19
Gráfico 4: % Ingresos juegos en línea en Europa 2019.....	20
Gráfico 5: Cuota de mercado regional de juegos de azar en línea, 2019 (Ingresos)	20
Gráfico 6: % participación en línea Europa 2019	21
Gráfico 7: Ingresos Brutos del Juego (GGR) EUROPA 2019	22
Gráfico 8: GGR Europa 2016-2017.....	23
Gráfico 9: Margen neto del sector del juego online en España 2013-2019.....	24
Gráfico 10: Cantidades apostadas en juego online en España año 2013-2019	25
Gráfico 11: Cuentas y jugadores activos de juego online.....	26
Gráfico 12: Evolución GGR y Cantidades jugadas trimestralmente.....	26
Gráfico 13: Juego Presencial en España en 2019	28
Gráfico 14: Juego online en España en 2019.....	29
Gráfico 15: Apuestas (presenciales y online) en España en 2019.....	29
Gráfico 16: Juego Presencial en España en 2019	30
Gráfico 17: Juego Online en España en 2019	30
Gráfico 18: Apuestas en España en 2019	31
Gráfico 19: Estimaciones sobre el mercado del juego online en España. Millones de euros	31
Gráfico 20: contribución % GGR por juego online total	32
Gráfico 21: GGR por comunidad autónoma. Millones de euros.....	33
Gráfico 22: Cantidades jugadas por comunidad autonoma. Millones de euros.	33
Gráfico 23: Contribucion % al GGR por modalidad de juego online por CCAA.....	34
Gráfico 24: Contribucion % cantidades jugadas por modalidad de juego online por CCAA.....	34
Gráfico 25: Gasto en publicidad y patrocinio sector del juego online	49
Gráfico 26: Evolución trimestral 2017, 2018, 2019 y 2020. Millones Euros.....	50
Gráfico 27: Inversión por medios de las casas de apuestas y casinos on line	51
Gráfico 28: Edad de la muestra	53
Gráfico 29: Estado civil.....	54
Gráfico 30: Nivel de renta	54
Gráfico 31: Estudios realizados.....	55
Gráfico 32: Situación laboral.....	56
Gráfico 33: Apuestas por motivos de ocio y diversión	56
Gráfico 34: Motivos de las apuestas	57
Gráfico 35: Las casas de apuestas/casinos necesitan una mayor regulación.....	57
Gráfico 36: ¿Juegas en casinos o casas de apuestas?	58
Gráfico 37: ¿Dónde realiza la apuesta?	58
Gráfico 38: Casas de apuestas online utilizadas. Fuente: elaboración propia.....	60

Gráfico 39: ¿Cómo has conocido la casa de apuestas/casino online?	61
Gráfico 40: ¿Qué tipo de apuestas han sido?	62
Gráfico 41: ¿Con qué frecuencia apuesta?	63
Gráfico 42: ¿Cuánto dinero dedica a las apuestas al mes?	63
Gráfico 43: ¿Debe prohibirse en los casinos y casas de apuestas el pago con tarjeta de crédito?	64
Gráfico 44: ¿Crees que hay que limitar la publicidad de los casinos y casas de apuestas?	65
Gráfico 45: ¿Qué crees que debería cambiar en la publicidad de los casinos y apuestas online?	65
Gráfico 46: ¿Deberían prohibir los bonos de Bienvenida?	67
Gráfico 47: Si has respondido que deberían prohibirse, ¿por qué motivo?	68
Gráfico 48: ¿Alguna vez has perdido clases o trabajo por estar jugando/apostando?	68
Gráfico 49: ¿Crees que jugar frecuentemente provoca adicción?	69
Gráfico 50: ¿Sientes que juegas para eludir tus problemas, relaciones problemáticas o la soledad?	70
Gráfico 51: Cuando has jugado en casas de apuestas, Lo has hecho:	70
Gráfico 52: ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas?	71
Gráfico 53: ¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Informe de Cobertura del mercado de juegos de azar en línea.....	18
Tabla 2: Bonos que ofrecen las casas de apuestas y condiciones en 2021	39
Tabla 3: Eslóganes utilizados en la publicidad de las casas de apuestas y casinos online	47
Tabla 4: Ficha técnica investigación	52
Tabla 5: Listado de URLs de operadores con licencia adherido al DGOJ	80

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Primera quiniela en España en 1946.....	4
Imagen 2: Dirección General de Ordenación del Juego	5
Imagen 3: Logotipo Bet365	9
Imagen 4: Logotipo Betfair	10
Imagen 5: Logotipo LeoVegas	10
Imagen 6: Logotipo Betway	11
Imagen 7: Logotipo Codere.....	11
Imagen 8: Logotipo Betsson.....	11
Imagen 9: Logotipo Casino Gran Madrid.	12

Imagen 10: Logotipo de Luckia	12
Imagen 11: Logotipo bwin	12
Imagen 12: Logotipo William Hill	13
Imagen 13: Anuncio 888 casino	14
Imagen 14: Acceso a Codere	15
Imagen 15: Loterías del SELAE.....	27
Imagen 16: Anuncio BET365.....	40
Imagen 17: Ejemplos de famosos que han anunciado casas de apuestas y casinos online	41
Imagen 18: Anuncio BETFAIR	41
Imagen 19: Anuncio LEOVEGAS	42
Imagen 20: Anuncio Betway	43
Imagen 21: Anuncio Codere.....	43
Imagen 22: Anuncio BETSSON	44
Imagen 23: Anuncio Casino Gran Madrid	45
Imagen 24: Anuncio Luckia.	45
Imagen 25: Anuncio Bwin.....	46
Imagen 26: Anuncio William Hill.....	47
Imagen 27: Género de la muestra.....	52

1. INTRODUCCIÓN.

Este trabajo pretende analizar la evolución de las casas de apuestas y casinos online en España, que están en auge gracias a los confinamientos derivados de la pandemia del coronavirus y al cierre de locales de juego físico. Además, examinaremos los datos de la Dirección general de ordenación del juego (DGOJ) para ver si en estos últimos años han aumentado las apuestas online.

Los objetivos de este trabajo son:

En primer lugar, Estudiar la evolución de las casas de apuestas y juegos online, a través de la revisión de la literatura 2- Conocer la legislación por las que se rigen las casas de apuestas, 3- Presentar y analizar la publicidad de éstas, 4-Determinar que piensa el consumidor sobre este tipo de actividad y averiguar el uso de ésta través de un estudio empírico.

2. HISTORIA DE LAS CASAS DE APUESTAS.

Las primeras apuestas deportivas surgen hace más de dos mil años en la época de los griegos con los juegos olímpicos, más tarde pasan a manos de los romanos en las peleas de gladiadores. Apostar no diferenciaba entre clases sociales, en esta época hasta la plebe apostaba en las carreras de cuadrigas. Después de la caída del Imperio Romano y las luchas de poder en Europa, los juegos de azar no se hicieron populares hasta el año 1000 d.C. (redhistoria.com, 2020).

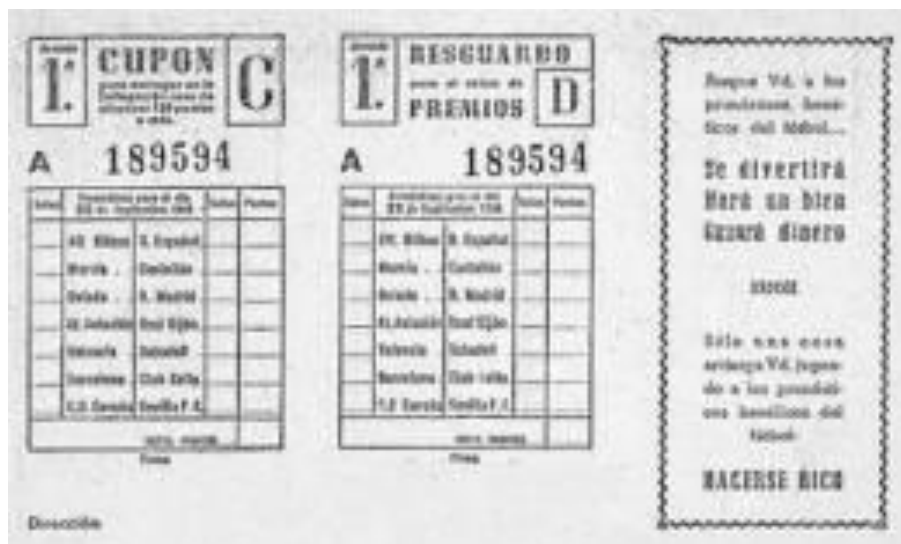
En la edad media las carreras de caballos, duelos entre caballeros o tiro con arco eran los principales eventos para apostar. Muchos gobiernos trataron de prohibir las apuestas, la consecuencia de esta acción fue la clandestinidad de este tipo de ocio. Pasaron los siglos y las apuestas se conservaron. Se popularizaron los juegos de cartas y las posadas pasan a ser salones de juego. (redhistoria.com, 2020).

Las apuestas tal como las conocemos empezaron en el siglo XVIII en Reino Unido. Al principio, se restringían a carreras de caballos y de galgos con el transcurso del tiempo se fueron extendiendo a otros deportes. Medio siglo después, en Estados Unidos se popularizó este tipo de ocio gracias a los colonos británicos que llevaron las costumbres al pueblo estadounidense.

En la década de 1930, esta actividad se extendió por la mayoría de países europeos. (redhistoria.com, 2020).

En España el juego que mayor popularidad adquirió primero fue la quiniela en el siglo XVIII. Asimismo, la primera quiniela oficial se celebra en septiembre de 1946, aunque aparece años antes gracias a Manuel González Lavín, coincidiendo con la liga española en 1929. (revistavilanova.com, 2019) En aquella época, se debía acertar el ganador y el número de goles de ambos equipos. De la recaudación total el 45% se destinaba al premio, el 45% se empleaba en causas benéficas y para los gastos de distribución y gestión se dedicaba el 10% restante. (GranadaDigital.GD, 2018). Ver Imagen 1.

Imagen 1; Primera quiniela en España en 1946



Fuente: Relaño (2016)

En 1977 en España se legalizó el blackjack o el póker, y en el 1981 las máquinas tragaperras. Fue en ese momento cuando comenzaron a incrementarse los salones de juego y a crecer la facturación en este sector, cada país tenía su producto estrella. (algecirasalminuto.com, 2021)

Actualmente las apuestas ofrecen tanta variedad que se puede apostar prácticamente en cualquier evento deportivo, concurso de televisión incluso en elecciones. (algecirasalminuto.com, 2021)

El mundo de las apuestas ha evolucionado haciéndolas cada vez más accesibles. Es gracias a la aparición de internet que se empezó a jugar en línea. Este fue regulado en España por la Ley 13/2011, de 27 de mayo que dio lugar al nacimiento de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), que es la organización que otorga licencias a los casinos que pretenden operar en España. Gracias a esto ya se puede apostar a través del móvil u ordenador y no solo en lugares físicos. Como se puede observar en la Imagen 2, la Dirección General del Juego depende del Ministerio de Hacienda.

Imagen 2: Dirección General de Ordenación del Juego



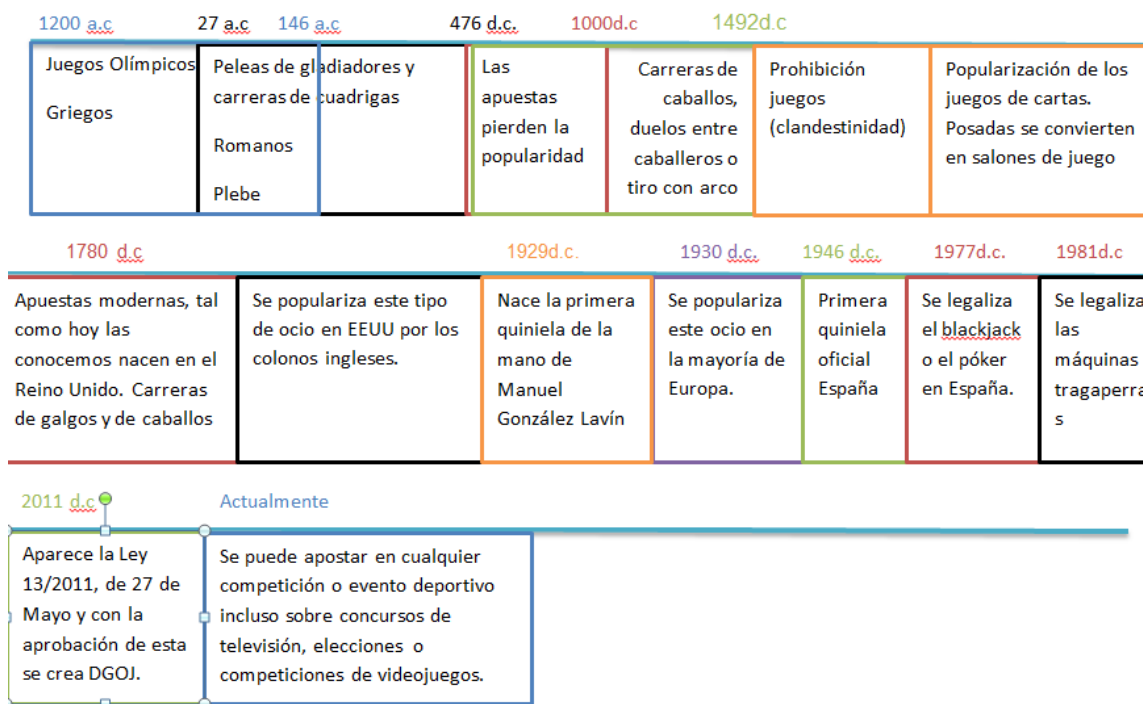
Fuente: Google (2021)

Desde 2011, los casinos y empresas de apuestas online que operan en España cuentan con una licencia específica para ello y cumplen con los requisitos de la normativa vigente, lo que permite a los usuarios apostar de forma segura.

Tal como podemos advertir este sector no solamente ha crecido en número de jugadores, sino que además las casas de apuestas se han adaptado a los nuevos tiempos y ofrecen todo tipo de facilidades y comodidades a los usuarios.

A continuación, se incluye una línea temporal que recoge en el Gráfico 1 la evaluación histórica del juego hasta nuestros días.

Gráfico 1: Evolución histórica del juego



Fuente: Elaboración propia

3. ¿QUE SON LAS CASAS DE APUESTAS?

Una casa de apuestas es un lugar donde un jugador puede apostar, internet está lleno de sitios de apuestas, de lo más variadas, para jugar con dinero real. En las casas de apuestas las probabilidades no son las que fijan las cuotas, sino que además de éstas agregan una comisión que les da beneficios seguros. (<https://www.bettingexpert.com/>, 2020)

3.1 CÓMO FUNCIONAN LAS CASAS DE APUESTAS

Para atraer jugadores, las casas de apuestas brindan jugosos bonos de bienvenida para recompensar a los clientes por sus depósitos iniciales. El bono puede alcanzar el 200% del monto del depósito. Además, algunas personas ofrecen super cuotas con las que pueden pagar sus victorias favoritas a un precio superior al precio de mercado, aunque

suelen hacerlo en forma de bonificaciones o apuestas gratis (algunas en forma de dinero real como Wanabet¹). (diario16.com, 2018)

Según Diario16.com (2018) las casas de apuestas funcionan de la siguiente forma:

- 1) *Las cuotas de las apuestas*: Todas las empresas de apuestas cuentan con traders² y profesionales que se encargan de fijar la cuota por la que podemos apostar en el mercado. Al establecer las cuotas, se deben considerar dos factores:
 - a. la probabilidad de la situación (la victoria del equipo local, más de 4.5 goles en un partido etc.) y
 - b. las necesidades del crupier. Esta es la clave, porque gracias a esta pequeña comisión, la casa de apuestas siempre gana independientemente de si la apuesta se gana o se pierde.

Sin embargo, a medida que se aproxima el evento deportivo, las probabilidades también aumentan. Esto se debe al aumento de las probabilidades de la propia casa de apuestas (por ejemplo, si se cambia un entrenador) y el dinero ingresa al mercado. Por lo tanto, si la gran mayoría de jugadores apuesta por el futbolista 1 en un partido de tenis, su cuota disminuirá gradualmente y la victoria del futbolista 2 en quien nadie confía obtendrá cada vez mejores rendimientos.

2) *Apuestas en directo*; También conocido como apuestas en vivo o live, este es un tipo de apuesta que se caracteriza porque el apostante jugará mientras el juego está en curso (como un partido de baloncesto). Esto significa que las cuotas cambian durante la disputa del evento. Por tanto, la evolución del partido y de las apuestas, generará los cambios de cuotas establecidos por la bookie³.

3) *Apuesta combinada*: es aquella en la que se realiza más de una selección habitualmente de diferentes eventos.

¹ Wanabet, la casa de apuestas perteneciente del Grupo R. Franco, ofrece a sus usuarios multitud de secciones de lo más variadas dirigidas al ocio y diversión bajo las premisas del juego responsable. (Wanabet.es)

² Los traders, conocidos también como «odds-makers» en el campo de las apuestas deportivas, son los encargados de fijar las cuotas y los márgenes en las casas de apuestas, determinan el riesgo. Por tanto, son un elemento fundamental para este tipo de empresas. (apuestas.marathonbet.es, 2021)

³ En general hace referencia al corredor de apuestas o bien a una casa de apuestas. El bookie es el encargado de aprobar las apuestas, Asimismo, también fijará las cuotas de los eventos, particularmente las de apuestas que se realizan en directo, cambiándolas según va avanzando el partido, y se encarga también, de retribuir los beneficios, en las casas modernas se hace de manera automática. (Apuestasfree.com)

3.2 TIPOS DE APUESTAS ONLINE.

Hay diversas formas de apostar y de catalogar nuestras apuestas. Según casasdeapuestas.com una de las formas de clasificación es:

1- Apuestas deportivas:

Su objetivo es predecir qué equipo o persona ganará un evento deportivo. Se pueden clasificar:

- **Por número de apuestas:** 1- Apuestas simples: el jugador hace una selección y apuesta su dinero por ella. 2- Apuesta combinadas o múltiples: dos más selecciones. 3- Apuestas personalizadas: el jugador elige una serie de selecciones sobre un mismo partido, diseñando su propia apuesta. Además, también podemos apostar en directo o en vivo el apostante juega mientras se disputa el partido, la evolución de las apuestas y del partido marcará los cambios de las cuotas establecidas por la casa de apuestas. Por ejemplo, cuando se está disputando un partido de fútbol, si todos apuestan por el equipo X, su cuota irá bajando poco a poco mientras que la victoria del equipo Y, en quien nadie confiaba; se pagará cada vez mejor.
- **Por saldo utilizado:**
 - 1- Saldo real: nos llevamos la cantidad apostada y las ganancias si resulta ganadora.
 - 2- Dinero de bono: el dinero de bono es descontado del total ganado, obtenemos solo las ganancias netas.
- **Por deporte:** Fútbol, rugby, tenis, tenis de mesa, baloncesto, ciclismo, dardos, vóley, ajedrez etc.
- **Por plazo de resolución:** 1- Las apuestas a corto plazo: son las que se resuelven en breve, 2- las apuestas a largo plazo: son las que hacemos antes de un torneo.

2- Póker:

Juego de cartas. Hay una gran variedad de estilos en línea, algunos son: Triple draw Texas Hold 'em, Five Card Draw...

3- Casino:

La mayoría de los casinos online tienen tragaperras, blackjack (el jugador no debe pasarse (obtener más de 21) y conseguir que el dealer o crupier finalice en puntuación detrás de él o se pase) y la ruleta

4- Bingo:

Un locutor va sacando bolas numeradas de un bombo, los jugadores van tachando de su cartón los números que dice el locutor y continúan así hasta que alguien consigue tachar todos los números incluidos en el cartón.

5- Sorteos de lotería:

Hay bastante variedad en esta categoría entre ellas: euro millones, bonoloto, sorteo de navidad, quiniela...

6- Concursos:

Al participante que resulte ganador se le concede un premio ya sea por superación de ciertas pruebas de competición, azar ...

3.2 CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE MÁS CONOCIDAS.

Hay más de 39 casas de apuestas online en España. Todos tienen la licencia correspondiente de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). Según el ranking de febrero 2021 de miscasasdeapuestas.com (2021) las mejores casas de apuestas de España son:

1. **Bet365:** esta casa de apuestas es referencia no sólo en Europa sino en la mayor parte del mundo, está a la avanzadilla en las apuestas online, invirtió potentemente en su plataforma y principalmente en las apuestas en vivo. Tiene la mayor selección de apuestas pre partido y en directo.

Imagen 3: Logotipo Bet365



Fuente: Google

2. **Betfair:** es una de las casas de apuestas más sonada en el mundo. Surge en el año 2000 en Inglaterra y desde aquel momento no ha dejado de progresar. Han creado y desarrollado el Exchange un sistema de intercambio de

apuestas, además de las apuestas deportivas brinda secciones de casino, póker y slots.

Imagen 4: Logotipo Betfair



Fuente: Google

- 3. Leovegas:** La compañía sueca goza de uno de los mejores casinos en línea, entrega buenos bonos de bienvenida para nuevos clientes y opera tanto en apuestas deportivas como slots y juegos de casino, su punto fuerte. Está orientada a dispositivos móviles.

Imagen 5: Logotipo LeoVegas



Fuente: Google (2021)

- 4. Betway:** destaca su web por la gran calidad en su diseño y en su navegación, Posee una gran competitividad en las cuotas que ofrece y la división de fútbol, es de las que más sobresale por su calidad. Otro ámbito en el que destaca son sus apuestas para el tenis, eSports y baloncesto. Además de las apuestas deportivas ofrece slots⁴, ruleta, blackjack y baccarat.

⁴ Este juego es el clásico de las máquinas tragaperras pero que se puede jugar online (El Mirador de Madrid, 2019)

Imagen 6: Logotipo Betway



Fuente: Google (2021)

- 5. Codere:** es la número 1 de las casas de apuestas españolas es y se encuentra entre los operadores que han pasado de las máquinas recreativas a ofrecer el juego de manera online. Es ideal para apostar en el fútbol español. Actualmente patrocina al Real Madrid, su desventaja es la disponibilidad restringida de procedimientos para poder retirar fondos.

Imagen 7: Logotipo Codere



Fuente: Google

- 6. Betsson:** en Suecia es una de las casas de apuestas más grandes y conocidas. Ofrece juegos y apuestas en países de Europa, América y Asia. Tiene una sección de apuestas en directo y es ideal para principiantes y profesionales. Su ventaja frente a otros operadores son las apuestas en el móvil.

Imagen 8: Logotipo Betsson



Fuente: Google

- 7. Casino Gran Madrid:** como su nombre indica ofrece casino online, y fue una de las primeras empresas españolas en ofrecerlo con licencia. Aunque su web está más enfocada a juegos de casino desde 2018 han triunfado las

apuestas deportivas. Destaca por su gran cantidad de promociones y ofertas tanto a clientes nuevos como existentes.

Imagen 9: Logotipo Casino Gran Madrid.



Fuente: Google

- 8. Luckia:** es de las casas de apuestas que más rápidamente han crecido en España. Su éxito se debe a una combinación de negocios en línea y en vivo, y su sitio web presenta una amplia variedad de mercados deportivos y de apuestas, una amplia selección de fútbol y un buen servicio al cliente. Además, tiene buenas cuotas.

Imagen 10: Logotipo de Luckia



Fuente: Google

- 9. Bwin:** es una de las mayores casas de apuestas que opera a nivel mundial. Nace en Austria en el año 1997. Destaca por las apuestas deportivas, también posee un casino online.

Imagen 11: Logotipo Bwin



Fuente: Google

10. William Hill: Con más de 80 años de experiencia dentro del sector del juego, se diferencia por tener una gama amplia de actividades deportivas y cuotas en diferentes mercados.

Imagen 12: Logotipo William Hill



Fuente: Google

3.3 EVOLUCION CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE.

Las casas de apuestas han evolucionado a lo largo de los años, en este apartado se van a exponer los motivos por los cuáles se ha producido el crecimiento de este tipo de producto, y la evolución que ha tenido a lo largo del tiempo.

