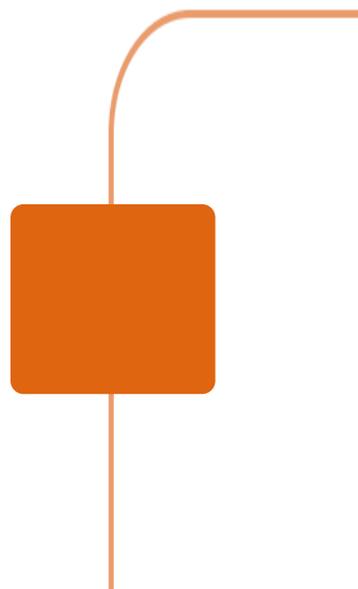
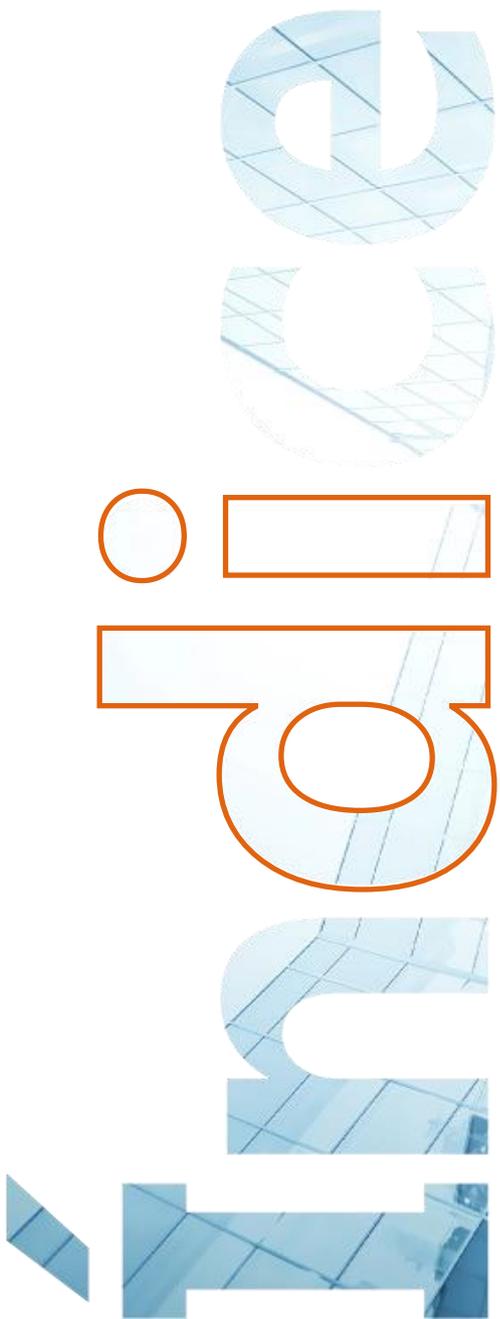


Jdigital

El Juego online ilegal en España

Informe 2025





01 Resumen ejecutivo

02 Metodología

03 Introducción: Definiciones y alcance

04 El impacto del marco regulatorio en el mercado del juego en España

05 El contexto europeo del juego no regulado

06 El mercado no regulado de juego en España

07 ¿Qué viene ahora?

08 Conclusiones

09 Anexo



1

2

3

4

5

6

7

8

9

Resumen Ejecutivo

Un 23,4% de los encuestados utilizaría plataformas de juego ilegal

CONTEXTO



El juego online es un sector consolidado en España, regulado por la DGOJ desde 2012 bajo un marco que busca garantizar la seguridad del jugador y la integridad del mercado. No obstante, en los últimos años ha crecido con fuerza un mercado no regulado, impulsado por páginas webs, redes sociales y aplicaciones de mensajería.

Si se analizan las respuestas relacionadas con el uso de dominios, plataformas y canales no autorizados, se observa que hasta un **23,4 %** de la muestra **jugaría en entornos no regulados**. Además, un 9,3 % declara de manera explícita operar en plataformas sin licencia. La expansión de nuevos canales de captación, como **Telegram y redes sociales**, facilita este acceso y ofrece incentivos más agresivos y con menos restricciones.

Este dato se extrae de la suma de respuestas de los usuarios que declaran utilizar plataformas de juego de naturaleza ilegal y aquellos que juegan