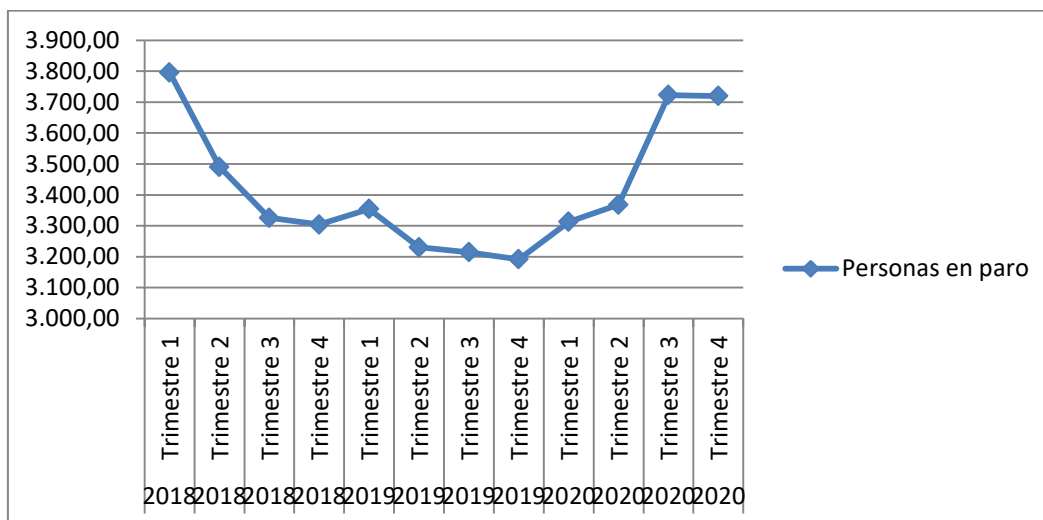
3.3.1. CAUSAS DEL ÉXITO DE LAS CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE

El crecimiento de este sector se debe a varios factores, basándonos en las informaciones de elconfidencial.com (2018), noticiasdealmeria.com (2020), eldiario.es (2018) y publico.es (2018)

- Los bonos y cupones tan atractivos que ofrecen las páginas web, junto con un sistema de promoción de apuestas deportivas cruzadas.
- El crecimiento exponencial del consumo digital de los últimos meses debido a la crisis formada por el COVID-19.
- Parte del negocio offline ha pasado al online. Durante el juego, la gente puede apostar en casa para evitar el contacto físico. Además, las apuestas digitales permiten a los usuarios interactuar a través de salas de chat. (<https://www.noticiasdealmeria.com>, 2020)
- La crisis financiera y económica hace que las personas decidan apostar para conseguir un dinero extra.

En el Gráfico 1 podemos observar las personas paradas en los años 2018, 2019 y 2020. Vemos como en el 4 trimestre de 2019 hasta el 4 trimestre de 2020 las personas paradas aumentaron debido al COVID.

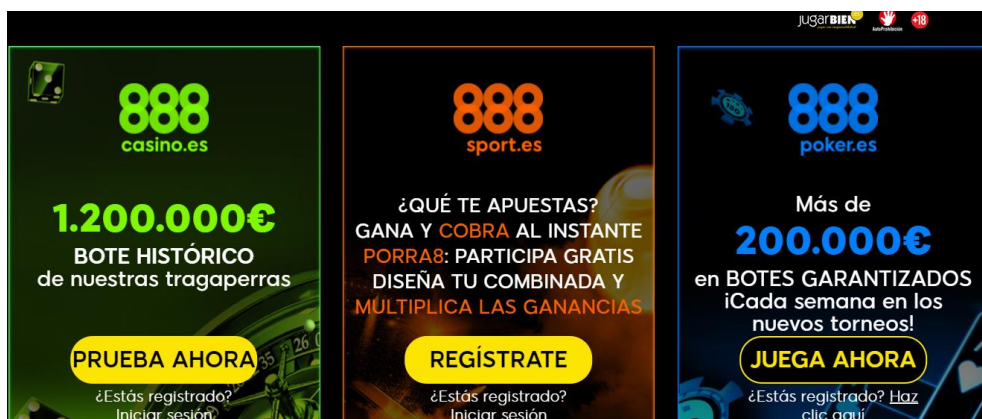
Gráfico 1: Evolución del número de parados en España.



Fuente: INE (2021)

- La publicidad tan agresiva que ha ido aumentando en los últimos años, además del aumento de las inversiones en patrocinios de eventos y equipos⁵.

Imagen 13: Anuncio 888 casino



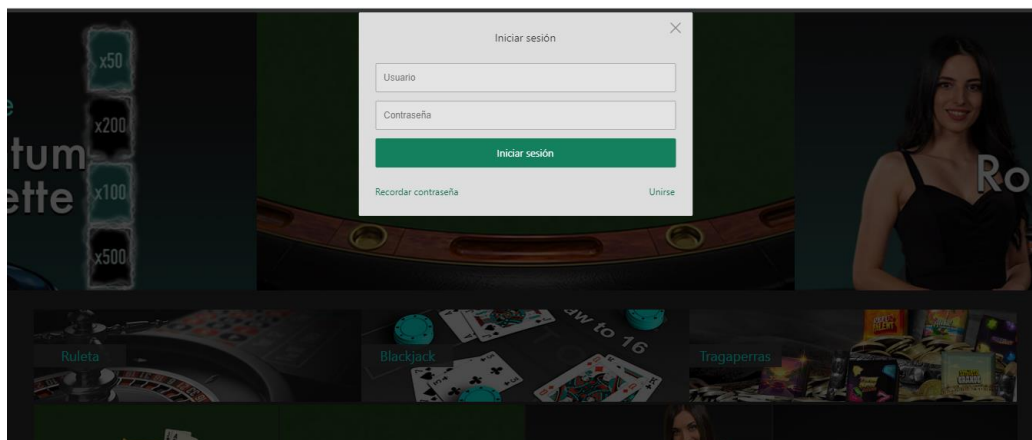
Fuente : Google (2021)

⁵ Desarrollado en el apartado 4.1.2

En el anuncio podemos ver como aparece la palabra GRATIS en mayuscula y una cantidad de dinero al lado, gana y cobra, botes garantizados, sin deposito, juega ahora...palabras para que acabes jugando.

La fácil accesibilidad del juego online. Por ejemplo, se puede jugar desde el móvil mediante una aplicación, desde el ordenador o una Tablet simplemente hay que registrarse y ya se puede jugar. En cuanto al registro se debe aportar el número de DNI y también la fecha de nacimiento, para poder comprobar que eres mayor de edad.

Imagen 14: Acceso a Codere



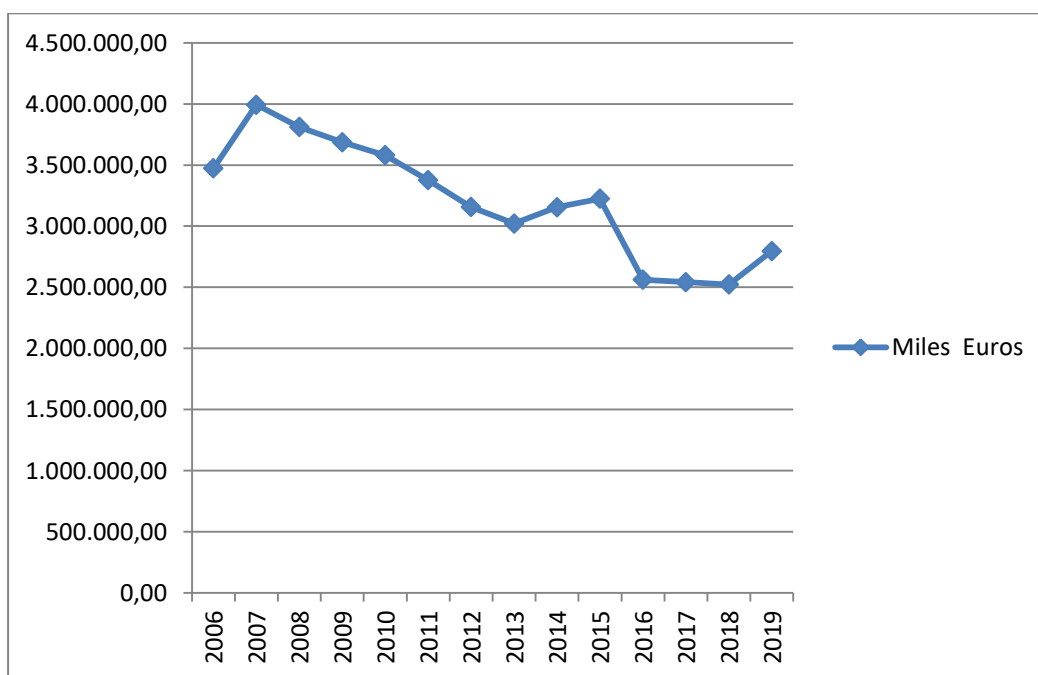
Fuente: Codere.es (2021)

- La predilección de los poderes públicos a liberalizar el sector del juego de forma controlada. Los ingresos estatales han aumentado, obviamente, estas licencias no son gratuitas y deben pagarse al estado. Esto aumentó el interés nacional y ha tenido un impacto positivo en la economía (RegionDigital.com, 2020)
- El aumento del gasto en el ocio por parte de la población.
- El progreso tecnológico. Es decir, la aparición de los Smartphone o de las APP han dado lugar a poder jugar desde casa con el teléfono móvil.
- El abandono de la idea de que apostar es malo o poco ético al legalizar el juego. Según los datos recabados por Europa Press muestran que el 41,9% de los universitarios considera que jugar por dinero está mal visto por otros y el 56,2% tiene una percepción negativa del juego. Además, el 63,2% de los encuestados dice que debería de tenerse una peor visión socialmente.

- Se ha producido un aumento en el nivel de seguridad. El apostador estará seguro de que puede ingresar sus datos personales sin verse comprometidos o accedidos de ninguna manera. (RegionDigital.com, 2020)

Como se puede observar en el Gráfico 2, desde 2018 a 2019 se ha producido un repunte en el gasto en juegos de azar, que supone más de 273.000 euros con respecto al año anterior.

Gráfico 2: Gasto en juego de azar



Fuente: INE (2020)

3.3.2. DESARROLLO DE LAS CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE A NIVEL MUNDIAL

El juego en línea, también conocido como juego de Internet o apuestas en línea, incluye una gama de juegos online. A través de estas actividades los usuarios pueden participar en apuestas relacionadas con deportes en vivo u otros eventos para ganar dinero o premios. Las plataformas de juego en línea, aplicaciones y sitios web están programados para ser testigos de la creciente popularidad en toda la región de Asia y el Pacífico.

Los líderes de la industria están invirtiendo en tecnología de IA⁶ para identificar los patrones de comportamiento de los jugadores y prevenir fraudes en los juegos. Por ejemplo, en Noviembre de 2019, el UK Betting and Gaming Council (UKBGC), implementó el Anonymous Player Awareness System (APAS), un software de inteligencia artificial, para identificar y bloquear a los estafadores. APAS rastrea el comportamiento de un jugador durante 30 segundos e inmediatamente muestra advertencias de apuestas más seguras en la pantalla de la máquina.

Como se puede observar en la Tabla 1, los Juegos de Azar en línea aumentarán su porcentaje en los ingresos totales del mercado de Juegos de Azar de Europa este año, pero no compensarán las principales caídas en el segmento Presencial, ya que los ingresos totales del mercado se desploman debido al Covid-19, concluye el informe publicado por la Asociación Europea de Juegos y Apuestas (EGBA).

En concreto, los ingresos totales del Juego caerán un 23 por ciento este año en la región europea, lo que suponía unos ingresos de 98.600 millones de euros en Ingresos Brutos del Juego (GGR) en 2019 en 2020 caerán a 75.900 millones, ya que el Sector se ha visto afectado por la pandemia, según el informe, realizado en asociación con H2 Gambling Capital. (Azarplus, 2020)

De cara al futuro, se espera que continúe el crecimiento constante del mercado de Juegos de Azar en línea de Europa, y que el GGR en línea crezca aproximadamente un 7 por ciento anual y alcance el 33,6 por ciento de los ingresos totales de juegos de azar en Europa para 2025. Además, también, se espera que continúe la creciente popularidad del uso de dispositivos móviles para las apuestas en línea y alcancen el 50,8 por ciento para 2022, superando el uso de computadoras de escritorio por primera vez. (Azarplus, 2020).

También observamos en la Tabla 1 el tamaño del mercado de juegos de azar en línea se valoró en USD 55 mil millones en 2019 y se prevé que crezca a más del 16.5% entre 2020 y 2026. Para 2026 su proyección es de 160 mil millones en las zonas de EE.UU., Canadá, Reino Unido, Alemania, Francia, Italia, España, Asia meridional, Asia oriental, sudeste asiático, Oceanía, México, Colombia, Argentina.

⁶ Inteligencia Artificial

Tabla 1; Informe de Cobertura del mercado de juegos de azar en línea

Informe de cobertura	Detalles		
Año base:	2019	Datos históricos de:	2016-2019
Tamaño del mercado en 2019:	USD 55 mil millones	Período de previsión:	2020 a 2026
Período de previsión 2020 a 2026 CAGR:	16.5%	No. de páginas:	250
Proyección de valor 2026:	USD 160 mil millones	Tablas, Gráficos y Figuras:	270
Geografías cubiertas (15):	EE.UU., Canadá, Reino Unido, Alemania, Francia, Italia, España, Asia meridional, Asia oriental, sudeste asiático, Oceanía, México, Colombia, Argentina		
Segmentos cubiertos:	Tipo ⁷ , Tipo de dispositivo y Región		
Impulsores del crecimiento:	<ul style="list-style-type: none"> • Rápida adopción de moneda digital en juegos de azar en línea en América del Norte y Europa • Aumento de la adopción de teléfonos inteligentes y fácil acceso a los juegos de casino • Creciente legalización de los juegos de azar en línea por varios estados en los EE.UU. • Disponibilidad de diferentes métodos de pago en Asia Pacífico • Inversión gubernamental para obtener beneficios del impuesto al juego en línea en México • Crecimiento del uso de tecnologías de vanguardia como la realidad aumentada y la realidad virtual para los juegos de azar en línea en Europa 		
Escollos y desafíos:	<ul style="list-style-type: none"> • Problemas de seguridad y privacidad de datos • Marcos normativos y políticas impuestas contra los juegos de azar en línea por varios gobiernos de Asia Pacífico y MEA⁸ 		

Fuente: Elaboración propia a partir de www.gminsights.com 2020.

⁷ Tipo de juego: tenis, fútbol, carreras de caballos...

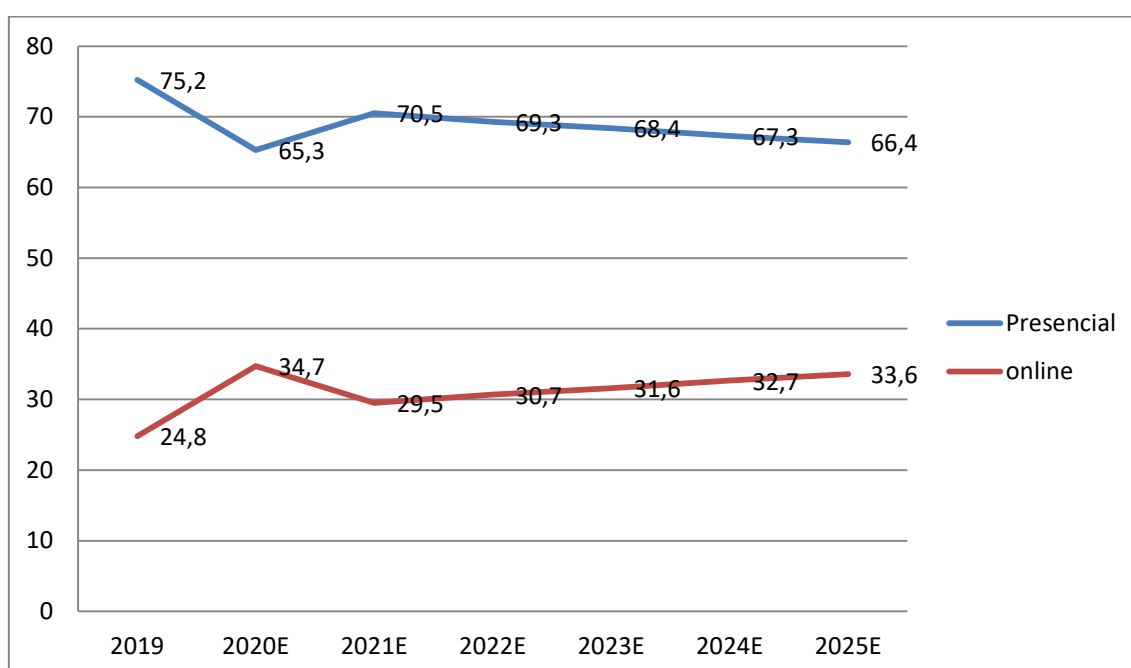
⁸ Oriente medio y África

Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

En el Gráfico 3 de participación en línea de juego en Europa, observamos como la cuota de mercado del juego online está creciendo constantemente y se espera que alcance el 33,6% de ingresos brutos para 2025. En 2020, en el juego online se esperaba un aumento al 34,7% de la proporción y en la participación presencial una disminución a 65,3% debido a los cierres relacionados con el COVID. Para 2021 se espera que la participación online caiga por reapertura de establecimientos aumentando en 70,5% la participación presencial

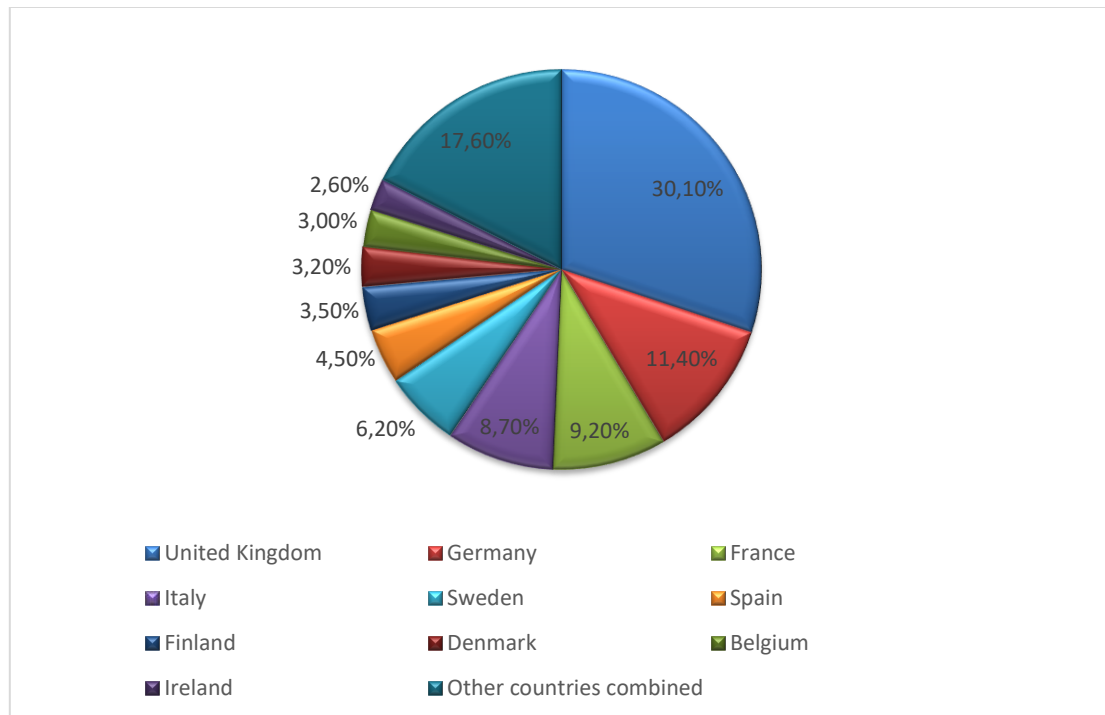
Gráfico 3: Participación en línea del juego en Europa.



Fuente: www.azarplus.com (2020)

En 2019, el Reino Unido (30,1%) representó la mayor parte de Europa en ingresos del mercado de juegos de azar en línea seguido de Alemania (11,4%), Francia (9,2%) e Italia (8,7%). España ocupa una posición intermedia entre los países que tienen más ingresos y los que menos con un 4,5% e Irlanda se sitúa en la última posición con 2,6%. Estos datos se pueden observar en el Gráfico 4.

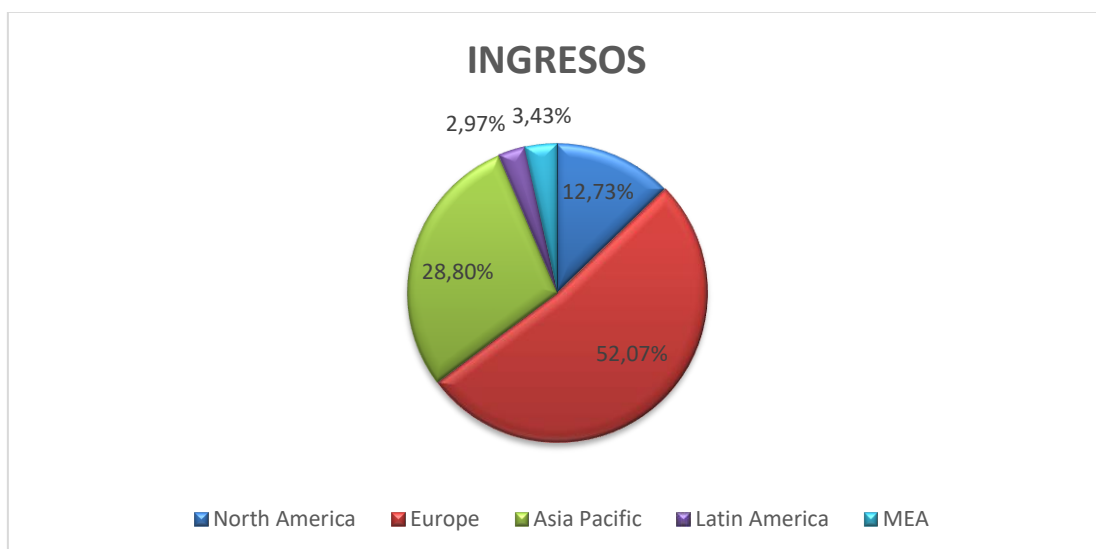
Gráfico 4: % Ingresos juegos en línea en Europa 2019



Fuente: www.azarplus.com (2020)

En el Gráfico 5 se recogen los datos de como Europa obtuvo el mayor ingreso en juegos online de un 52,07% seguido de Asia con un 28,8% y Norte América con 12,73%. Por lo tanto, Europa se sitúa con diferencia a la cabeza en gasto en juegos de azar en línea.

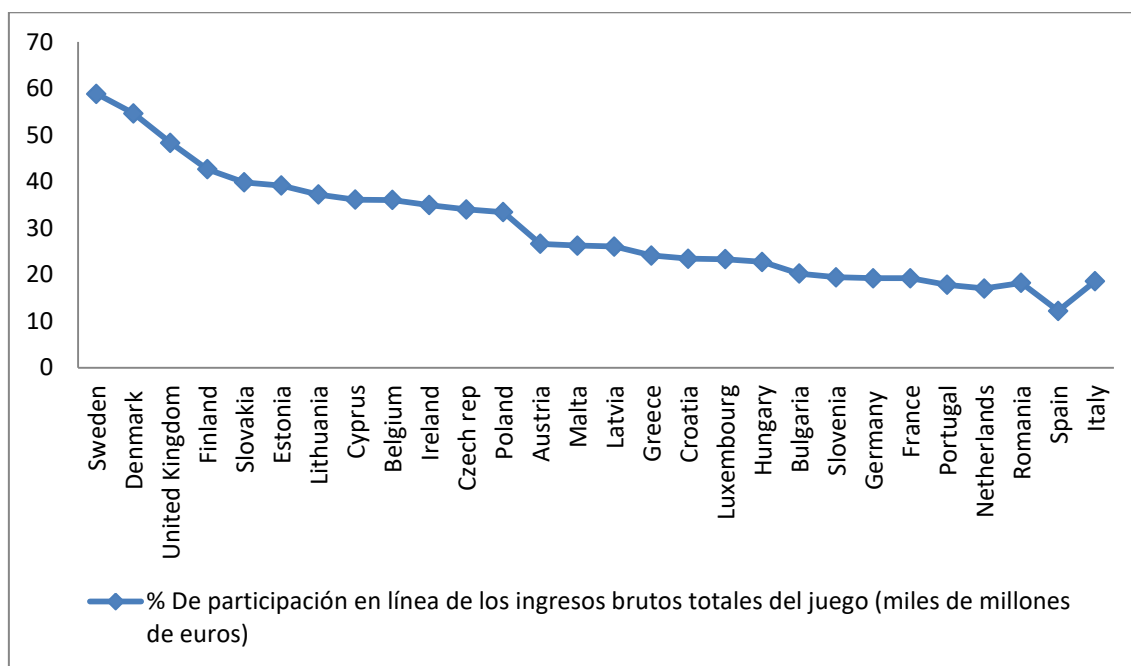
Gráfico 5: Cuota de mercado regional de juegos de azar en línea, 2019 (Ingresos)



Fuente: <https://www.gminsights.com> (2020)

En 2019, Suecia fue el país europeo que tuvo la mayor participación (58.8%) de su actividad de juego en línea, seguido de Dinamarca (54,6%), Reino Unido (45,3%), Finlandia (42,6%) y Eslovaquia (39,8%). Curiosamente, algunos de los mercados de juegos de azar más grandes, como Alemania, Francia, Italia y España, tenían cuotas en línea relativamente bajas de sus mercados de juego totales. Como se puede ver en el Gráfico 6, España se encuentra en penúltimo lugar en el ranking.

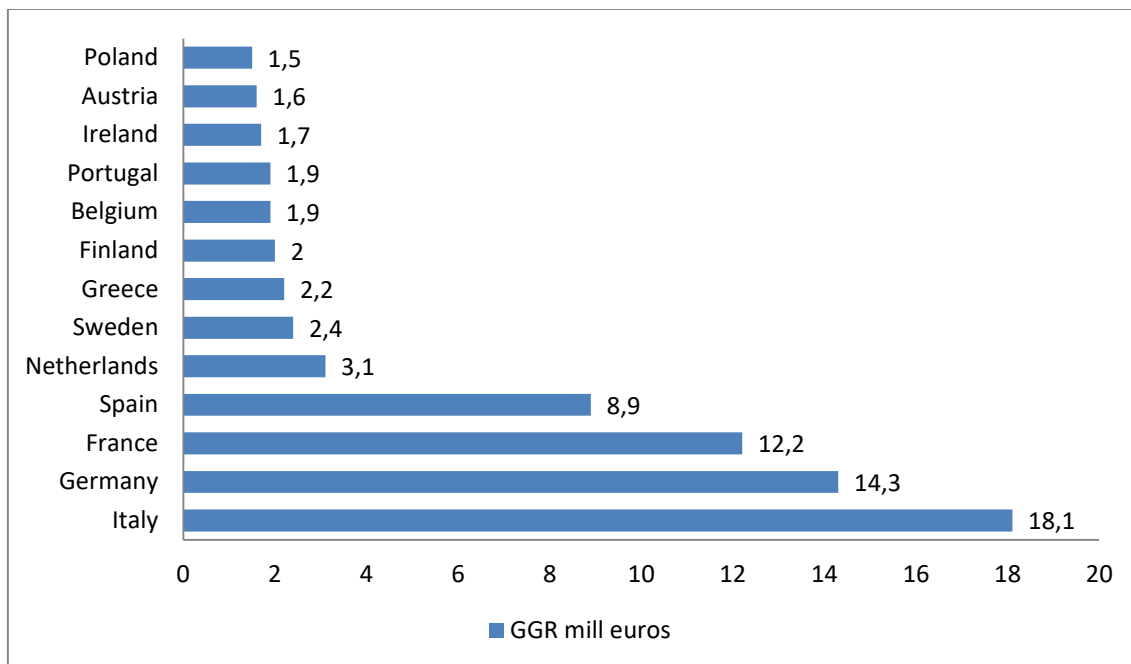
Gráfico 6: % participación en línea Europa 2019



Fuente: <https://www.azarplus.com> (2020)

Así mismo, en 2019, los operadores regulados en Italia registraron un total de más de 18.700 millones de euros, lo que representa el 1,06% del PIB del país. Otros GGR comparativamente grandes fueron reportados por operadores regulados dentro del Reino Unido, Alemania, Francia y España. La GGR de operadores regulados en Grecia fue de 2.100 millones de euros en 2019. Aunque no es tan significativo en comparación con el GGR de algunos de los países europeos más grandes, esto representa más del 1,14 por ciento del PIB del país, la proporción más significativa de todos los países dentro de esta estadística. La mayor parte de esta en Ingresos Brutos del Juego (GGR) se genera en línea, lo cual es muy interesante para nuestro estudio.

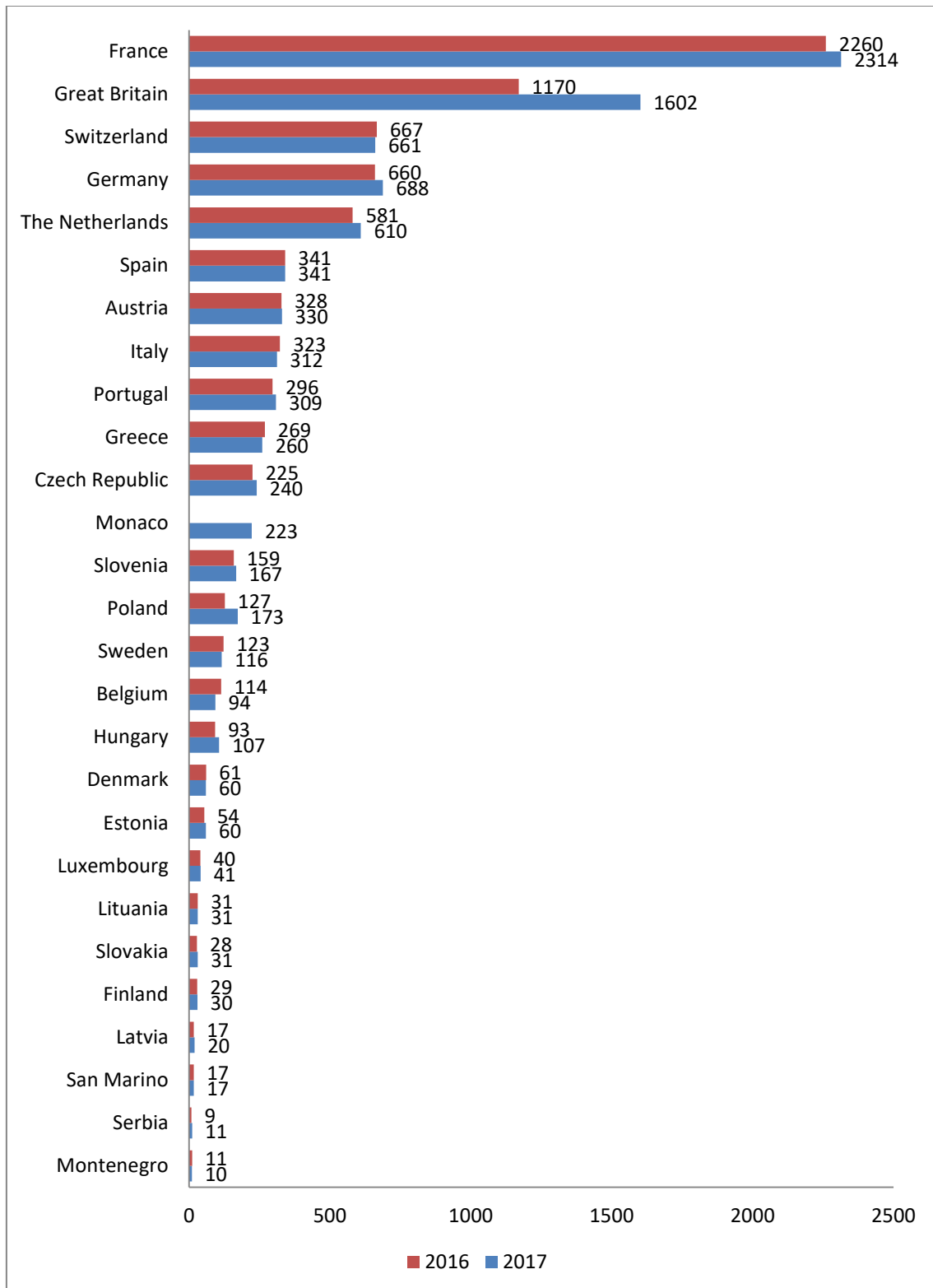
Gráfico 7: Ingresos Brutos del Juego (GGR) EUROPA 2019



Fuente: Statista (2020)

Esta estadística mostrada en el Gráfico 8, revela los ingresos brutos de juegos de casino (GGR) en Europa de 2016 a 2017, por país. En 2017, el GGR en Francia ascendió aproximadamente 2.314 millones de euros frente al 2.260 de 2016, 50 millones más, seguidos de Gran Bretaña con 1.170 y Suiza con 667 en 2016. Serbia y Montenegro son los países que menos han ingresado 9 millones y 11 millones respectivamente. En prácticamente todos los países se produjo un aumento en el gasto en los juegos de casinos online, por lo tanto, es un sector en claro crecimiento en ese momento.

Gráfico 8: GGR Europa 2016-2017



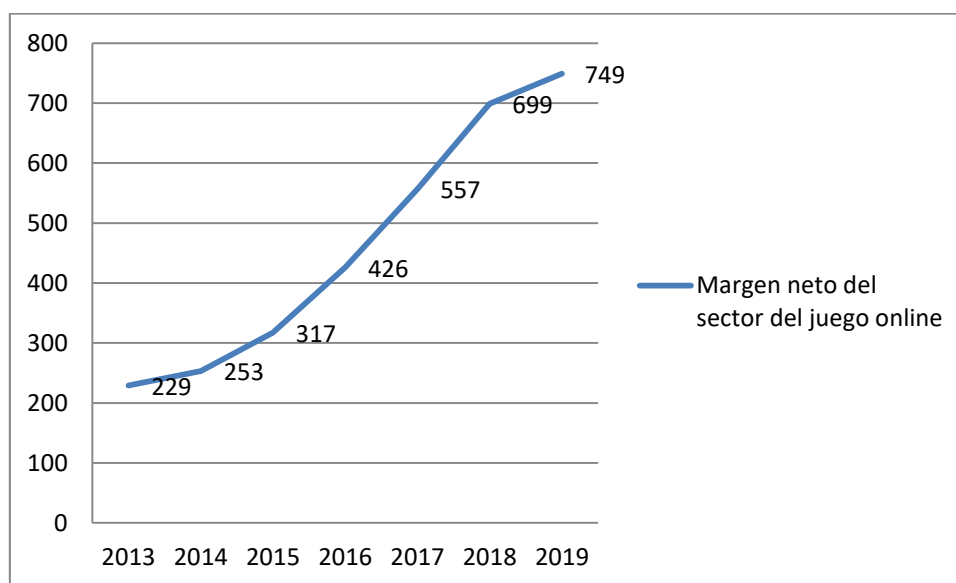
Fuente: Statista (2020)

3.4. DATOS DEL MERCADO ESPAÑOL DE CASINOS Y CASA DE APUESTAS ONLINE

Como ya se comentó en el apartado de la historia de las casas de apuestas, es a partir del año 2011 con la Ley 13/2011, de 27 de mayo, cuando en España regula el juego online, por tanto, es a partir de ese momento cuando empieza el despegue de este negocio en nuestro país.

Si nos centramos en el mercado español relacionado con las casas de apuestas y casinos online, se puede ver en el Gráfico 9, que desde el año 2013 al 2019 ha habido un incremento de 520 millones de euros netos, lo que supone un 227%, por lo que hay un aumento muy considerable en este sector en relación a los beneficios, lo cual nos indica que cada vez más se apuesta online.

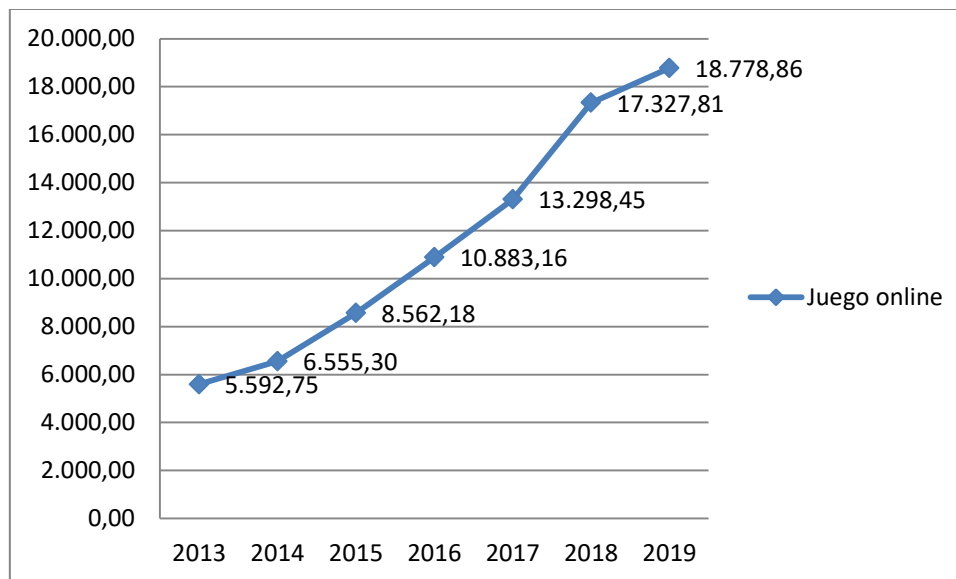
Gráfico 9: Margen neto del sector del juego online en España 2013-2019



Fuente: Ministerio de Consumo (2020)

En relación a las cantidades apostadas en España, el incremento ha sido muy notable, ya que ha supuesto un aumento en 13.186,11 millones de euros en 2019, más del triple de las cantidades apostadas en 2013. Evidentemente, ya se había comentado en el Gráfico anterior los beneficios netos, por tanto, era de suponer que se debía producir un crecimiento en las cantidades apostadas para que éste elevara de esta manera. (Ver Gráfico 10).

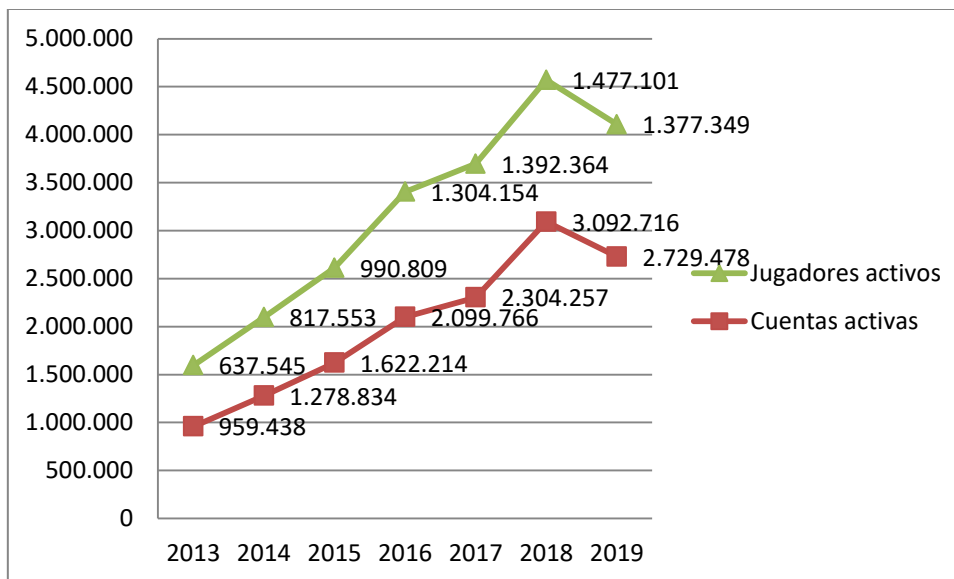
Gráfico 10: Cantidades apostadas en juego online en España año 2013-2019



Fuente: Ministerio de Consumo (2020)

Si nos centramos en las cuentas y jugadores activos, observamos en el Gráfico 11, como los jugadores y cuentas activas aumentan considerablemente del año 2013 a 2018, alcanzando su punto máximo en 1.477.101mill para jugadores activos y 3.092.716 para cuentas. Del 2018 al 2019 estas cifras descienden hasta llegar a 1.377.349 para jugadores y 2.729.478 para cuentas. Según Fernández (2018), “Lo que está claro es que la tarta del juego [online y presencial] se ha reducido tras la crisis un 24%”, como sostiene el director del Consejo Empresarial del Juego (Cejuego) su director. Consecuentemente, la crisis ha repercutido directamente en las apuestas online.

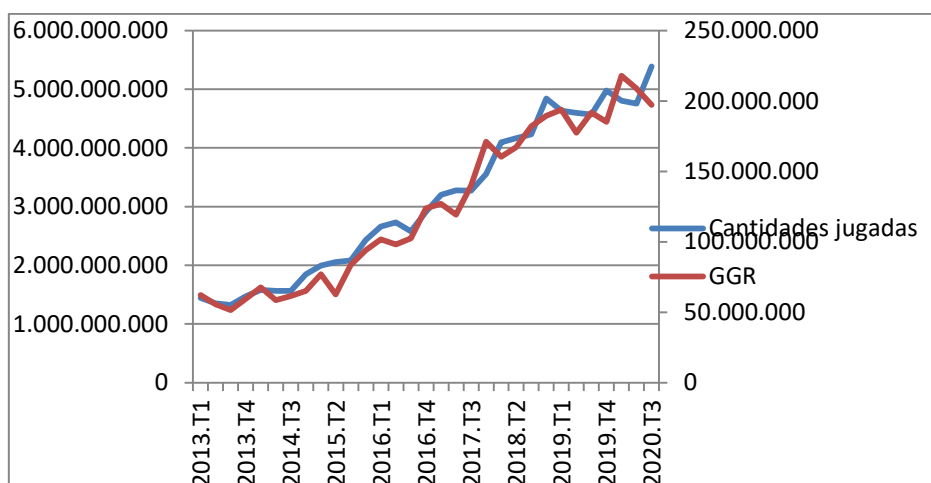
Gráfico 11: Cuentas y jugadores activos de juego online



Fuente: Ministerio de Consumo (2020)

El Gráfico 12 representa la evolución del GGR y de las cantidades jugadas trimestralmente desde el año 2013 al 2020. De 2013 al 2020 ha tenido sus altibajos, pero ha ido aumentando año tras año. El punto más alto en el tercer trimestre de 2020 y el más bajo en el tercer trimestre de 2013. Por otro lado, GGR Alcanzó su punto máximo en el primer trimestre de 2020 y el más bajo en el tercer trimestre de 2013.

Gráfico 12: Evolución GGR y Cantidades jugadas trimestralmente



Fuente: DGOJ (2020)

Como se puede observar en el Gráfico 13, en el año 2019 el juego presencial que más dinero recaudado fue el bingo con un 44 %, seguido de las apuestas con un 31,5 % y

finalmente los juegos de casino con un 24,5 %. En relación a las loterías presenciales, hay tres grandes tipos: SELAE⁹ Presencial, compuesta por 55 delegaciones comerciales y más de 10.500 puntos de venta (Loterías y Apuestas del Estado, 2021). En la Imagen 15 se puede observar el tipo de loterías con las que cuenta este organismo.

Imagen 15: Loterías del SELAE



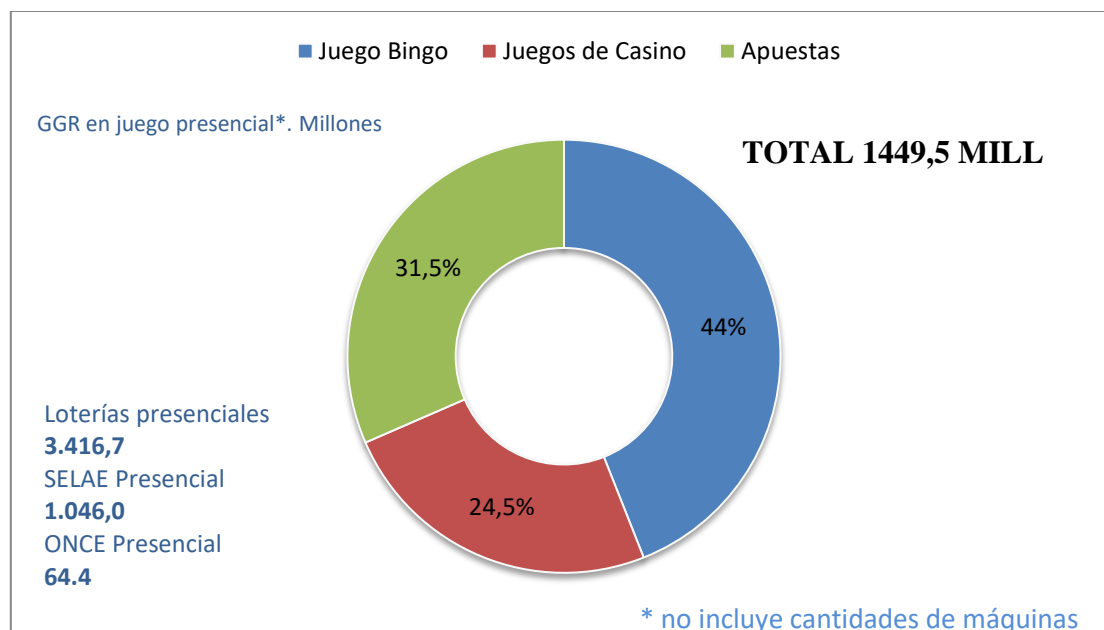
Fuente: Loterías y Apuestas del Estado (2021)

A continuación se realizará la comparativa de los gráficos de juego presencial y online cuyas variables son Gross gaming revenue y cantidades jugadas. El GGR El juego total es un indicador de la cantidad total de dinero bruto que los operadores de la industria del juego ganan durante un período de tiempo., es decir, los ingresos brutos mientras que las cantidades jugadas son las ventas.

Para calcular el GGR hay que aplicar la fórmula: el total de las apuestas - el total de ganancias recibidas, de ahí saldrán las ganancias efectivas del operador de apuestas. Lógicamente, el GGR no siempre es el mismo, sino que varía de acuerdo a la suerte de los usuarios.

⁹ Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado

Gráfico 13: Juego Presencial en España en 2019



Fuente: Dirección General de ordenación del juego (2020)

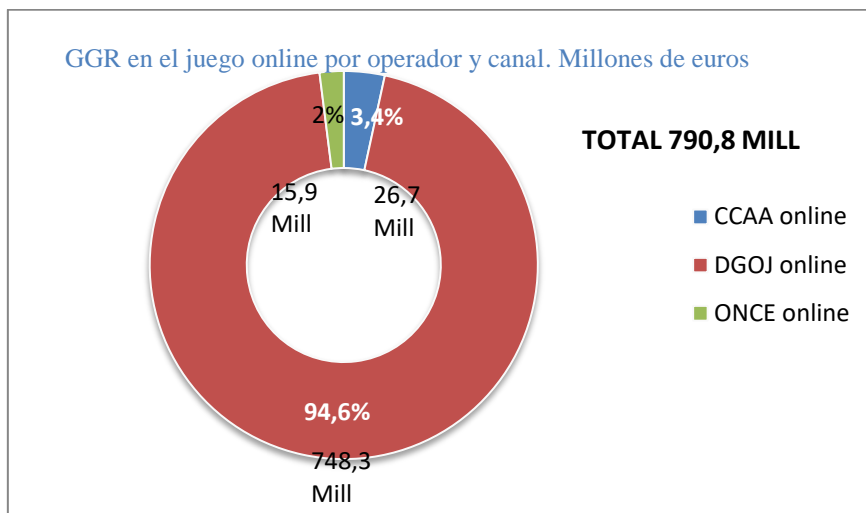
Como se puede observar en el Gráfico 14, en relación a los datos obtenidos por las apuestas y casino online, en 2019 se llegó a la cifra de 790,8 mil millones de euros, aunque si lo comparamos con cifra obtenida por los juegos presenciales con 1449,5 mill y eso sin contar las máquinas B que : “Son máquinas de tipo «B» aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico” (Artículo 5 Definición)¹⁰. Por lo tanto, estaríamos hablando de las máquinas tragaperras. El juego presencial supone, por tanto, casi el doble de dinero obtenido que el online. Quizás debido a que el juego online lleva muchos menos años en el mercado y el consumidor todavía no se ha terminado de adaptar a él.

Además se muestran las cifras que se reparten de las apuestas online, entre la Once online que solo cuenta con un 2%, seguido de las Comunidades Autónomas, pero está claro que las casas de apuestas adheridas a la Dirección General de Ordenación del Juego¹¹, es donde se encuentra el montante principal del juego online.

¹⁰ Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. Se incluyen, por tanto, dentro de las máquinas de tipo «B», las que contienen algún elemento de juego, apuesta, envite o azar recogidas en este tipo por el Ministerio del Interior, siempre que no se vean afectadas por ninguna exclusión específica contemplada en el artículo 2. (Art. 5.2.)

¹¹ En el Anexo 1 quedan recogidas todas las casas de apuestas que están adheridas al DGOJ.

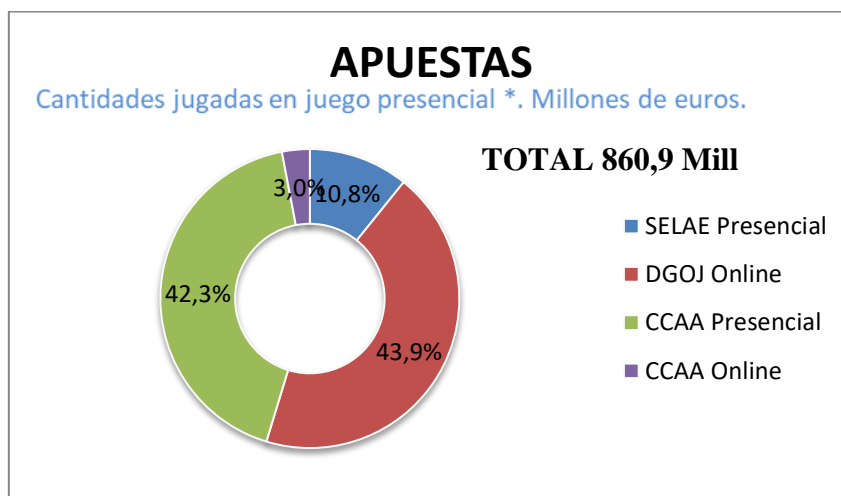
Gráfico 14: Juego online en España en 2019



Fuente: Dirección General de ordenación del juego (2020)

En el Gráfico 15 se observan como las apuestas presenciales son mayores que las online para el año 2019. Siendo las apuestas adheridas al DGOJ online la de mas importantes con un 43,9% seguido de las CCAA presenciales con un 42,3%. En este Gráfico se realiza la comparativa entre presencial y online, introduciendo el SELAE (Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado), si sumamos el 10,8% más el obtenido por las CCAA presenciales con un 42,3%, obtenemos el 53,1% del total. Este será uno de los puntos a averiguar en el estudio empírico que icluiremos en este trabajo, ¿por qué se obtine mas beneficio presencial que online?

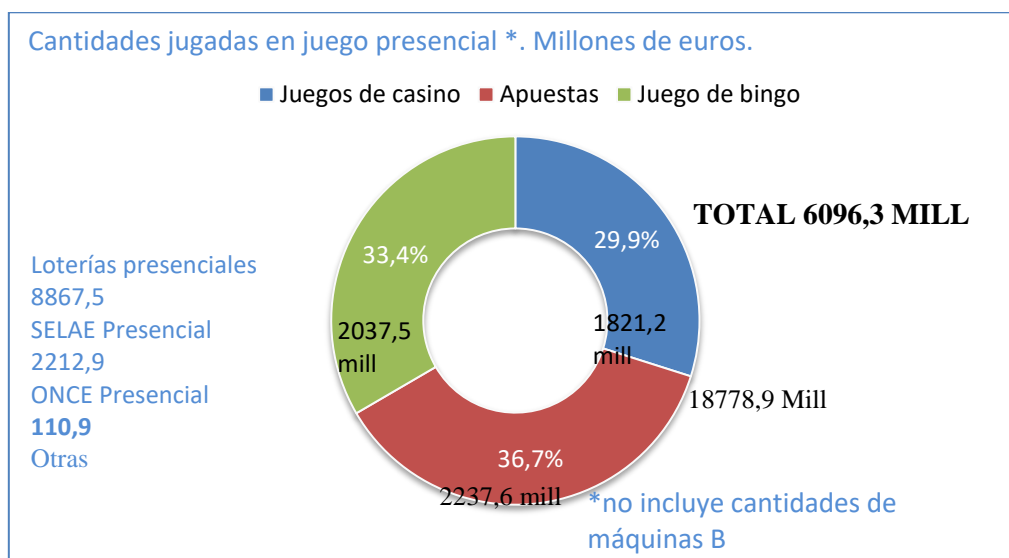
Gráfico 15: Apuestas (presenciales y online) en España en 2019



Fuente: Dirección General de ordenación del juego (2020)

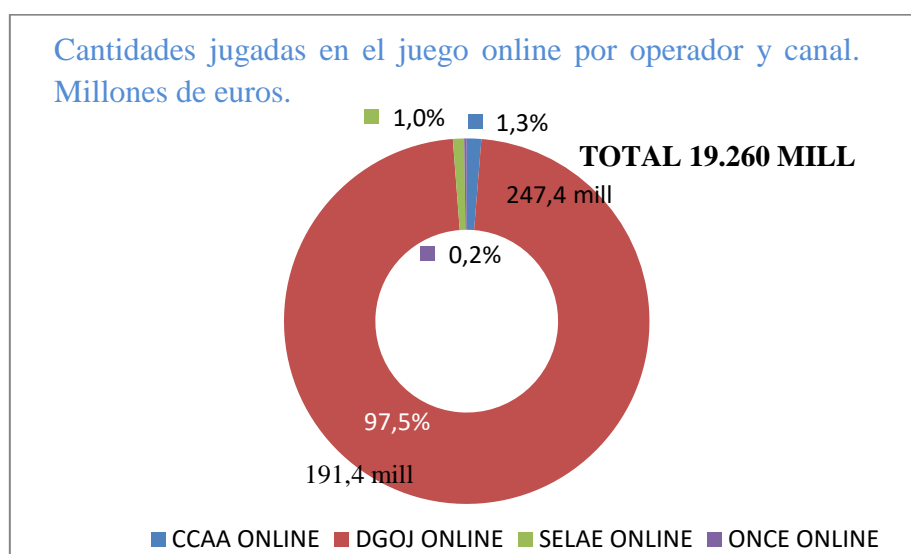
Seguimos analizando las diferencias solo entre las apuestas online y presenciales, ya que son la competencia directa del primero. En los Gráficos 16, 17 y 18 se observa como las cantidades apostadas son mayores online de un 19.260 millón frente a los 6.096 millones jugados de manera presencial. Hay que destacar que en cantidades jugadas las apuestas siguen siendo mayores en el modo online con un 76,6% para el año 2019 que en el modo presencial.

Gráfico 16: Juego Presencial en España en 2019



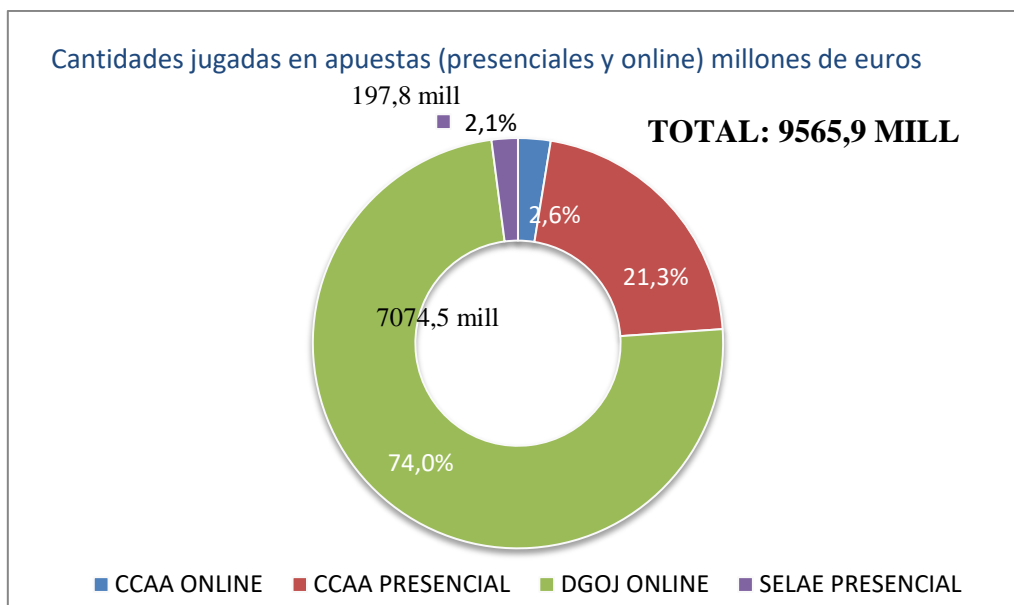
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

Gráfico 17: Juego Online en España en 2019



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

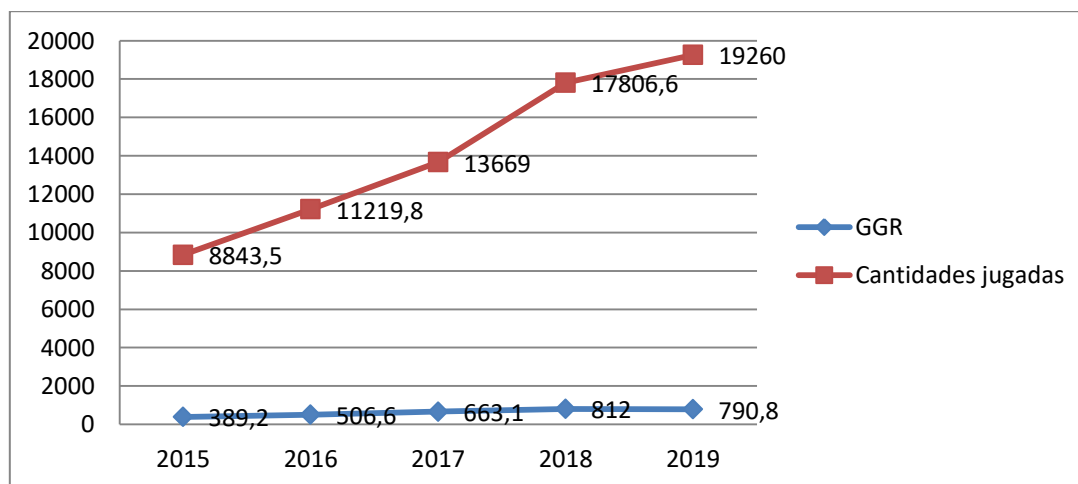
Gráfico 18: Apuestas en España en 2019



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

Se recoge en el Gráfico 19 que en el año 2015 las cantidades jugadas fueron de 8.843,5 millones mientras que si GGR fue de 389,2 millones casi la mitad menos que en el año 2019 con 790,8 millones y unas cantidades jugadas de 19.260 millones más del doble del 2015. Por lo tanto, podemos observar que de 2015 a 2019 ha habido un gran crecimiento en el sector.

Gráfico 19: Estimaciones sobre el mercado del juego online en España. Millones de euros



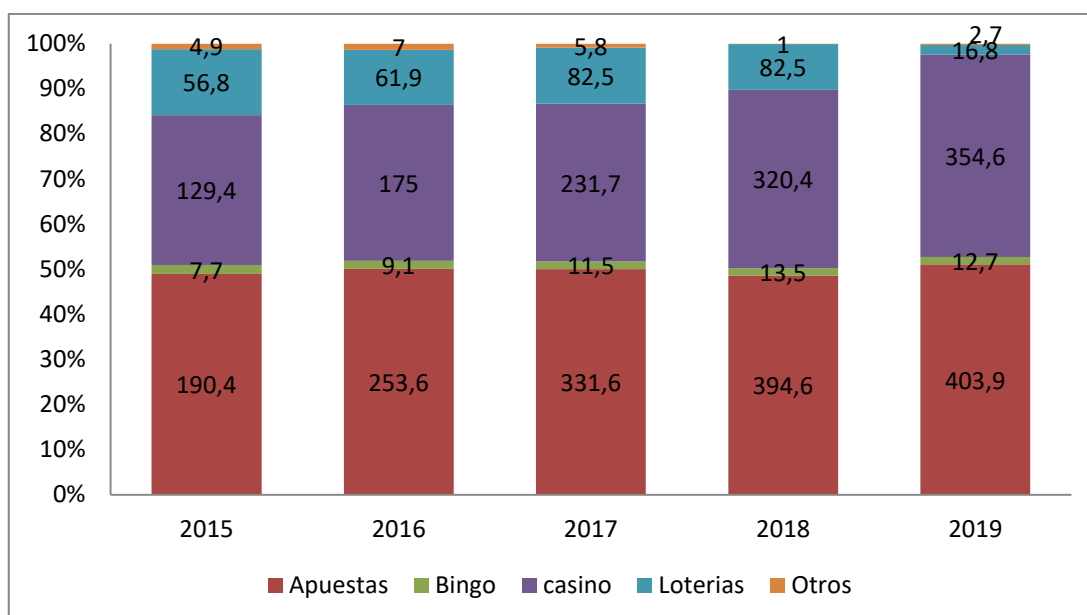
Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

En relación con el Gráfico 20, las apuestas son el juego mayoritario en España en todos los años ronda casi un 50%. En 2015 las apuestas supusieron el 48,9% mientras que en 2019 fueron el 51,1%, las cifras son prácticamente similares. El cambio se produce en los casinos online, ya que desde el año 2015 al año 2019 el porcentaje aumenta en 11,6% más. Hay que destacar la tipología de juego online en la que más se juega, son las apuestas y el casino, además en 2019 se produce un incremento de un 2,30% en las apuestas y el caso del casino, con un aumento del 9,64%, por lo que podemos deducir que éste último está teniendo mejor acogida entre los jugadores.

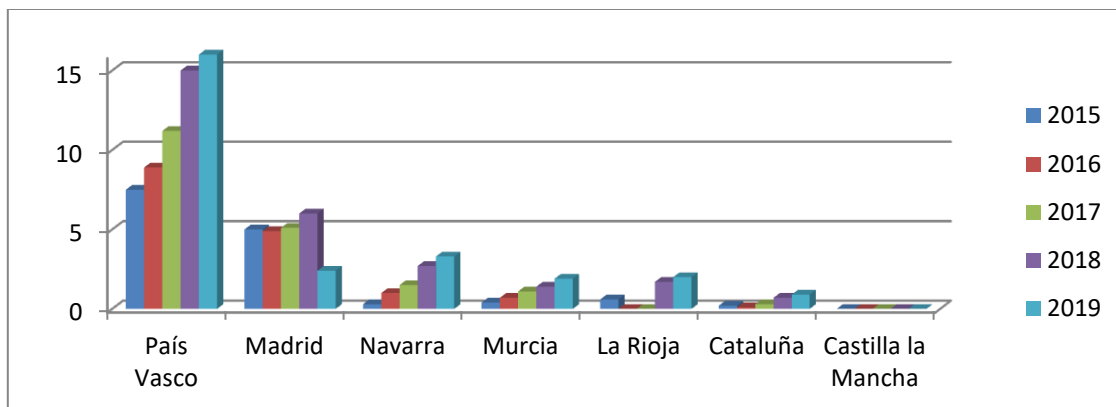
Gráfico 20: contribución % GGR por juego online total



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

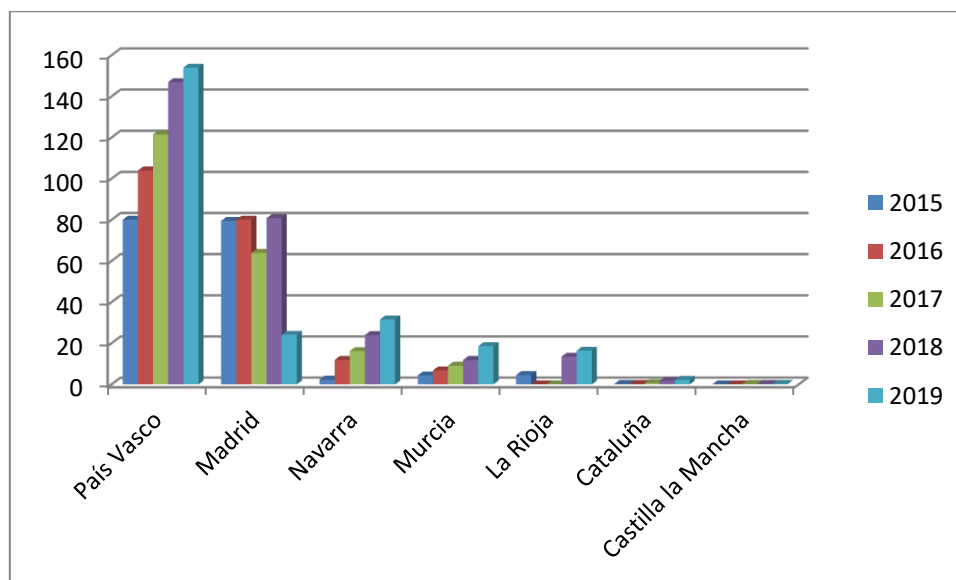
Si analizamos el mercado online por comunidades autónomas observamos que en 2019 la comunidad que más cantidades apuesta es el país vasco con 147 millones, y la comunidad autónoma que menos cantidad apuesta es Castilla La Mancha casi un 0,3. Murcia se encuentra situada en el epicentro. Para el margen del juego se observa que el País Vasco es también el que más margen bruto genera y Castilla La Mancha el que menos. (Ver Gráfico 21 y 22).

Gráfico 21: GGR por comunidad autónoma. Millones de euros.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

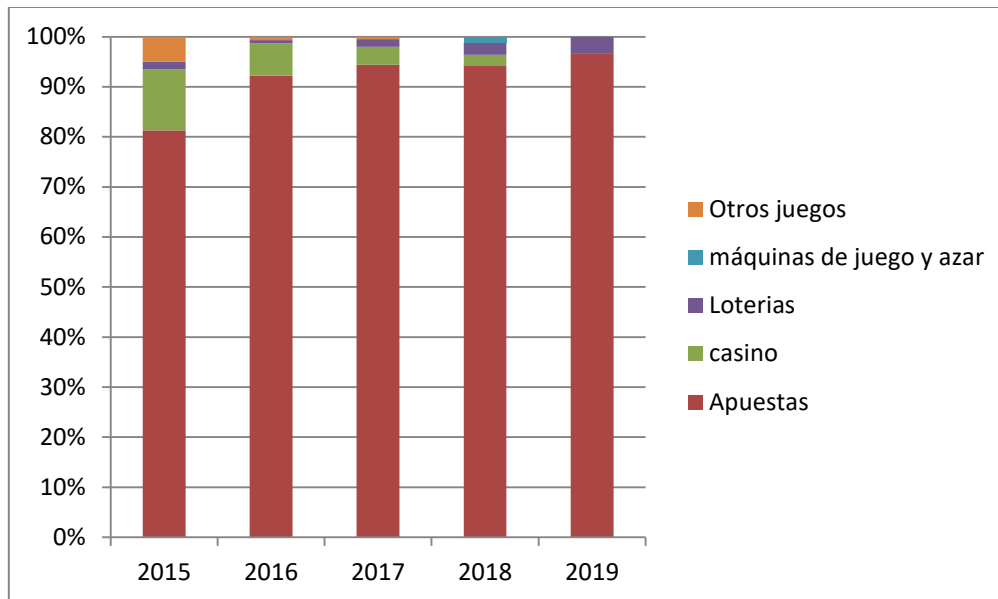
Gráfico 22: Cantidades jugadas por comunidad autónoma. Millones de euros.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

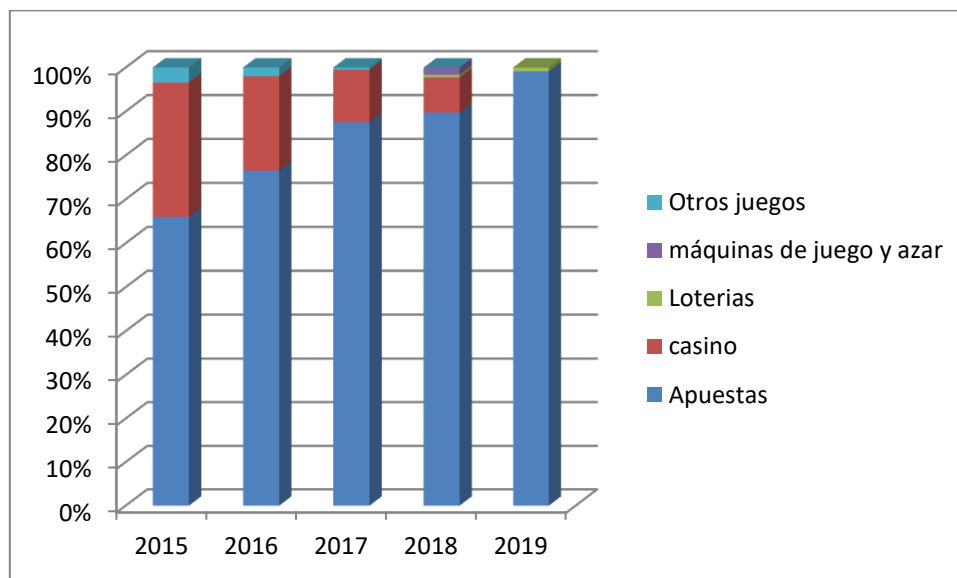
En los Gráficos 23 y 24 se observa que en 2015 la mayoría de las contribuciones a los GGR provienen de las apuestas (65,9%) y del casino (30,5%) mientras que en 2019 el 99,1% de las contribuciones al GGR proceden de las apuestas y el resto de los beneficios corresponde a la lotería.

Gráfico 23: Contribucion % al GGR por modalidad de juego online por CCAA.



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2020)

Gráfico 24: Contribucion % cantidades jugadas por modalidad de juego online por CCAA.



Fuente: Dirección General de ordenación del juego (2020)

4. LEGISLACIÓN APLICABLE A LAS APUESTAS Y CASINOS ONLINE

La falta de herramientas regulatorias adecuadas para hacer frente a la aparición de las apuestas y los juegos de azar en línea y las limitaciones geográficas de las relaciones comerciales tradicionales ha llevado a la necesidad de establecer mecanismos nuevos de regulación que ofrezcan seguridad jurídica a (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego):

- Operadores y participantes en los diferentes juegos,
- Protección a menores de edad,
- Voluntarios a la no participación,
- La protección del orden público,
- Prevención de blanqueo de capitales y
- Financiación del terrorismo.

Como resultado, nació una nueva ley que tiene como objetivo regular el disfrute de las actividades de juego en el país y también permite abrir un sector para muchos operadores de juegos de azar. El propósito de la ley es regular las actividades del juego de diversas formas a nivel nacional con el fin de proteger la protección del orden público y combatir el fraude, prevenir el comportamiento adictivo, proteger los intereses de los niños, los menores y proteger a los participantes del juego de violar la ley y el reglamento de autogobierno. En otras palabras, la ley regula el comportamiento del juego a través de canales electrónicos, canales informáticos, procesamiento de información remota y canales interactivos¹².

En el caso del juego tradicional presencial, con respecto a las competencias asignadas en este campo a las comunidades autónomas, la ley del juego las respeta ya que estas son las encargadas de la regulación de éste. Además de esta ley cabe citar las siguientes normativas, según Cremadescalvosotelo.com (2019):

- Real Decreto 256/2012, de 27 de enero, por el que se desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

¹² Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

- Real decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
- Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a las licencias, autorizaciones y registros del juego.
- Real Decreto-ley 13/2010, de 3 de diciembre, de actuaciones en el ámbito fiscal, laboral y liberalizadoras para fomentar la inversión y la creación de empleo.
- Orden HAP/1995/2014, de 29 de octubre, por la que se aprueba el pliego de bases que regirán la convocatoria de licencias generales para el desarrollo y explotación de actividades de juego de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
- Orden EHA/1881/2011, de 5 de julio, aprueba el modelo 763 de autoliquidación del Impuesto sobre actividades de juego. Especifica el formulario y plazo para la presentación de la solicitud, así como las condiciones y procedimientos generales para la presentación de la solicitud por medios electrónicos.
- Orden HFP/1227/2017, de 5 de diciembre, por la que se aprueba el pliego de bases que regirán la convocatoria de licencias generales para el desarrollo y explotación de actividades de juego de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
- Resolución de 1 de diciembre de 2017, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Con respecto a las licencias, permisos y registros de juegos de azar, se ha establecido un único procedimiento de solicitud de licencia, y para el desarrollo y uso de diferentes tipos de operaciones de juego.

La ley del juego de 2011 se aplica a las loterías y apuestas y cualquier otra actividad en la que el dinero o cosas de valor económico constituyan riesgo, sorteos y concursos económicos, juegos ocasionales y actividades de juego transfronterizo, es decir,

actividades realizadas por las siguientes personas fuera de España ya sea entidad natural o entidad jurídica que organiza o presta servicios de juego a residentes en España. Además, las actividades de publicidad, promoción y patrocinio de las actividades anteriores también deben cumplir con las disposiciones de la ley.

Finalmente, cabe señalar que la lotería estatal está reservada a la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado y a la Organización Nacional de Ciegos Españoles. (Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego).

4.1. LEGISLACIÓN APLICABLE A LA PUBLICIDAD DE ESTE TIPO DE EMPRESAS.

Según el art 7 de la ley13/2011, de 27 de mayo, de regularización del juego y de conformidad con la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, sin la autorización correspondiente, queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción de los operadores de juego, contenida en el título habilitante.

Para regular este tipo de publicidad se crea el real decreto 958/2020, de 3 noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades del juego. Las normas más importantes de este decreto son:

- El nombre del estadio, equipo o juego no puede incluir la marca comercial de una compañía de apuestas u organización similar. El equipo puede mantener el contrato hasta el final de la temporada, que es el 30 de agosto de 2021.
- También queda prohibida las apariciones de personas o personajes de relevancia, ya sean reales o de ficción, en las comunicaciones comerciales. Solo se permitirá a los que hayan adquirido ese estatus a consecuencia de la propia publicidad o los que relaten las retransmisiones en directo.
- Las comunicaciones comerciales para los servicios de información audiovisual prestados por los operadores de juegos de azar se emiten únicamente entre las 1 y las 5 de la mañana. Todas estas fechas no afectarán a los contratos firmados, aún se pueden emitir hasta el 30 de agosto de 2021.
- Las comunicaciones comerciales de los operadores de juegos de azar no deben dirigirse directa o indirectamente a menores y deben incluir una advertencia de que no pueden participar en juegos de azar.

- Los anuncios solo se pueden publicar en el sitio web de la casa de apuestas, los sitios webs dedicado al juego. Estos sitios deben tener un sistema de bloqueo para niños, un aviso de juego seguro y una sección de información de riesgo y un enlace al sitio web oficial donde puede encontrar ayuda y un mecanismo de exclusión voluntaria. También hay un número de teléfono de servicio al cliente para proporcionar esta información.

- Queda prohibida la publicidad por correo postal.

-A partir del 1 de mayo quedan prohibidas las promociones para captar clientes nuevos independientemente de las condiciones de la promoción.

A continuación, se va a analizar la publicidad realizada por las casas de apuestas y casinos online, en todos los anuncios se incluyen bonos de bienvenida, por este motivo vamos a explicar qué tipos hay, los bonos que ofrecen las casas de apuestas más interesantes para el consumidor. Los diferentes tipos de bonos, según Casasdeapuestas.com (2021) son:

- *Ingreso inicial*: es la cantidad de dinero que se ingresa por primera vez. Muchas casas de apuestas lo usan para calcular los bonos y promociones que ofrecen, es posible que tengamos que ingresar una cantidad mínima para usarlos.
- *Bono de bienvenida*: realizando un ingreso mínimo inicial, la casa nos ofrece una cantidad adicional de dinero para que juguemos en ella y para retirar nuestras ganancias hay que cumplir con el rollover (que explicamos a continuación).
- *Rollover*: Cuando recibamos el bono, debemos cumplir con las condiciones básicas de transferencia para poder retirar los fondos que recibimos del bono. La información se encuentra en los términos y condiciones del bono, dependiendo de las condiciones de casa de apuestas o casino, pueden tratarse de apuestas con una cuota mínima, o tener que jugar una cantidad de dinero determinada o realizar un cierto número de apuestas







En la Tabla 2 se recogen los bonos más atractivos del mercado, según Casasdeapuestas.com (2021), este listado de las casas de apuestas y casinos online son los que se han recopilado en este trabajo. Como podemos ver la cantidad más alta en los bonos es de 200 euros y la más baja de 100 euros, por lo que se intenta atraer al consumidor con bonos de bienvenida muy altos, el número máximo de veces que se



Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

debe apostar para retirar los beneficios del bono es de 10 en Betsson, y de 1 en Luckia y William Hill, en Codere son 2 con una cuota mín de 1,5 que deben de apostar de su dinero para poder jugar en un plazo de 60 días. Por tanto, los bonos de bienvenida son una promoción que utilizan todas las casas de apuestas, ya que resultan muy atractivos para el consumidor.

Tabla 2: Bonos que ofrecen las casas de apuestas y condiciones en 2021

CASA	BONO	ROLLOVER	CUOTA MÍN.	PLAZO
	200€	x2	1.5	60
	200€	x1	2.0	7 días
	200€	x1	2.0	30 días
	150€	x6	1.75	30 días
	100€	x1	1.2	30 días
	200€	x5	1.7	30 días
	100€	x1	1.5	30 días
	100€	x8	1.5	30 días

CASA	BONO	ROLLOVER	CUOTA MÍN.	PLAZO
	100€	x10	2.0	30 días
	200€	x1	1.0	30 días

Fuente: Casasdeapuestas.com (2021)

4.1.1. EJEMPLOS DE PUBLICIDAD DE CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE

A continuación, se van a mostrar diferentes ejemplos de campañas publicitarias realizadas en los medios de comunicación por las casas de apuestas y casinos online, para poder comprobar cómo atraen a los consumidores para que apuesten o jueguen.

Como percibimos en el anuncio de la página web de BET365 quieren atraer la atención ofreciendo un beneficio a los nuevos clientes, normalmente este tipo de publicidad suele incluir bonos de ingreso para hacer más atractivo el juego. Además, aparece un deportista con el nombre del operador en la camiseta, de esta manera generan mayor confianza en el público objetivo. El uso de famosos es muy habitual en este tipo de publicidad.

Imagen 16: Anuncio BET365



Fuente: https://www.bet365.es/olp/open-account?affiliate=365_888900

En relación a los famosos, en la Imagen 17 se recogen algunos de los rostros que han prestado su imagen para realizar publicidad de casas de apuestas y casinos online, de la imagen podemos ver a Carlos Sobera anunciando 888 Póker, a Jorge Javier Vázquez y Belén Esteban que realizaron sendas campañas de “Yo Bingo”, y otros como Cristiano Ronaldo, Del Bosque, el tenista Rafa Nadal para Póker Stars. También se han utilizado periodistas deportivos como Manu Carreño

Imagen 17: Ejemplos de famosos que han anunciado casas de apuestas y casinos online



Fuente: Ideal (2020)

En el anuncio de BetFair, vemos como se está promocionando lo mismo que el anterior un beneficio para los nuevos clientes. Además, aparece la palabra “gratis” para atraer al consumidor y hasta llegan a manifestar que te devuelve la primera apuesta si la pierdes para enganchar al consumidor.

Imagen 18: Anuncio BETFAIR



Fuente: <https://promociones.betfair.es/2021>

En este anuncio vemos algo insólito un león conduciendo una moto. El león está en las vegas algo que hace honor al nombre de la compañía LeoVegas. Además, podemos ver como durante todo el anuncio aparece jugar bien, con responsabilidad, para mayores de 18 años y sin juego no hay diversión esto es una forma de prevenir la ludopatía o que los menores jueguen. Este anuncio vuelve a anunciar el bono de bienvenida de hasta 200 euros y tiene del eslogan del “rey del casino en el móvil”, un juego de palabras al ser el león el rey de la selva. Aparte de tener a un león como logotipo de la empresa.

Imagen 19: Anuncio LEOVEGAS



Fuente: <https://ipmark.com/leovegas-casino-online-campana-espana/2020>

En este anuncio de Betway vuelve a surgir el bono de bienvenida hasta 150 euros la cantidad la ponen en otro color y de mayor tamaño para resaltar.

Imagen 20: Anuncio Betway



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=jwxWiQBC6Y> (2021)

En este anuncio aparecen un grupo de chicos que viste con la equipación del Real Madrid y con un eslogan de “conoce a tus ídolos” para seducir al consumidor. Además, muestra el logotipo del equipo del real Madrid al lado del de la casa de apuestas y con la frase “casas de apuestas Oficial” y el logotipo del Real Madrid, de esta manera se atrae a los seguidores del Real Madrid, dando también una mayor sensación de seguridad al ser oficial. Por último, vemos como en este anuncio aparece el logotipo de juego seguro, jugar bien, mayores de 18.

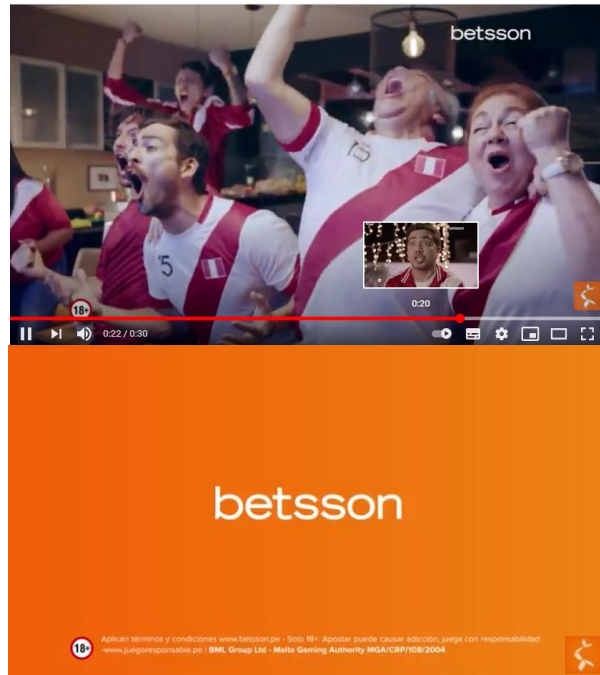
Imagen 21: Anuncio Codere



Fuente: [.elespanol.com/](https://elespanol.com/) (2020)

En el anuncio de Betsson vemos un grupo de personas animando a su equipo y aparece como apuestan por el en la aplicación del móvil. Así el consumidor se ve reflejado en el anuncio mostrando a los participantes.

Imagen 22: Anuncio BETSSON



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=WBT3_01if4 (2019)

En el anuncio del CasinoGran Madrid aparece un cartero y una señora simulando que están jugando a las cartas con el correo. Esto hace que el consumidor perciba que está jugando a ese juego.

Imagen 23: Anuncio Casino Gran Madrid



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=mbJGPOGJmEY\(2011\)](https://www.youtube.com/watch?v=mbJGPOGJmEY(2011))

En el anuncio de Luckia aparecen dos amigos manteniendo una conversación y cada vez que uno de los chicos comenta algo sube la cuota como si estuviera apostando. Esto da a entender que quieren normalizar el juego o que se puede ganar mucho dinero apostando.

Imagen 24: Anuncio Luckia.



Fuente: https://ms-my.facebook.com/Agencia.Rosebud/videos/luckia_estudiar/330289138273356/ (2020)

Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

En el anuncio de Bwin aparecen muchos seguidores viendo el futbol para hacer partícipe al consumidor y al final de este anuncio vuelve a aparecer el bono con la cantidad en otro color y con un gran tamaño para diferenciarse y atraer de manera más fácil al consumidor.

Imagen 25: Anuncio Bwin



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=aZPDr57wa4w> (2019)

En el anuncio de William Hill aparece un astronauta con su móvil apostando dando a entender que se puede apostar en cualquier sitio.

Imagen 26: Anuncio William Hill



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=WtudXKKfOdc\(2020\)](https://www.youtube.com/watch?v=WtudXKKfOdc(2020))

Tabla 3: Esloganes utilizados en la publicidad de las casas de apuestas y casinos online

OPERADOR	ANUNCIO	COMENTARIO
Bet365	Bono bienvenida de hasta 100 euros. La marca de apuestas deportivas favorita del mundo	Observamos cómo esta casa te da hasta 100 euros de bono de bienvenida para captar a nuevos clientes.
Betfair	Bono 20 euros “gratis” nuevos clientes. Te devuelven la primera apuesta si pierdes.	Esta casa de apuestas te devuelve la primera apuesta si pierdes sigue siendo para captar más clientes.
Leovegas	Bono bienvenida de hasta 200 euros. “rey del casino en el móvil”.	Este eslogan hace referencia a su logo que es un león por eso es el rey del casino.
Betway	Bono bienvenida de hasta 150 euros. “Sigue tu instinto”	Aquí el eslogan se refiere a que seas impulsivo y acabes apostando.
Codere	“Conoce a tus ídolos” “Casa de apuestas oficial”	Va relacionado a los seguidores del real Madrid.
Betsson	“Con todo” “apuesta con el corazón”	La palabra con todo hace referencia a las apuestas.

Casino Gran Madrid	“le gusta ir fuerte” Ahora el casino está en cualquier parte”	La frase le gusta ir fuerte también hace referencia a las apuestas y en cualquier parte se refiere a que también se puede jugar online.
Luckia	“incluso los que no apuestan, apuestan” “apostar es humano”	Trata de normalizar las apuestas.
Bwin	Bono de hasta 250 euros para todos los nuevos clientes.	Vuelve a resaltar los bonos de bienvenida para captar a nuevos clientes.
William Hill	“Estés donde estés apuesta ahora”	Intenta animarte a apostar.

Fuente: elaboración propia

Evidentemente, todos los anuncios publicitarios intentan incitarnos a apostar o jugar online, en este caso observamos que el 50% hacen referencia a los bonos de bienvenida, mientras que el resto hacen referencia a las sensaciones que produce el juego, incluso llegan hacer alusión al corazón como en el caso de Bettsson. Hasta llegan a justificar este tipo de comportamiento como la hace Luckia: “Apostar es humano”.

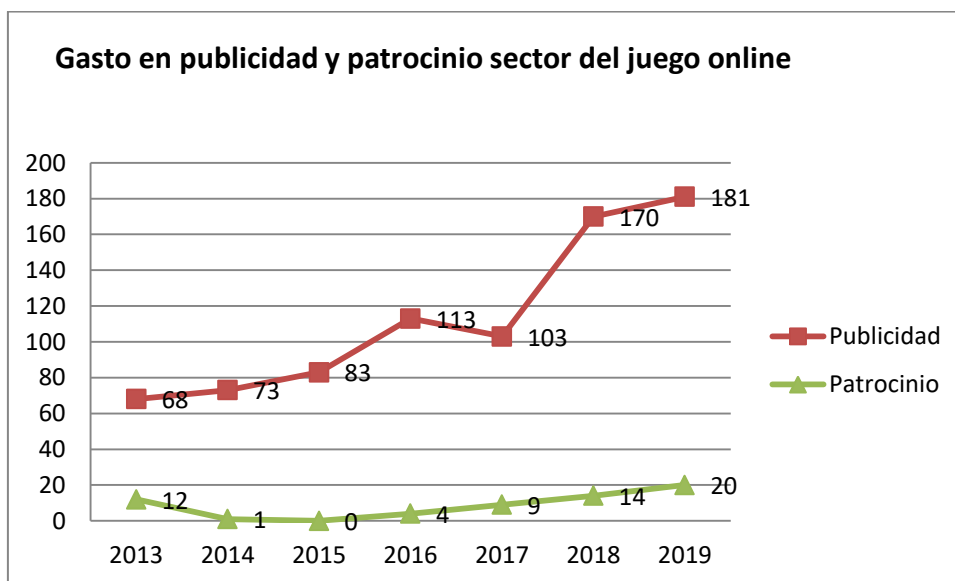
4.1.2. INVERSIÓN EN PUBLICIDAD Y PATROCINIO POR PARTE DE LAS CASAS DE APUESTAS Y CASINOS ONLINE.

En este apartado se va a desarrollar la inversión en publicidad y en patrocinio que llevan a cabo las casas de apuestas y casinos online en España, para seguir comprobando que es un sector en auge.

En el Gráfico 25, se recoge el gasto en publicidad y patrocinio. Se puede observar cómo los picos más altos de publicidad se dan en el año 2016, 2018 y 2019. En el año 2017 desciende respecto al año anterior, pero en 2018 se recupera.

En relación a la inversión en patrocinio, en 2013 desciende el patrocinio llegando en 2014 y 2015 a cero, pero desde el 2015 al 2019 aumenta un 20% más hasta llegar al pico más alto en 2019. Por lo que el patrocinio ha seguido una pauta similar a la publicidad, aunque a menor escala (con menor inversión).

Gráfico 25: Gasto en publicidad y patrocinio sector del juego online

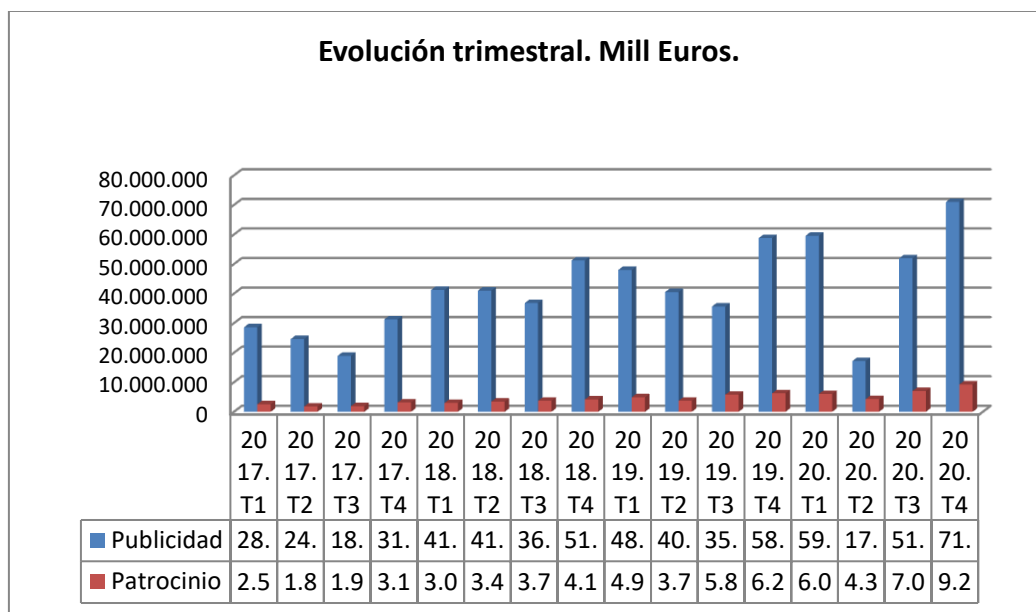


Fuente: Ministerio de Consumo (2020)

En el Gráfico 26 se muestra la evolución trimestral desde el año 2017 al año 2020. En el año 2017 hubo menos gasto en publicidad y patrocinio sobre todo en el tercer trimestre. El año que más se invirtió en publicidad fue en 2020 en el cuarto trimestre con una variación del trimestre anterior de 36,74%, un incremento muy considerable que sigue demostrando el gran crecimiento de este sector.

En relación a los datos de inversión en patrocinio, se observa que el año 2013, el segundo y tercer trimestre son los que menos inversión han tenido en patrocinio, habiendo diferentes fluctuaciones en relación a la inversión, si nos fijamos en el año 2020, el primer trimestre empezó con más de 6 mil millones de euros, bajando en el segundo trimestre a un 28,4%, mientras que en el tercer trimestre vuelve a recuperarse la inversión subiendo a un 62,5%, y posicionándose en el cuarto trimestre con un 31,4%. Quizás la explicación a este aumento sea debido a la situación de confinamiento desde marzo total, y después los diferentes cierres perimetrales, para fomentar por parte de las casas de apuestas y casinos online, las apuestas de los consumidores desde la comodidad de su hogar.

Gráfico 26: Evolución trimestral 2017, 2018, 2019 y 2020. Millones euros.

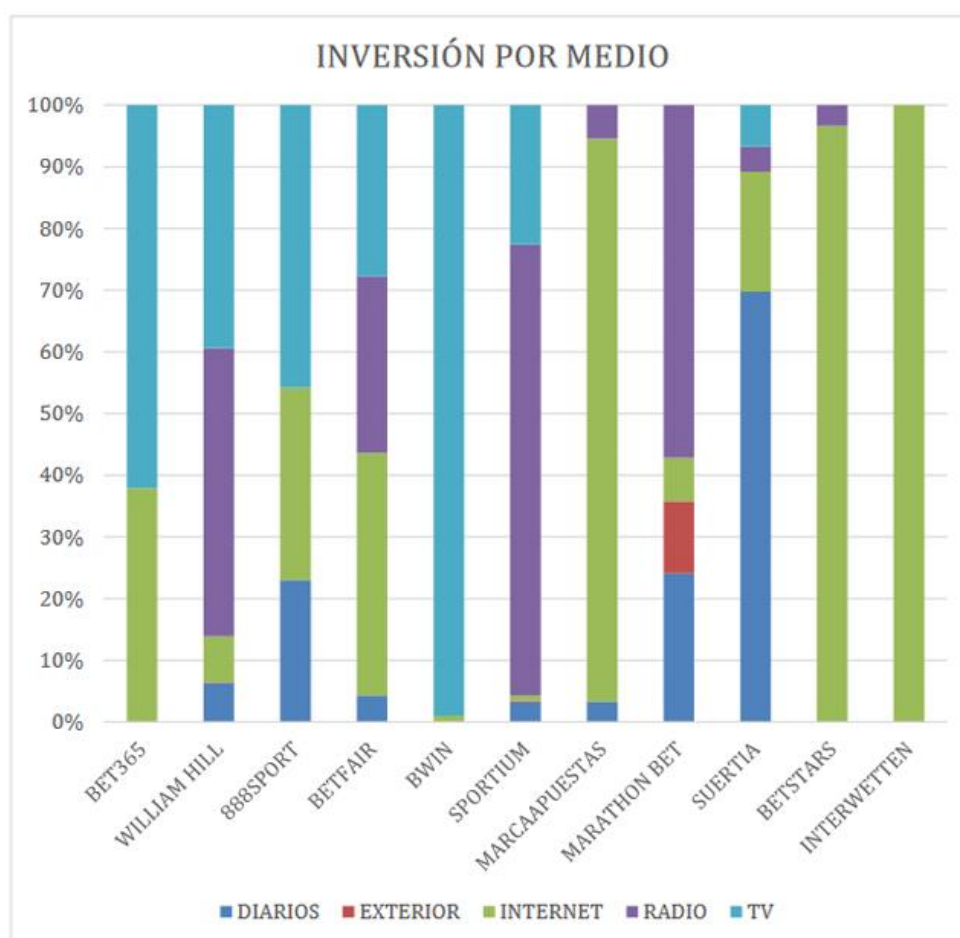


Fuente: Dirección General de ordenación del juego (2020).

Por otro lado, hay que hacer mención a la inversión que se ha realizado por casas de apuestas y casinos online en los diferentes medios de comunicación. La inversión de empresas de apuestas deportivas digitales representaron más del 50% de la inversión total de la publicidad. Según los datos recopilados por Infoadex (2020) de las empresas de apuestas deportivas más importantes de España, analizamos las tres primeras ya que concentraron el 65,29% de la inversión total.

Como se muestra en el Gráfico 27, el medio en el que más se invierte es internet, que como observamos todas las empresas de este sector dedican parte de su presupuesto a este medio, siendo Interwetten la que dedica todo suprepuesto a internet, seguida de Betsars, y por Marcaapuestas, sin embargo las casas de apuestas onlinen más conocidas como Bwin, Bet365 y 888Sport son las que más invierten en el medio televisión, Por otro lado, la radio es un medio muy utilizado ya que hay muchos programas radifonicos dedicados al deporte, y Sportium es la empresa que más invierte en este medio utilizando también la televisión.

Gráfico 27: Inversión por medios de las casas de apuestas y casinos on line



Fuente: Infoadex (2020)

5. ESTUDIO EMPÍRICO.

En este apartado se van a analizar los datos obtenidos y comparar con estudios realizados sobre la evolución de los casinos y las casas de apuestas online.

5.1. CUESTIONARIO.

Para analizar los casinos y casas de apuestas online se ha creado un cuestionario a través de la plataforma Google Drive.

El cuestionario contiene 2 secciones:

- Sección 1: Relacionado con cuestiones de casas de apuestas y casinos online.
- Sección 2: Cuestiones sobre los datos demográficos. edad, género, nivel de estudios, ingresos y situación laboral.

En el Anexo 2 se puede ver este cuestionario.

5.2. LA MUESTRA.

La población encuestada incluye usuarios de apuestas mayores de 18 años. Los datos se recopilaron mediante un cuestionario en Google Forms y se difundieron a través de las redes sociales Twitter, Facebook y Whassaap.

A través de nuestra encuesta, obtuvimos una muestra de 123 personas.

A continuación. Se muestran los datos obtenidos en la ficha de la investigación.

Tabla 4: Ficha de la investigación

Ámbito	Nacional
Población	Población de España mayor de edad
Tipo de muestreo	Conveniencia
Modo de recogida de datos	Cuestionario autoadministrado on-line
Tamaño de la muestra final	123
Fecha de realización	Mayo-junio 2021

Fuente: Elaboración propia.

Con relación a los datos sociodemográficos obtenidos destacamos:

- *Género de la muestra:* Nuestro estudio muestra que no existe gran diferencia entre el género 55% los hombres frente al 45% de las mujeres, mientras que en la DGOJ el 82,33% de los jugadores son hombres frente al 17,67% de las mujeres de un total de 1.481.727, estos resultados pueden ser debidos al tamaño muestral.

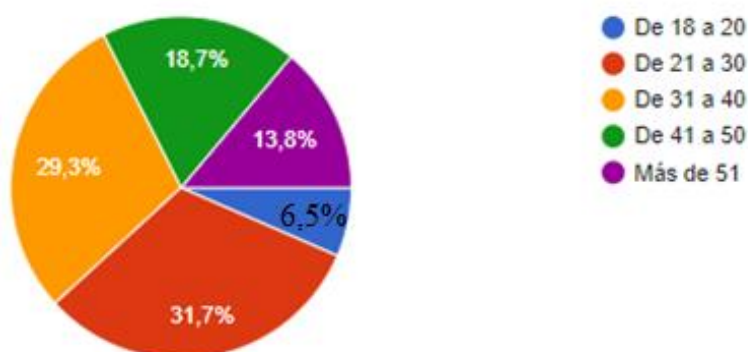
Imagen 27: Género de la muestra.



Fuente: Elaboración propia

- *Edad de la muestra:* en cuanto a la edad hemos obtenido respuestas de personas con edades comprendidas entre 18 años a más de 51 años. El rango de edad más representativo es de 21 a 30 años con un 31,7%, seguido de 31 a 40 años con un 29,3%. Según el informe 'Análisis del perfil del jugador 'online' 2018, elaborado por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) el 83,46% de las personas que juegan o apuestan 'online' en España tiene una edad comprendida entre 18 y 45 años, La investigación muestra que los jugadores con el mayor número de frecuencia, tienen entre 26 y 35 años, lo que representa el 34,41% del número total de usuarios. Por tanto, la edad de nuestra muestra es igual a la del estudio referenciado.

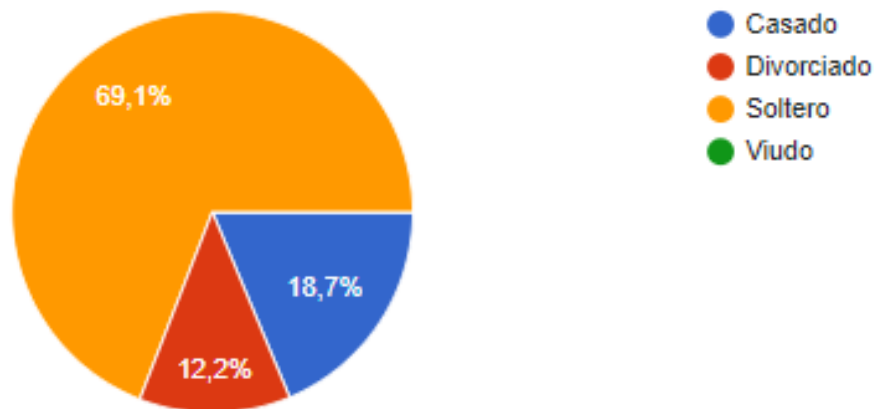
Gráfico 28: Edad de la muestra



Fuente: Cuestionario Google Drive

- *Estado civil:* Según el estudio de Juventud y juegos de azar (2019), sostiene que las personas casadas o que están viviendo en pareja tienen menos riesgo de jugar o directamente no juegan. Se observa, por tanto, que hay una relación entre a mayores problemas asociados al juego, el porcentaje de solteros, divorciados o separados es mayor. Nuestra muestra cumple esta condición ya que la mayoría son solteros un 69,1%.

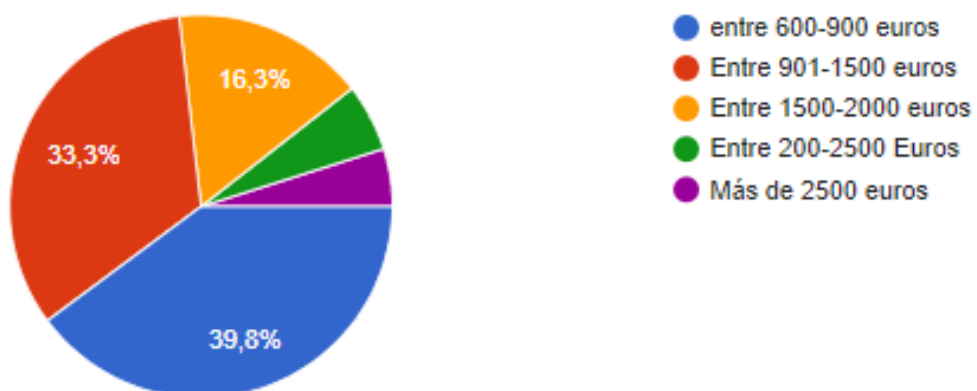
Gráfico 29: Estado civil



Fuente: Cuestionario Google Drive

- *Nivel de renta:* Detectamos que la mayoría de nuestros encuestados ganan de 600 a 900 euros, seguido de un 33,3% de 901 a 1500€. Esto implica que no pueden dedicar mucho dinero a las apuestas porque no es una actividad necesaria o básica.

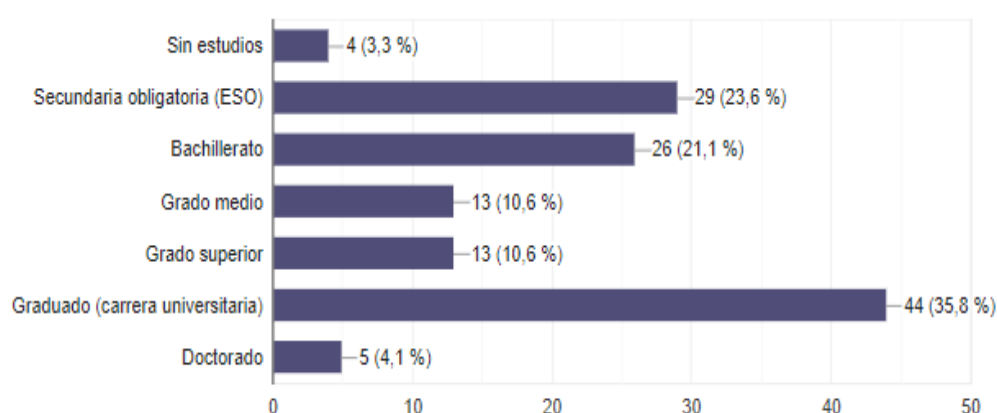
Gráfico 30: Nivel de renta



Fuente: Cuestionario Google Drive

- *Estudios realizados:* Según un estudio de la asociación empresarial eSports Se estima que el “apostador” de Occidente es un especialista que está empezando o un gerente junior. Pero en la región de CEI¹³ es Universitario. Divisamos que la mayoría de nuestros encuestados tienen estudios universitarios con un 35,8%. Por tanto, los datos coinciden que son personas con estudios las que apuestan en ambos estudios.

Gráfico 31: Estudios realizados

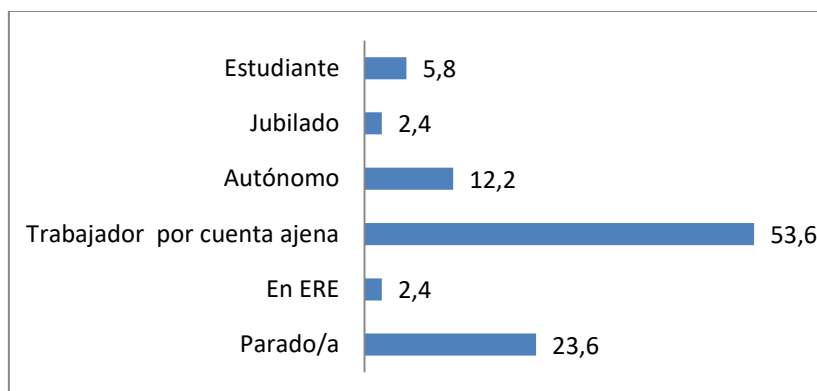


Fuente: Cuestionario Google Drive

- *Situación laboral:* La mayoría de los encuestados son trabajadores por cuenta ajena un 53,6% son posibles consumidores de este servicio. Porque tienen trabajo e ingresos, aunque los ingresos son escasos del 39,8%.

¹³ La Comunidad de Estados Independientes es una organización compuesta por la mayoría de las exrepúblicas soviéticas cuya fundación originó el fin de la Unión Soviética

Gráfico 32: Situación laboral



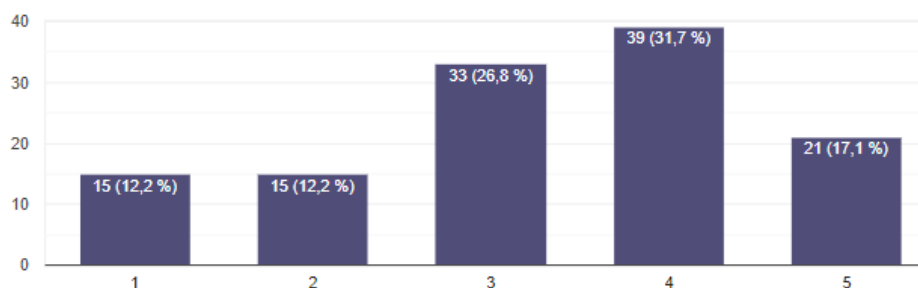
Fuente: Elaboración propia

5.3 ANALISIS DE LOS DATOS EMPIRICOS.

En este apartado analizaremos los datos obtenidos mediante cuestionario sobre el desarrollo de las casas de apuestas y finalmente podremos compararlo con los datos obtenidos en otros estudios.

Como observamos en el Gráfico 33, cuando a los encuestados se les pregunta por qué motivos creen que apuestan las personas, la mayoría de los encuestados están de acuerdo con que apuestan por motivos de ocio y diversión con un 31,7% de la muestra. Según ApuestasDeportivas (2020), para los jugadores de casino en línea, los gráficos, las funciones y los cientos de opciones disponibles en estos sitios son muy atractivos y brindan miles de horas de entretenimiento. Este es uno de los motivos más importantes para apostar. Coincide con lo que piensan nuestros encuestados.

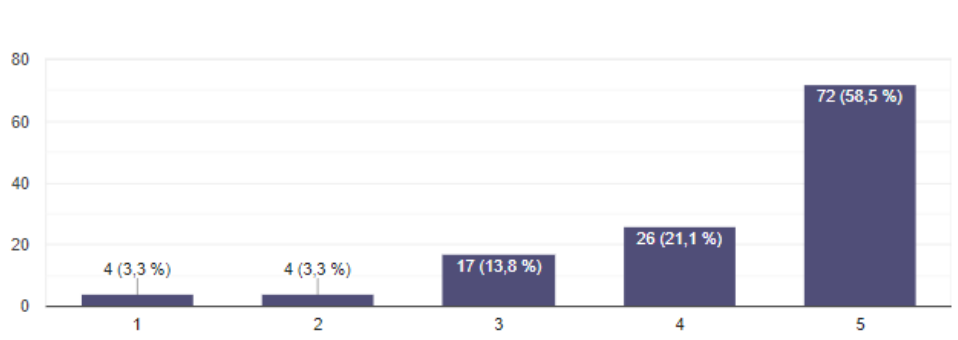
Gráfico 33: Apuestas por motivos de ocio y diversión



Fuente: Cuestionario Google Drive

Además, el 58,5% piensa que las personas apuestan para ganar dinero. Según la página Vix (2005) los estudios han demostrado que las apuestas tienen como objetivo ganar dinero, y es por eso que los casinos son tan exitosos. Para descubrir esto un grupo de investigadores hizo la prueba con dos grupos de personas: uno recibía un incentivo económico y el otro no. Quienes no recibían dinero hicieron las tareas peor que el resto, lo que implica que no es la emoción de ganar, ni la sensación la que causa las ganas de apostar sino el beneficio económico esperado

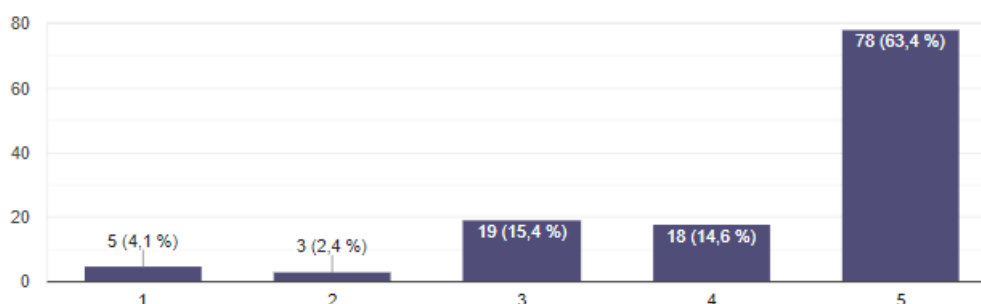
Gráfico 34: Motivos de las apuestas



Fuente: Cuestionario Google Drive

Como se recoge en el Gráfico 35, el 63,4% de nuestros encuestados están de acuerdo en que las casas de apuestas necesitan más regulación. Claramente, se observa que los ciudadanos pueden estar preocupados por el no control que puede parecer que hay en este sector.

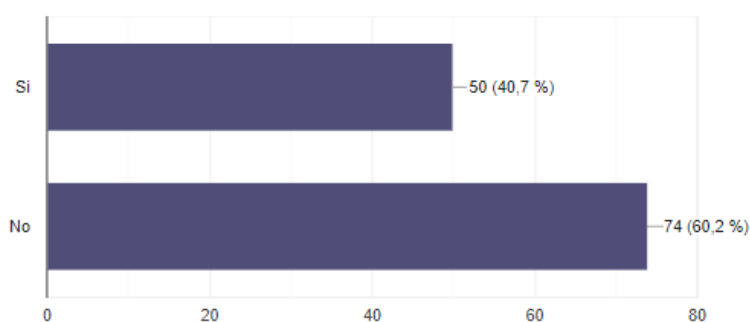
Gráfico 35: Las casas de apuestas/casinos necesitan una mayor regulación



Fuente: Cuestionario Google Drive

En el Gráfico 36, el 40,7% de nuestros encuestados si juegan en casinos o casa de apuestas frente al 60,2% que no. Según un estudio Juego y Sociedad (2019)¹⁴, el 84,9% de la población española adulta, es decir, 30 millones de personas, participa en juegos de azar, según se desprende de la XI edición del Estudio 'Juego y Sociedad'. Por lo que se desprende de nuestro estudio, el porcentaje es mucho menor, pero debemos tener en cuenta que la muestra también lo es, y, por tanto, los datos pueden estar sesgados

Gráfico 36: ¿Juegas en casinos o casas de apuestas?



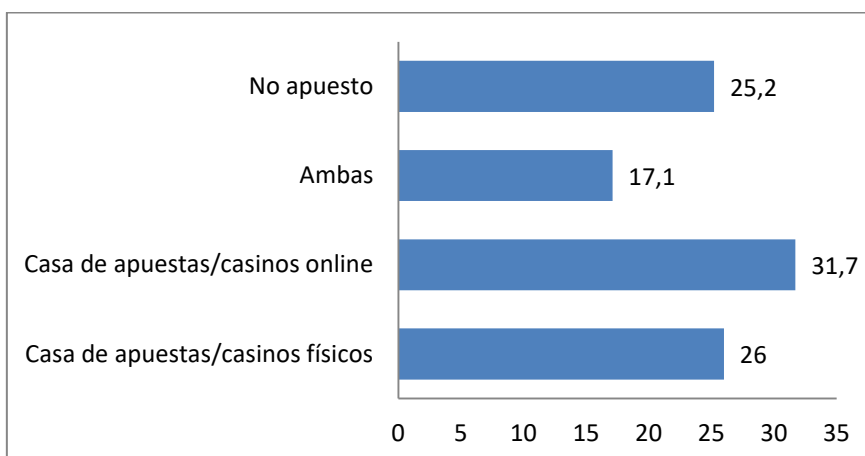
Fuente: Cuestionario Google Drive

Como se recoge en el Gráfico 37, un 31,7% de nuestros encuestados realizan apuestas online frente al 26% que realiza en casinos o casas de apuestas físicas, el 17,1% realiza las apuestas en ambas y un 25,2% no realiza apuestas de ningún tipo. Según el Informe sobre Adicciones Comportamentales (2020), solamente las loterías, quinielas de fútbol y rascas de la Once superarían el juego presencial al online, en el resto de categorías sería superior el juego online¹⁵.

Gráfico 37: ¿Dónde realiza la apuesta?

¹⁴ desarrollado por el profesor de Sociología José Antonio Gómez Yáñez, y por el abogado y miembro del Consejo de Estudios de Políticas y Legislación del Juego, Carlos Lalanda

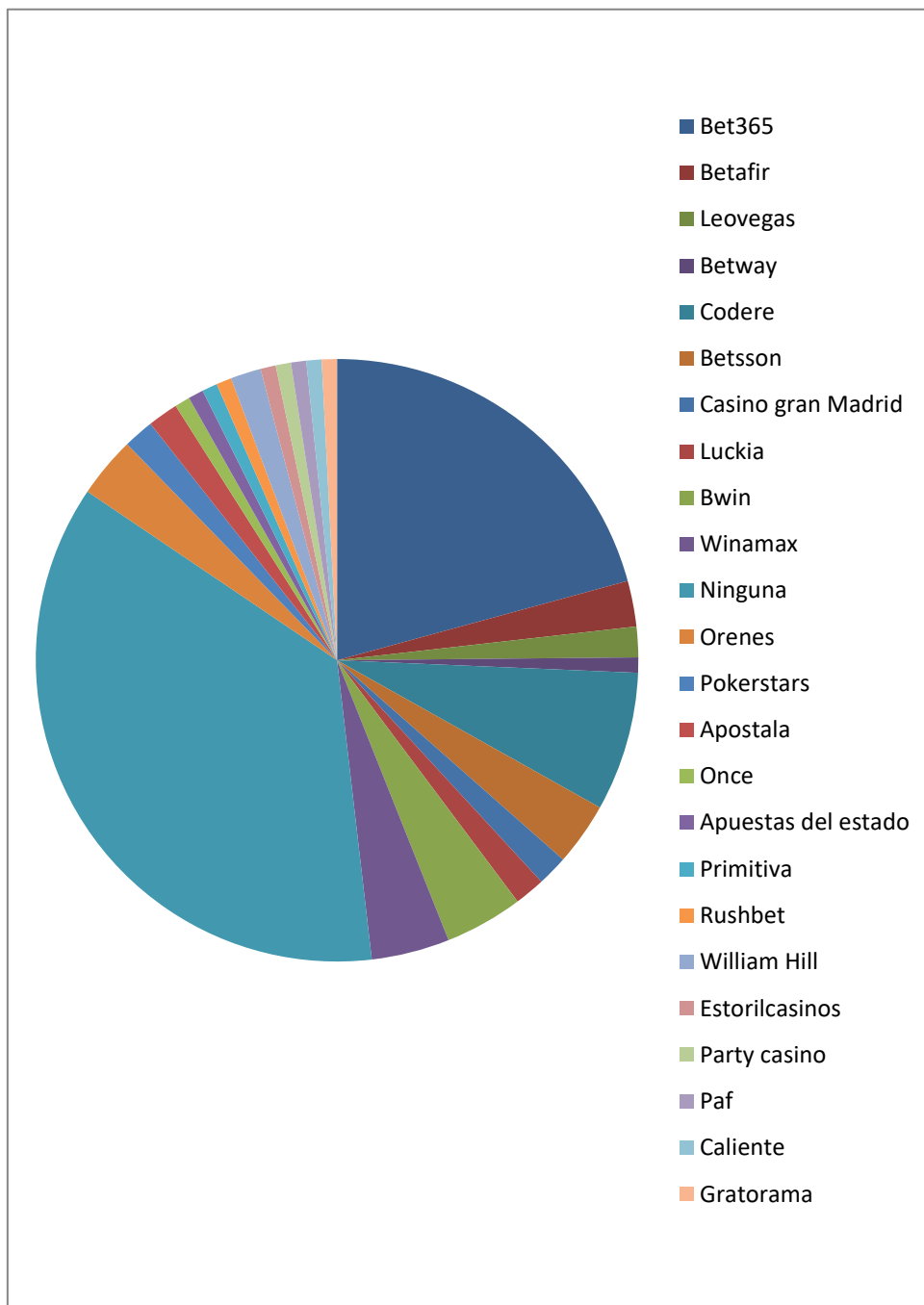
¹⁵ Apuestas deportivas, videojuegos, bingo, apuestas de carreras de caballos, juegos de casino, slots, máquinas de azar/tragaperras, juegos en saeas de juegos.



Fuente: Elaboración propia

En el Gráfico 38, los resultados relacionados con dónde realizan las apuestas online, aportan los siguientes datos: que la web más utilizada entre nuestros encuestados es Bet365 con un 20,30%, seguido de Codere con un 7,30%. Estos resultados coinciden con el ranking de miscasasdeapuestas.com de febrero de 2021 estando en cabeza Bet365, siendo esta casa de apuestas una clara líder en el mercado.

Gráfico 38: Casas de apuestas online utilizadas.

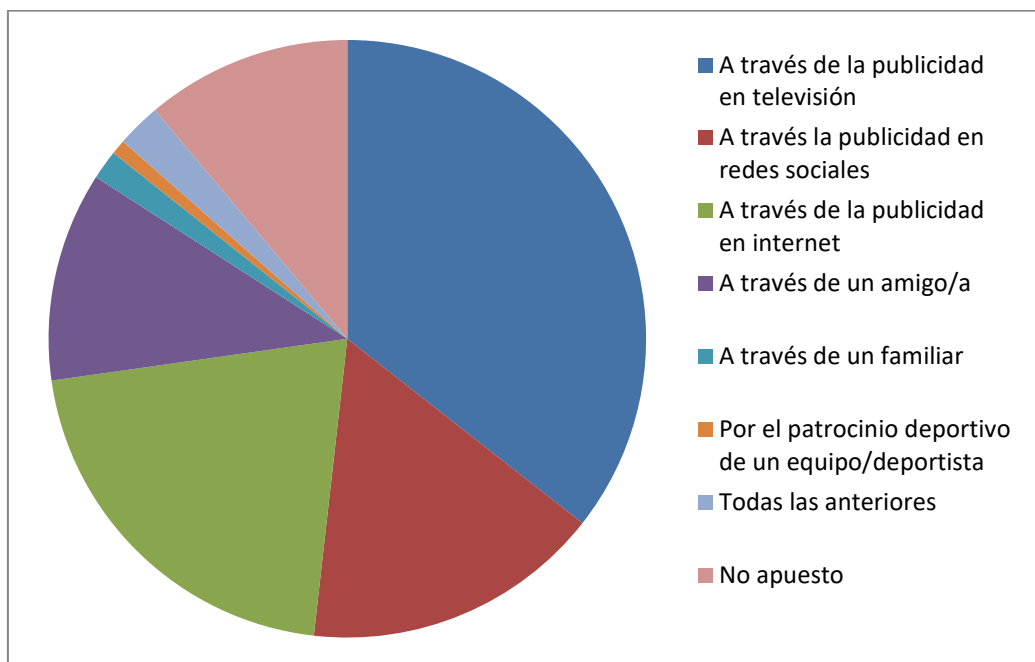


Fuente: Elaboración propia

Como se observa en el Gráfico 39, el 36% de los encuestados han conocido la casa de apuestas por publicidad través de televisión, seguido de un 21% que ha sido a través de internet. Por tanto, aunque la televisión sigue siendo el medio que más deberían utilizar las casas de apuestas y casinos online para publicitarse, pero debido a los cambios en la

legislación, que se comentaron en el apartado 4.1, se debería apostar por invertir publicitariamente en internet.

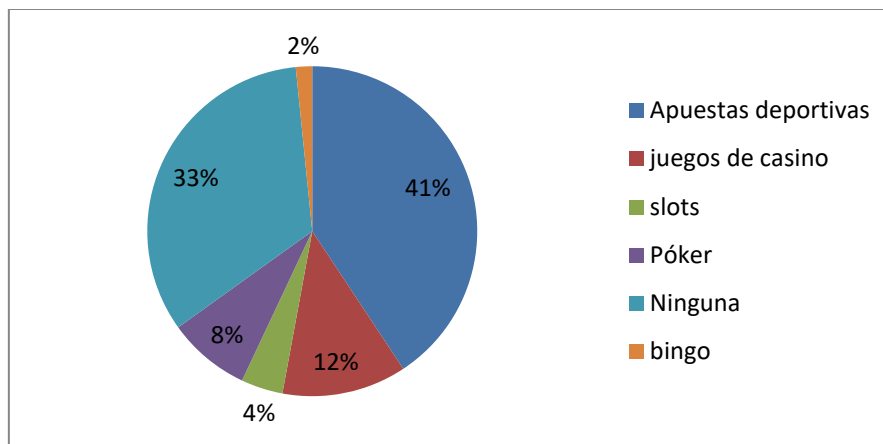
Gráfico 39: ¿Cómo has conocido la casa de apuestas/casino online?



Fuente: Elaboración propia

En relación al tipo de apuesta realizada, como se recoge en el Gráfico 40, la mayoría de apuestas han sido deportivas con un 41%. Según el Informe sobre Adicciones Comportamentales (2020), el 60.4% realiza sus apuestas en apuestas deportivas, un 17.8% en juegos de cartas y un 14.1% en loterías online (en este caso en particular presencial se realiza con un 94%). Los resultados de nuestro estudio coincidirán con que las apuestas deportivas son en lo que más apuestan los españoles online.

Gráfico 40: ¿Qué tipo de apuestas han sido?

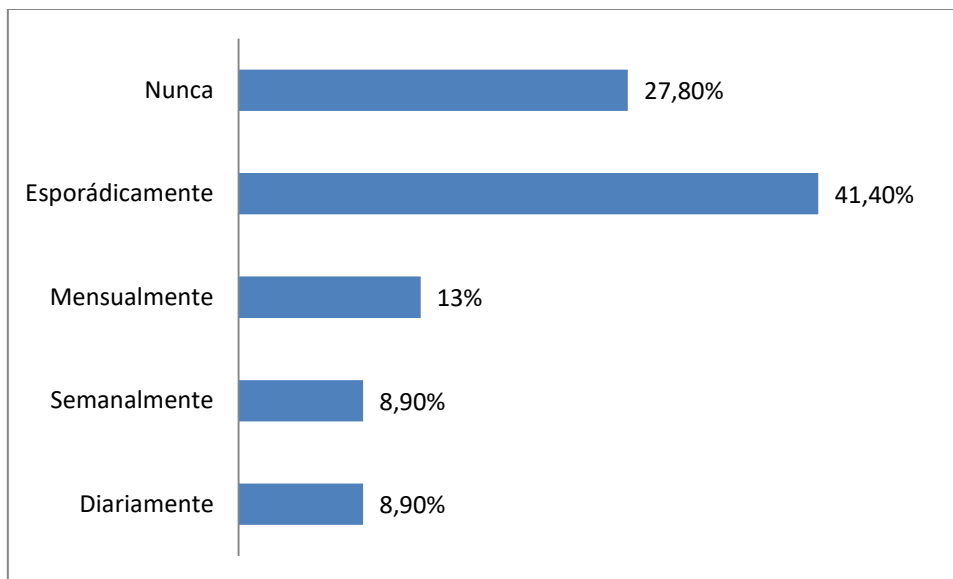


Fuente: Elaboración propia

Los datos obtenidos en cuanto a frecuencia de las apuestas, como se puede observar en el Gráfico 41, los encuestados apuestan esporádicamente (41,40%), un 13% lo hace de manera mensual y un 8,90% semanal y diariamente. Por lo tanto, según los resultados obtenidos, no hay un hábito de juego creado. Según el Informe sobre Adicciones Comportamentales (2020), la frecuencia anual de 2015 a 2019 pasa de un 1.6% al 2.4%, la mensual de 0.6% en 2015 a 1.7% en 2019¹⁶, la frecuencia semanal de 0.3% en 2015 a 0.5% en 2019, y diariamente de 0.1% en 2015 al 0.2% en 2019. Según estos datos el aumento mayor se produce anualmente y mensualmente en relación a la frecuencia, pero tampoco ha sido un pequeño.

¹⁶ Frecuencia con que la población de 15-64 años ha jugado dinero online

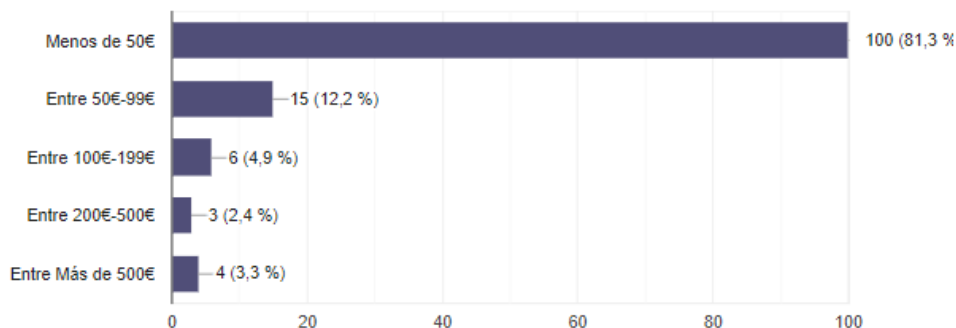
Gráfico 41: ¿Con qué frecuencia apuesta?



Fuente: Elaboración propia

En relación al gasto realizado en apuestas (gráfico 42), la mayoría de los encuestados concretamente el 81,3% gasta menos de 50 euros al mes, seguido del 23,2% que gastan entre 50 y 90 euros. En el informe “Análisis del perfil del jugador online 2019”, reseñado por Europa Press, se habla del gasto medio por jugador activo, que es de 513 euros en promedio, lo que significa un gasto de 42,76€ al mes o de 9,87 semanal, en casinos online o apuestas. Se puede deducir que como ya comentamos en los datos obtenidos en relación a la remuneración de nuestra muestra, con una mayoría que tiene un sueldo que oscila entre 600-900 euros es difícil que puedan dedicar la suma de 513 euros a la que hace referencia el informe aludido. Sin embargo, en el Informe sobre Adicciones Comportamentales (2020), que recoge la cantidad gastada al día en apuestas online sería de: 1.8% juega menos de 6 euros, 2.1% juega entre 6 y 30 euros, el 0.8% entre 31 y 60 euros, el 0.5% entre 61 y 300 y el 0.2% más de 300 euros. Hay que tener en cuenta que los porcentajes son menores, pero son al día, mientras que en nuestro estudio se ha preguntado cuánto ha gastado al mes.

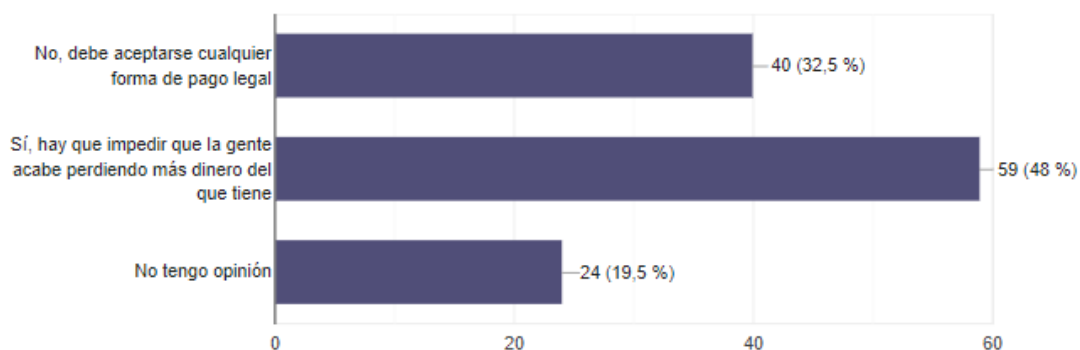
Gráfico 42: ¿Cuánto dinero dedica a las apuestas al mes?



Fuente: Cuestionario Google Drive.

En el Gráfico 43, el 48% de nuestros encuestados piensa que debe prohibirse el pago con tarjeta de crédito en los casinos y casas de apuestas frente al 32,5% que piensa que debe aceptarse cualquier medio de pago. Quizás debido a que hoy en día, se utilizan dispositivos móviles, teniendo muy fácil acceso al pago con tarjeta. De hecho como recoge el Informe del Jugador Online (2020), de un total de 2.271.878.302 de imposición de depósitos por parte de los jugadores 1.655.246.023 millones de euros son realizados a través de tarjeta de crédito que supone el 72.85% del total de los pagos. Por tanto, este dato apoya los resultados de nuestro estudio.

Gráfico 43: ¿Debe prohibirse en los casinos y casas de apuestas el pago con tarjeta de crédito?

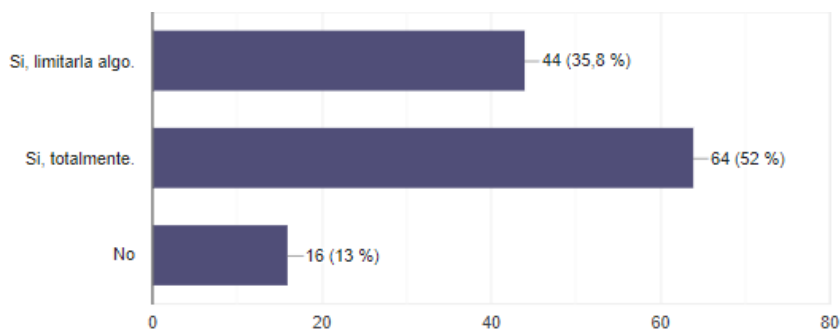


Fuente: Cuestionario Google Drive.

Para el 52% de nuestros encuestados se debería limitar totalmente la publicidad de los casinos y casas de apuestas, el 35,8% que hay que limitarla algo mientras que el 13%

piensa que no hay que limitarla como aparece en el Gráfico 44. Estos resultados van en consonancia con los obtenidos en las preguntas anteriores, relacionadas con el control, ya que puede parecer que el consumidor percibe que no hay todo el control que debiera sobre este tipo de actividad.

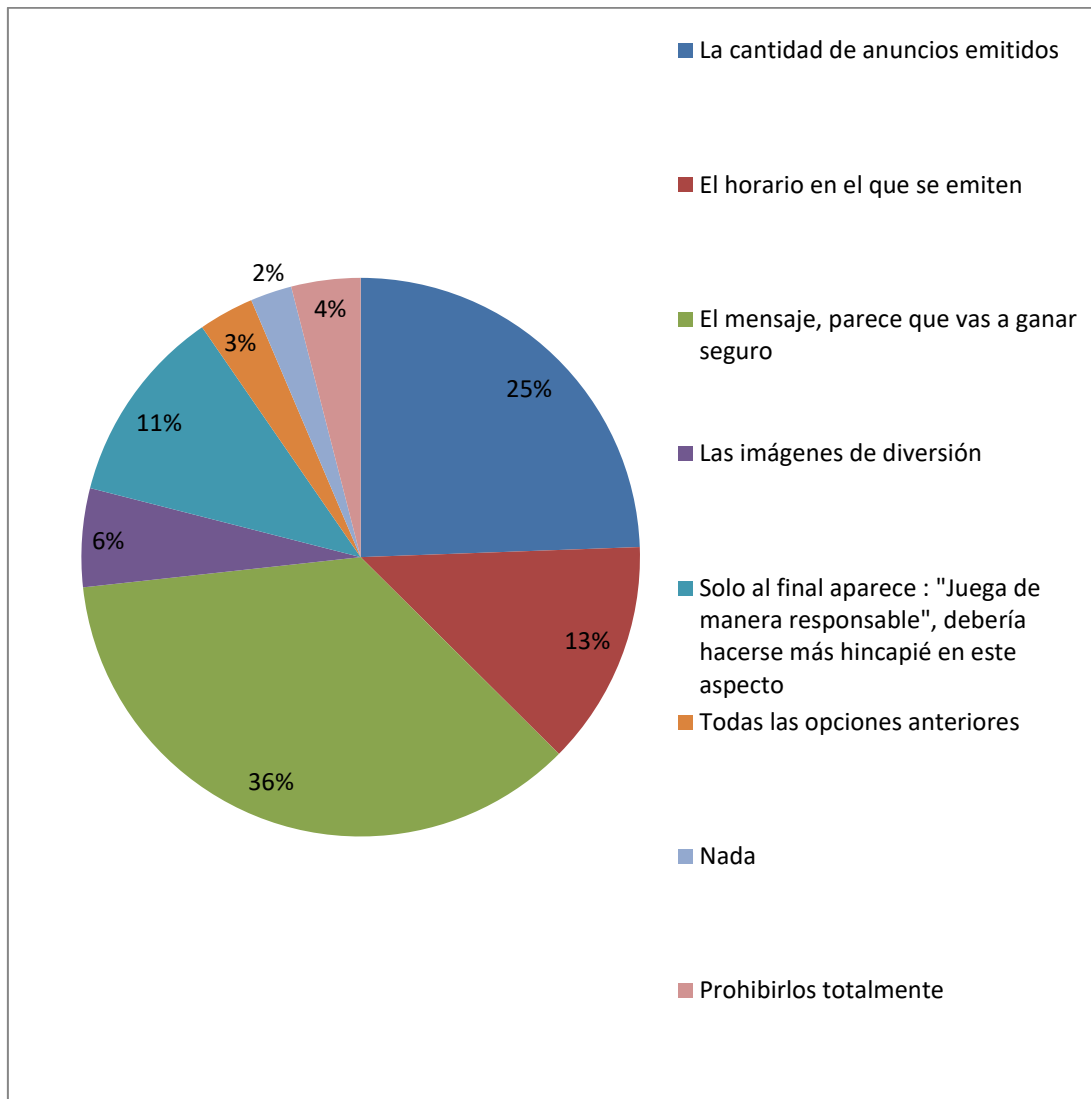
Gráfico 44: *¿Crees que hay que limitar la publicidad de los casinos y casas de apuestas?*



Fuente: Cuestionario Google Drive.

El Gráfico 45, hace referencia a cómo debería ser la publicidad, y el 36% de los encuestados piensa que debería cambiar el mensaje de que vas a ganar seguro, el 25% la cantidad de anuncios emitidos, el 13% debería cambiar el horario en que se emite, el 11% que los anuncios deberían hacer más hincapié en que hay que jugar de manera más responsable, el 6% las imágenes de diversión, el 4% prohibirlos totalmente y el 3 y 2% cambiar todas las opciones y no cambiar nada respectivamente. Por lo tanto, se podría desprender de estos resultados que el consumidor no está conforme con la publicidad realizada por las casas de apuestas y casinos online.

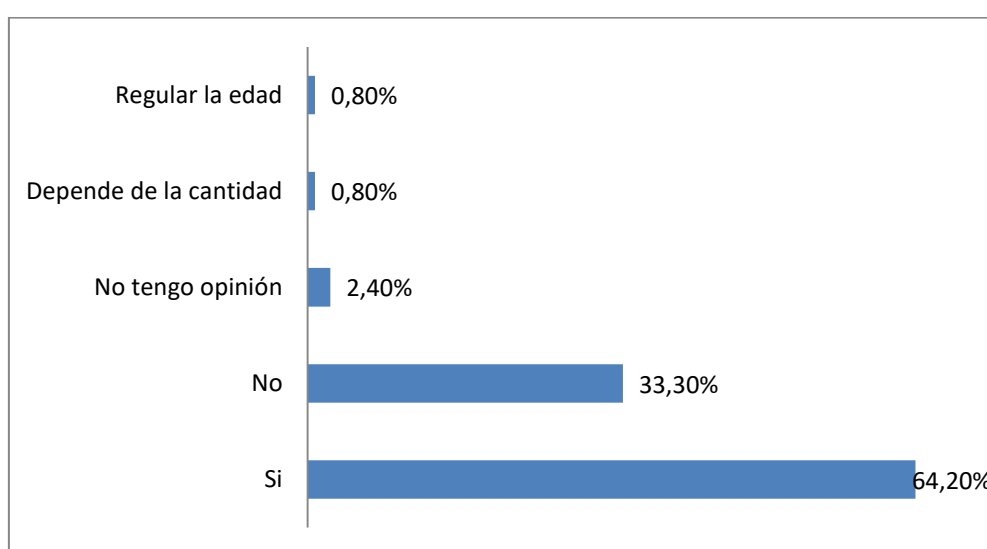
Gráfico 45: ¿Qué crees que debería cambiar en la publicidad de los casinos y apuestas online?



Fuente: Elaboración propia

Uno de los aspectos que hemos destacado en este trabajo, es precisamente los bonos de bienvenida que ofrecen las casas de apuestas y casinos online, ya que son un reclamo utilizado habitualmente en la publicidad, como se recoge en el Gráfico 46 el 64,20% cree que deberían prohibirse los bonos de bienvenida frente al 33,3 que opina que no. Por lo que se puede deducir que los consumidores, creen que estos bonos son una manera de invitar al juego y enganchar al consumidor

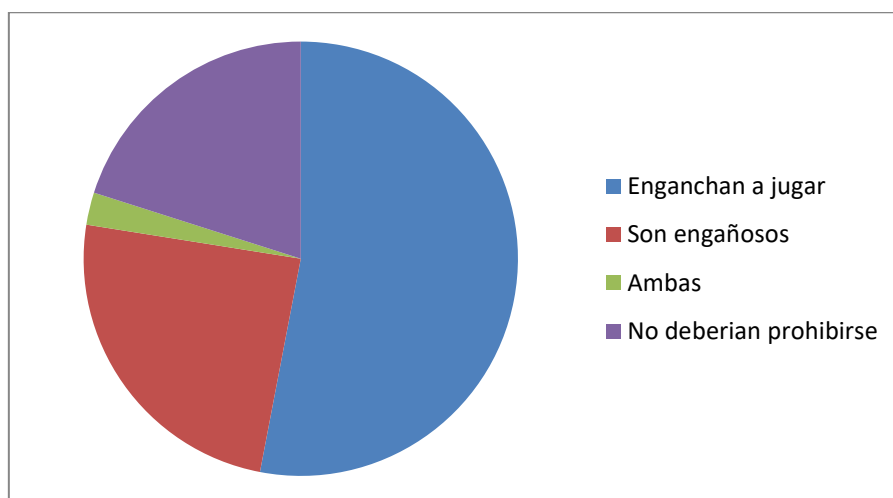
Gráfico 46. ¿Deberían prohibir los bonos de Bienvenida?



Fuente: Elaboración propia

El motivo por el cual deberían prohibirse los bonos de bienvenida, se recoge en el Gráfico 47, donde el 53% piensa que el motivo es que enganchan a jugar, el 24% que son engañosos y el 2% ambas. Según la Gaceta (2019) la estafa del Bono de Bienvenida, es que tienen unas condiciones que obligan al jugador a realizar un depósito mínimo, el dinero no se puede retirar y él mismo realiza una apuesta mínima por el valor del bono. Cuanto más dinero tiene un usuario, más a menudo comienza a apostar, arriesgándose a aumentar sus pérdidas y tratando de compensar lo que ha perdido. Se puede deducir que los encuestados perciben que los bonos de bienvenida son un elemento de enganche al juego.

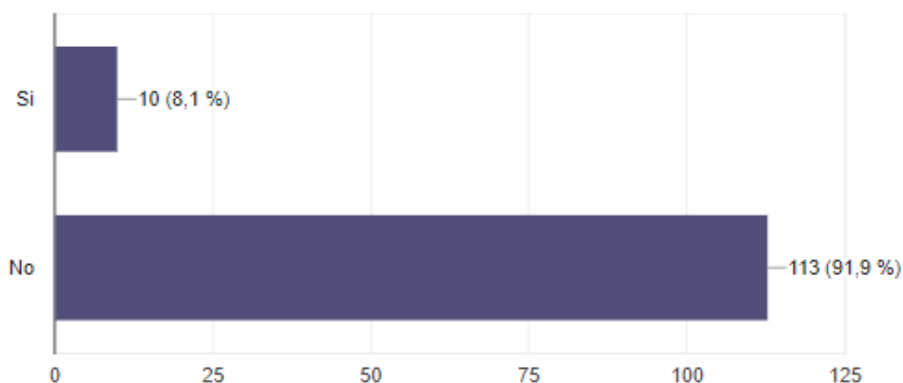
Gráfico 47: Si has respondido que deberían prohibirse, ¿por qué motivo?



Fuente: Elaboración propia

En el Gráfico 48, a la pregunta de si han perdido clases o trabajo por jugar/apostar, sólo el 8,1% si ha perdido clases o trabajo jugando frente al 91,9% que no. Por tanto, podríamos decir que nuestra muestra no está enganchada a los juegos de azar. Según Cervera (2018), aproximadamente los españoles que tienen problemas graves de adicción al juego suponen 0,3% de la población. Los adictos al juego son generalmente hombres de clase media menores de 35 años, aunque esta tendencia está cambiando a medida que se hacen más jóvenes. Por tanto, los resultados obtenidos irían en esta línea.

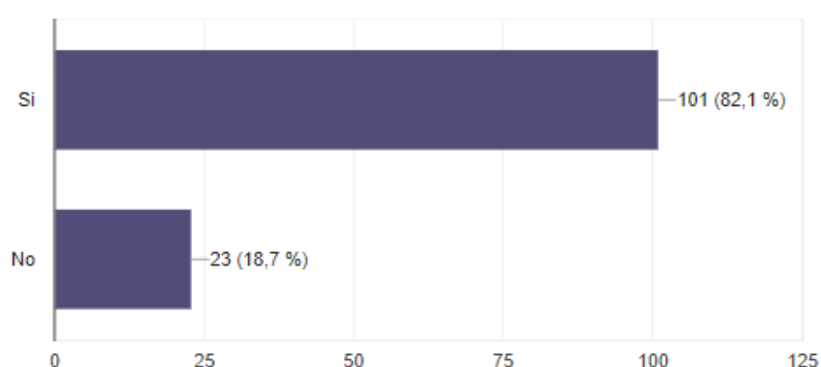
Gráfico 48: ¿Alguna vez has perdido clases o trabajo por estar jugando/apostando?



Fuente: Cuestionario Google Drive.

Los resultados arrojados en el Gráfico 49, corroboran los reflejados en el Gráfico 48, ya que el 82,1% de nuestros encuestados piensa que jugar frecuentemente provoca adicción frente a un 18,7% que opina que no provoca adicción. La disponibilidad y accesibilidad de juegos ha demostrado ser adictiva. Este es el caso de los juegos en línea, que le permiten jugar las 24 horas del día, los 7 días de la semana desde cualquier dispositivo en red, lo que facilita el acceso que jugar en persona (Euskadi.eus, 2021).

Gráfico 49: ¿Crees que jugar frecuentemente provoca adicción?

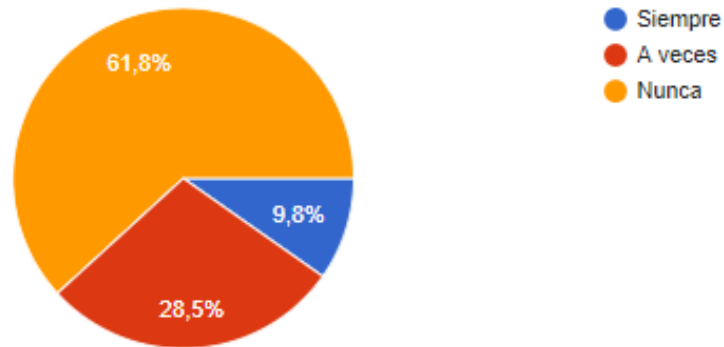


Fuente: Cuestionario Google Drive.

En relación a si los encuestado juegan para eludir sus problemas, se observa claramente en el Gráfico 50 que el 61,8% nunca ha jugado para eludir problemas, estos resultados corroboran los obtenidos en la pregunta 1¹⁷ El 28,5 de encuestados a veces ha sentido que juega para eludir problemas, el 9,8% que siempre que juega es para eludir problemas y el 61,8% nunca ha jugado para eludir problemas.

¹⁷ Referente a los motivos para jugar relacionados con el ocio y la diversión

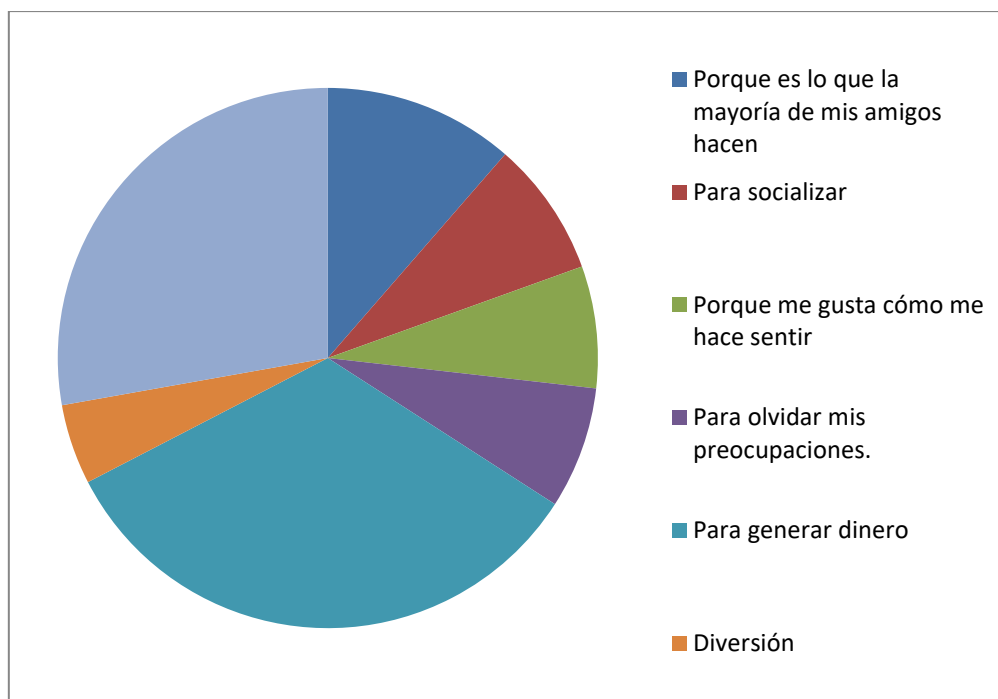
Gráfico 50: ¿Sientes que juegas para eludir tus problemas, relaciones problemáticas o la soledad?



Fuente: Cuestionario Google Drive

Observamos como la mayoría con un 33,3% ha apostado para ganar dinero, como sucedía en la pregunta número 2 del cuestionario, por tanto, corrobora las respuestas dadas por los encuestados. (Ver Gráfico 51).

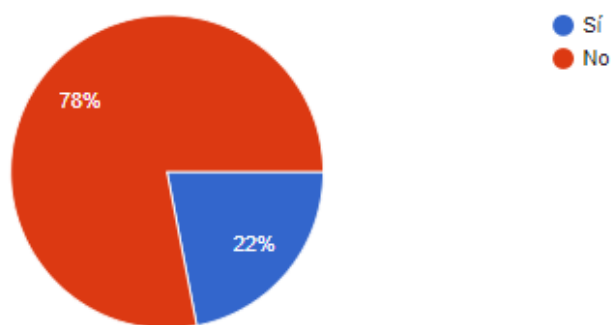
Gráfico 51: Cuando has jugado en casas de apuestas, Lo has hecho:



Fuente: Elaboración propia

En el Gráfico 52 se muestran las respuestas obtenidas a la pregunta relacionada con el sentimiento de culpa por parte del encuestado en relación a la actividad del juego, y sólo un 22% si se ha sentido culpable por jugar. Seguramente será debido a la cantidad de dinero apostada, como se recogía en el Gráfico 41, el 81,3% gasta menos de 50 euros al mes, por tanto, es una cantidad pequeña para apostar.

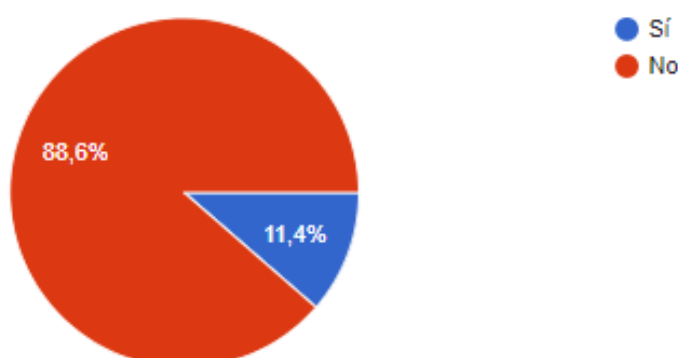
Gráfico 52: ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas?



Fuente: Cuestionario Google Drive

Los resultados obtenidos en relación a los problemas con el juego, se muestran en el Gráfico 53, y el 11,4% piensa que tiene o ha tenido problemas con el juego. Estos datos podrían estar relacionados con la cuestión anterior, debido a la cantidad apostada, por tanto, el consumidor no piensa que tenga ni problemas con el juego ni siente culpa para jugar,

Gráfico 53: ¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?



Fuente: Cuestionario Google Drive

6. CONCLUSIONES.

A continuación, vamos a destacar aquellos aspectos relevantes de este trabajo fin de estudios, tanto relacionados con la revisión de la literatura como con el estudio empírico realizado a modo de conclusiones:

1) Relacionados con la revisión de la literatura

En este estudio hemos visto como el GGR en el juego ha ido aumentando año tras año concretamente 1449,5 MILL presenciales y 790,8 MILL online para el año 2019, esto indica que cada vez hay más personas apostando, también hemos visto que las cantidades apostadas son mayores online que presenciales.

Por otro lado, la publicidad y el patrocinio, ha tenido un incremento muy considerable que sigue demostrando el gran crecimiento de este sector. Quizás este aumento sea debido al confinamiento y además surge la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego para regular la forma de acceder a la explotación de las actividades de juego de ámbito nacional. Entre las consecuencias de dicha ley:

- Los "famosos" o "notorios" no pueden participar en los anuncios de juegos de apuestas. Esta notoriedad se entiende como una "influencia" sobre los grupos desfavorecidos. Especialmente los futbolistas famosos, las celebridades o los personajes de ficción, tienen una conexión especial con los jóvenes o la idolatría directa.

- Comunicación audiovisual únicamente podrán emitirse de 01:00 a las 05:00 de la mañana

- Ni podrán patrocinar

- Ni se podrán dirigir a menores de edad

Todo ello conllevará unas consecuencias económicas tanto para los clubes deportivos que dejarán de ingresar millones de euros, así como los medios de comunicación que también lo harán en relación a la inversión publicitaria. Que deberán estudiarse una vez hayan terminado los contratos vigentes como establece real decreto 958/2020, de 3 noviembre, para conocer las consecuencias en este sector de la aplicación de dicha normativa. Aunque ya hay ciertas predicciones de lo que sucederá, como en el campo del patrocinio deportivo, con los equipos de fútbol ya no podrán colocar anuncios de casas de apuestas en sus equipaciones y camisetas. Según un estudio publicado por JDigital, pueden perder 80 millones de euros si no inviertes en publicidad (Economía de Mallorca, 2021)

2) Relacionados con el estudio empírico:

- **En relación a los datos demográficos (sexo, edad, estado civil, nivel de renta...)**

- 1) Según nuestro estudio no hay gran diferencia entre hombres y mujeres que apuestan, sin embargo, la DGOJ sí que distingue que el 83% de los jugadores son hombres.

- 2) Que el 83,46% de las personas que juegan o apuestan 'online' en España tiene una edad comprendida entre 18 y 45 años.

- 3) Que la mayoría de nuestros encuestados son solteros, tienen un nivel de renta de 600 a 900 euros, tienen estudios universitarios y son trabajadores por cuenta ajena.

- **En relación con cuestiones de casas de apuestas y casinos online.**

- 1) Los resultados de este estudio empírico han recogido que los encuestados creen que se apuesta por motivos de ocio y diversión, pero también observamos que cuando se les realiza la pregunta en primera persona juegan para ganar dinero. En relación a la regularización, como los encuestados no conocían la nueva regulación, y de hecho todavía no se habían visto las

consecuencias, debido al mantenimiento de los contratos vigentes. Están de acuerdo con que la gente apuesta por motivos de ocio y diversión, muy de acuerdo con que juegan para ganar dinero y que debería tener mayor regularización

- 2) Hay claramente, una tendencia el juego online por encima del presencial, ya que el 33% de nuestros encuestados apuestan online frente a un 26% que lo hace físicamente. Quizás debido a la edad de la muestra, ya que están más acostumbrados a realizar diferentes actividades online.
- 3) En nuestra muestra en concreto, podemos señalar que en la mayor parte de nuestros encuestados lo hace a través de Bet365, que como se explicó en el apartado 4.2.1., esta casa de apuestas dedica casi la mitad del presupuesto publicitario al medio internet, medio que utilizan nuestros encuestados.
- 4) Es curioso, que el 36% de los encuestados han conocido la casa de apuestas por publicidad través de televisión, seguido de un 21% que ha sido a través de internet, ya que como hemos observado en la inversión publicitaria, no es el medio donde más se invierte. Pero sigue siendo, el que incluso unos meses después del final de la campaña publicitaria, puede generar recuerdos a largo plazo entre los consumidores, según el estudio de Mediaset España (MarketingDirecto.com, 2020).
- 5) Las apuestas más populares entre nuestros encuestados son las deportivas, gastando menos de 50 euros al mes de manera esporádica debido a sus escasos ingresos. Lo cual nos lleva deducir que no hay un hábito de juego entre los participantes en el estudio.
- 6) Que se debería impedir el pago con tarjeta de crédito y limitar la publicidad, sobre todo mensaje que dan que parece que vas a ganar dinero seguro. De hecho, el poder legislativo en España con el Real Decreto 958/2020, de 3 noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades del juego, limitando el horario de los anuncios a la madrugada, el uso de famosos, etc., Por lo que en este caso observamos que aquello que la sociedad demandaba ha sido escuchado por nuestros poderes políticos.

- 7) Que se deben eliminar los bonos de bienvenida porque enganchan a jugar. En el Real Decreto 958/2020 de 3 noviembre, en su Artículo 13 (P. 95857)¹⁸. Se refiere a las “Actividades de promoción; Se prohíben las promociones de captación de clientes nuevos cualesquiera que fueran las condiciones de la promoción. A estos efectos, los operadores solo podrán ofertar promociones a aquellos de sus clientes que, de forma acumulada: a) Tengan una cuenta de juego abierta durante, al menos, 30 días. b) Hayan sido verificados documentalmente”. La prohibición de las bonificaciones solo se renueva durante los primeros 30 días después de que se registra un nuevo usuario, después de lo cual puede recibir bonificaciones, descuentos u otro tipo de actividades promocionales, lo que inevitablemente conducirá a un impacto limitado de esta medida.
- 8) Que jugar frecuentemente provoca adicción, y que la mayoría juega para generar dinero. Esto es debido a lo que sostiene el Informe sobre las Adicciones Comportamentales (2020), Es posible que algunas actividades en línea sean beneficiosas para muchos comportamientos potencialmente adictivos, incluido el juego desordenado. Recompensas instantáneas y fáciles. Disponible y accesible las 24 horas del día, ambiente anónimo e íntimo que dan las nuevas tecnologías está provocando la pérdida de control.

Finalmente, debemos destacar que habría que realizar un estudio posterior para conocer cómo afecta la nueva legislación al mercado de las apuestas y casinos online, ya que la publicidad, por ejemplo, se sigue emitiendo al ser contratos realizados con anterioridad a esta.

¹⁸ BOE, miércoles 4 de noviembre de 2020.

BIBLIOGRAFÍA.

Apuestas.marathonbet.es (2021). ¿Qué es un trader en apuestas deportivas?. Recuperado el 12 de abril de 2021 de: <https://apuestas.marathonbet.es/glosario-apuestas/que-es-un-trader-en-apuestas-deportivas/>

ApuestasDeportivas(2020). Motivaciones para apostar en el casino: ¿por qué jugamos?. Recuperado el 10 de octubre de 2020 de: <https://www.apuestas-deportivas.com/noticias-casino/motivaciones-para-apostar-en-el-casino-por-que-jugamos/>

Apuestasfree.com (s.f.). Bookie, todo lo que un apostador debe saber sobre los bookmakers. Recuperado el 15 de febrero de: <https://apuestasfree.com/que-es-un-bookie/>

Azarplus.com/(2020) recuperado de: Los Ingresos totales del Juego en Europa caerán un 23% en 2020, pero el Juego Online mantiene el crecimiento . Recuperado de 22 Diciembre 2020 de www.azarplus.com/los-ingresos-totales-del-juego-en-europa-caeran-un-23-en-2020-pero-el-juego-online-mantiene-el-crecimiento/

bettingexpert.com. ¿Cómo funcionan las casas de apuestas?. Recuperado de <https://www.bettingexpert.com/es/academia/las-casas-de-apuestas/informacion-basica#gref>

Casas de Apuestas » Blog » Tipos de apuestas deportivas, n.d. Tipos de apuestas deportivas disponibles en el mundo de las apuestas. Recuperado de: <https://www.casasdeapuestas.com/tipos-de-apuestas-deportivas/> [Acceso 30 Marzo 2021].

Casasdeapuestas.com (2021). Bonos Casas de Apuestas. Recuperado el 26 de abril de 2021 de: <https://www.casasdeapuestas.com/bonos/>

casasdeapuestas.com GGR. Recuperado de www.casasdeapuestas.com/glosario/gross-gaming-revenue

Casasdeapuestas.com.Tipos de apuestas deportivas disponibles en el mundo de las apuestas Recuperado de <https://www.casasdeapuestas.com/tipos-de-apuestas-deportivas/>

[casasdeapuestas.com/](https://www.casasdeapuestas.com/). Casas de apuestas deportivas online Recuperado de [https://www.casasdeapuestas.com/.ordenacionjuego.es/\(2019\)...](https://www.casasdeapuestas.com/.ordenacionjuego.es/(2019)...) Dirección General de Ordenación del Juego Recuperado de <https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

Cervera, F (2018). Cerebros adictos al juego. Recuperado el 5 de mayo de 2021 de: <https://valenciaplaza.com/cerebros-adictos-al-juego>

cremadescalvosotelo.com/ (2019). ¿Qué regula la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego (la “Ley del Juego”)?. Recuperado 17 de diciembre de 2019 de: <https://www.cremadescalvosotelo.com/noticias-legales/que-regula-la-ley-132011-de-27-de-mayo-de-regulacion-del-juego-la-ley-del-juego>

Diario16 (2018). ¿Cómo funcionan las casas de apuestas?. Recuperado el 21 de marzo de 2021 de: <https://diario16.com/funcionan-las-casas-apuestas/>

Economía de Mallorca (2021). ¿A qué se enfrentan las empresas de juegos y casinos online tras las nuevas restricciones en España?, Recuperado el 20 de junio de 2021 de: <https://economieadmallorca.com/art/27358/a-que-se-enfrentan-las-empresas-de-juegos-y-casinos-online-tras-las-nuevas-restricciones-en-espana>

El Mirador de Madrid (2019). De qué tratan los juegos de ‘slots online’. Recuperado el 20 de marzo de 2021 de: <https://elmiradordemadrid.es/juegos-slots-maquinas-tragaperras/>

epdata.es (2020). Juego online en España, datos y estadísticas. Recuperado 25 de septiembre de 2020 de: <https://www.epdata.es/datos/juego-online-espana-datos-estadisticas/161>.

Euskadi.eus (2021). Adicción al juego o ludopatía. Recuperado el 10 de febrero de 2021 de: <https://www.euskadi.eus/informacion/adiccion-al-juego-o-ludopatia/web01-a3adicom/es/>

Fernández, M. (2018). El juego cambia de ciclo en España. Recuperado el 20 de abril de 2021 de: https://elpais.com/economia/2018/07/13/actualidad/1531498352_243943.html

gminsights.com/ (2020) Online Gambling Market. Recuperado de www.gminsights.com/industry-analysis/online-gambling-market

GranadaDigital.GD (2018). Historia y evolución de las casas de apuestas, Recuperado el 15 de marzo de 2021 de: <https://www.granadadigital.es/historia-y-evolucion-de-las-casas-de-apuestas/>

Gutierrez, J. /(2019). Evolución apuestas deportivas. Recuperado 23 septiembre 2019 <https://www.casasapuestasdeportivas.es/evolucion-apuestas-deportivas/>

<https://www.vix.com>. Recuperado de <https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/6459/por-que-a-algunas-personas-les-gusta-apostar>

Informe del Jugador Online (2020). Dirección General de Ordenación del Juego. Recuperado el 20 de junio de 2021 de: <https://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

Informe sobre Adicciones Comportamentales (2020). Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Recuperado el 15 de junio de 2021 de: https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2020_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

Lavozdeg Galicia.es/(2019). Evolución de las casas de apuestas. Recuperado 18 Octubre 2019 de <https://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/contenidos-patrocinados/2017/02/09/evolucion-casas-apuestas/00031486643236114682632.htm>

Macías López, I.; Martín Varas, A.; Megías Paterna, A.; y Otasowie López, V. (2020) La clave en la evolución de las casas de apuestas: la accesibilidad. Recuperado el 28 Marzo 2020 de <http://generaciondospuntocero.com/la-clave-en-la-evolucion-de-las-casas-de-apuestas-la-accesibilidad/>

MarketingDirecto.com (2020). La televisión, el único medio que genera un recuerdo a largo plazo en el consumidor, recuperado el 20 de junio de 2021 de: <https://www.marketingdirecto.com/anunciantes-general/medios/la-television-el-unico-medio-que-genera-un-recuerdo-a-largo-plazo-en-el-consumidor>

MISCASASDEAPUESTAS.COM (2021). Top 10 Casas de Apuestas, recuperado el 17 de marzo de 2021 de: <https://miscasasdeapuestas.com/articulos/top-10-casas-de-apuestas-online>

Redhistoria.com (2020) La historia de las apuestas. Ya lo hacían los antiguos griegos. Recuperado el 30 de Enero 2020 de [La historia de las apuestas. Ya lo hacían los](#)

[antiguos griegos | Red Historia](#)Granadadigital.es/(2018)... Historia y evolución de las casas de apuestas. Recuperado el 8 de octubre de 2018 de <https://www.grnadadigital.es/historia-y-evolucion-de-las-casas-de-apuestas/>

Revistavilanova.com/ (2019).Historia y evolución de las casas de apuestas en España. Recuperado 11 de noviembre de 2019 <http://revistavilanova.com/historia-y-evolucion-de-las-casas-de-apuestas-en-espana/>

Redhistoria.com/(2020) ¿Cuál es el origen de las casas de apuestas? Recuperado de 13 febrero de 2020de: <https://redhistoria.com/cual-es-el-origen-de-las-casas-de-apuestas/>
.Algecirasalminuto.com/(2020). Cómo han evolucionado las apuestas deportivas a lo largo de los años. Recuperado 29 Junio 2020 de: <https://www.algecirasalminuto.com/articulo/deportes/como-han-evolucionado-apuestas-deportivas-largo-anos/20200629222556152008.html>

RegionDigital.com (2020). La industria de las apuestas online y su crecimiento. Recuperado el 22 de abril de 2021 de: <https://regiondigital.com/noticias/reportajes/324109-la-industria-de-las-apuestas-online-y-su-crecimiento.html>

Relaño, A. (2016). Nacen las quinielas (1946). Recuperado el 20 de marzo de 2021 de: https://as.com/futbol/2016/04/12/mas_futbol/1460449071_775557.html

[statista.com \(2020\)](#) Casino gross gaming revenue (GGR) in Europe from 2016 to 2017. Recuperado de 25 Noviembre 2020 de www.statista.com/statistics/700768/casino-gross-gaming-revenue-ggr-europe

[statista.com \(2020\)](#) Gross Gaming Revenue (GGR) in select European countries in 2019. Recuperado de 25 Noviembre 2020 de www.statista.com/statistics/586185/gross-gambling-revenue-europe-by-country

www.lagacetadesalamanca.es(s.f.) Recuperado en febrero de 2019 de <https://www.lagacetadesalamanca.es/hemeroteca/engano-bonos-bienvenida-casas-apuestas-AQGS260514>

Zigzagdigital.com(2020). ¿Qué tipos de apuestas se pueden hacer por Internet?. Recuperado 17 Julio 2020 de <https://zigzagdigital.com/art/20665/que-tipos-de-apuestas-se-pueden-hacer-por-internet>

ANEXO 1

Tabla 5: Listado de URLs de operadores con licencia adherido al DGOJ

Web	Operador	Adherido servicio Phishing Alert
www.888.es www.888casino.es www.888poker.es www.888sport.es	888 Online Games España, SA	✓
www.aconcaguapoker.es	Aconcagua Juegos, SA	✓
www.juegging.es	Banegras Unión, SA	✓
www.starvegas.es	Beatya Online Entertainment, PLC	✓
www.betfair.es Apuestas.betfair.es	Betfair International, PLC	✓
www.betfred.es	Betfred Spain, SA	n/a*
www.betway.es	Betway Spain, SA	✗
www.bethard.es	BHGES, PLC	n/a*
www.yobingo.es www.yocasino.es	Bingosoft, PLC	✓
www.bluesblock.es	Bluesblock, SA	✗
www.casinobarcelona.es	Casino Barcelona Interactivo, SA	✓
www.casumo.es	Casumo Spain PLC	n/a*
www.codere.es m.apuestas.codere.es www.codereapuestas.es	Codere Online, SAU	✓
www.ijuego.es	Comar Inversiones, SA	✓
www.betclub.es www.genesiscasino.es	Daunei Investments, SAU	n/a*
www.casino777.es www.bet777.es	Digital Distribution Management Ibérica, SA	✗

Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

Web	Operador	Adherido servicio Phishing Alert
777.es		
ebingo.es	Ebingo Online España, SA	✓
www.efbet.es	EFBET, PLC	✓
apuestas.retabet.es www.retabet.es	Ekasa Apuestas Online, SA	✓
www.bwin.es www.partypoker.es www.partycasino.es	Electraworks Malta, PLC	✓
www.casinogranmadridtv.es www.casinogranmadridonline.es	Esgaming, SAU	✓
www.dafabet.es	Eurasia Solutions, PLC	n/a*
www.paston.es	Euroapuestas Online, SAU	✓
www.circus.es	Eurobox, SA	✗
www.eurojuego.es www.eurojuegostar.es	Eurojuego Star, SA	✗
No posee un sitio web que ofrezca juego	FPO Spain, PLC	n/a*
www.bet007.es	Games Online 7J, SA	n/a*
www.monopolycasino.es	Games Spain Operations, SA	n/a*
www.botemania.es www.canalbingo.es m.canalbingo.es m.botemania.es	Gamesys Spain, SA	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	Genting Spain, PLC	n/a*
rizk.es	Gig Operations, PLC	n/a*
No posee un sitio web que ofrezca juego	Giga Game Online, SA	n/a*
www.goldenpark.es www.todoslots.es	Golden Park Games, SA	✓

Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

Web	Operador	Adherido servicio Phishing Alert
No posee un sitio web que ofrezca juego	Grupo Servimatic Juegos y Apuestas Online, SA	n/a*
www.bet365.es casino.bet365.es mobile.bet365.es poker.bet365.es slots.bet365.es	Hillside España Leisure, SA	✓
www.bet365.es	Hillside New Media Malta PLC	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	IGT Spain Operations, SA	n/a*
www.interwetten.es	Interwetten España, PLC	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	JPJ SPAIN, PLC	n/a*
www.titanbet.es casino.titanbet.es	Juego Online, EAD	✗
No posee un sitio web que ofrezca juego	Jumpman Gaming Spain, PLC	n/a*
No posee un sitio web que ofrezca juego	Kambi Spain, PLC	n/a*
www.leovegas.es	Leovegas Gaming, PLC	✓
www.lowen-play.es	LP ES, PLC	n/a*
www.luckia.es	Luckia Games, SA	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	Mansion Gaming España, SA	n/a*
www.mbet.es www.maratonbet.es www.marathonbet.es	Marathonbet Spain, SA	✗
www.mondobets.es	Mondobets, SA	✓
www.mrgreen.es	MRG Spain, PLC	n/a*
www.aupabet.es	Murciapuesta Online SA	n/a*
No posee un sitio web que ofrezca juego	NetEnt Gaming Solutions, PLC	n/a*

Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

Web	Operador	Adherido servicio Phishing Alert
www.paf.es	Paf-Consulting, ABP	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	Play Malta, PLC	n/a*
www.gratogana.es	Playes, PLC	✓
www.betsson.es	Premiere Megaplex, PLC	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	Prima Networks Spain, PLC	n/a*
No posee un sitio web que ofrezca juego	Pt Entretenimiento Online, EAD	n/a*
No posee un sitio web que ofrezca juego	Rabbit Entertainment España, PLC	n/a*
www.enracha.es	Rank Digital España, SA	✓
www.wanabet.es	Rfranco Digital, SAU.	✓
www.sisal.es	Sisal Entertainment, SPA	n/a*
www.playuzu.es	Skill on Net, SA	n/a*
No posee un sitio web que ofrezca juego	Skywind Network Services, EAD	n/a*
www.loteriasyapuestas.es	Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.M.E., SA	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	Solana Directorship, S.A.U.	n/a*
www.sportium.es	Sportium Apuestas Digital S.A.	✓
www.suertia.es www.laporradeportescuatro.es	Suertia Interactiva, SA	✓
apuestas.kirolbet.es	Tele Apostuak Promotora de Juegos y Apuestas, SA	✓
www.tombola.es	Tómbola International Malta, PLC	✓
www.pokerstars.es www.pokerstarscasino.es www.pokerstarsmobile.es	TSG Interactive, PLC	✓

Evolución de las casas de apuestas y casinos online en España juegos online.

Cecilia González Alcalá.

Web	Operador	Adherido servicio Phishing Alert
www.pokerstarssports.es		
apuestas.marca.es marcaapuestas.es www.marcacasino.es www.casinomarca.es	Unidad Editorial Juegos, SA	✗
www.jokerbet.es	Veramatic Online, S.A.	✓
www.versus.es	Versus Online, SA	✓
No posee un sitio web que ofrezca juego	Videoslots Casino, PLC	n/a*
www.1xbet.es	Wagerfair, S.A.	n/a*
www.williamhill.es	Whg Spain, PLC	✗
www.winamax.es	Winamax, SA	✓
www.zeturf.es www.zebet.es	Zebetting y Gaming España, SA	n/a*

* El servicio Phishing Alert no aplica a operadores B2B o que todavía no estén activos.

ANEXO 2. CUESTIONARIO.

Estudio sobre las casas de apuestas/casinos online

La realización de este formulario es totalmente anónima, los datos no van a ser utilizados con fines comerciales. Conteste por favor, con la mayor sinceridad a las preguntas. Este cuestionario es para la realización de un trabajo fin de estudios.

***Obligatorio**

La gente apuesta por motivos de ocio y diversión *

Muy en desacuerdo

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Muy de acuerdo

La gente apuesta para ganar dinero *

Muy en desacuerdo

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Muy de acuerdo

Las casas de apuestas/casinos necesitan una mayor regulación *

Muy en desacuerdo

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Muy de acuerdo

¿Juegas en casinos o casas de apuestas ? *

- Si
- No

¿Dónde realiza la apuesta? *

- En casa de apuestas/casinos off-line o físicas
- En casa de apuestas/casinos on-line

- En ambas

Otro:

Si has respondido online ¿En qué casas de apuestas/casinos online sueles jugar? *

- Bet365
- Betafir
- Leovegas
- Betway
- Codere
- Betsson
- Casino Gran Madrid
- Luckia
- Bwin
- Winamax

Otro:

¿Cómo has conocido la casa de apuestas/casino online? *

- A través de la publicidad en televisión
- A través la publicidad en redes sociales
- A través de la publicidad en internet
- A través de un amigo/a
- A través de un familiar
- Por el patrocinio deportivo de un equipo/deportista

Otro:

Si has realizado apuestas en casas de apuestas/ casinos online ¿Qué tipo de apuestas han sido? *

- Apuestas deportivas
- Juegos de casino
- Slots
- Póker

Otro:

¿Con qué frecuencia apuesta? *

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensualmente
- Esporádicamente

Otro:

* ¿Cuánto dinero dedica a las apuestas al mes? *

- Menos de 50€
- Entre 50€-99€
- Entre 100€-199€
- Entre 200€-500€
- Entre Más de 500€

¿Debe prohibirse en los casinos y casas de apuestas el pago con tarjeta de crédito? *

- No, debe aceptarse cualquier forma de pago legal
- Sí, hay que impedir que la gente acabe perdiendo más dinero del que tiene
- No tengo opinión

¿Crees que hay que limitar la publicidad de los casinos y casas de apuestas? *

- Si, limitarla algo.
- Si, totalmente.
- No

¿Qué crees que debería cambiar en la publicidad de los casinos y apuestas online? *

- La cantidad de anuncios emitidos
- El horario en el que se emiten
- El mensaje, parece que vas a ganar seguro
- Las imágenes de diversión
- Solo al final aparece : "Juega de manera responsable", debería hacerse más hincapié en este aspecto

Otro:

¿Deberían prohibir los bonos de Bienvenida? *

- Si
- No

Otro:

Si has respondido que deberían prohibirse, ¿por qué motivo? *

- Enganchan a jugar
- Son engañosos

Otro:

¿Alguna vez has perdido clases o trabajo por estar jugando/apostando? *

- Si
- No

¿Cuándo juegas, alguna vez has perdido la noción del tiempo? *

- Si
- No

¿Crees que jugar frecuentemente provoca adicción? *

- Si
- No

¿Sientes que juegas para eludir tus problemas, relaciones problemáticas o la soledad? *

- Siempre
- A veces
- Nunca

Cuando has jugado en casas de apuestas, Lo has hecho: *

- Porque es lo que la mayoría de mis amigos hacen
- Para socializar
- Porque me gusta cómo me hace sentir
- Para olvidar mis preocupaciones.
- Para generar dinero

Otro:

¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que se te ocurre cuando juegas? *

- Sí
- No

¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego? *

- Sí
- No

Sexo *

- Mujer
- Hombre

Otro:

¿Cuál es tu edad? *

- De 18 a 20
- De 21 a 30

- De 31 a 40
- De 41 a 50
- Más de 51

Estado civil *

- Casado
- Divorciado
- Soltero
- Viudo

Nivel de renta *

- entre 600-900 euros
- Entre 901-1500 euros
- Entre 1500-2000 euros
- Entre 200-2500 Euros
- Más de 2500 euros

Estudios realizados *

- Sin estudios
- Secundaria obligatoria (ESO)
- Bachillerato
- Grado medio
- Grado superior
- Graduado (carrera universitaria)
- Doctorado

Situación laboral *

- Parado/a
- En ERE
- Trabajador/a por cuenta ajena (asalariado/a)
- Autónomo/a
- Jubilado/a

Otro: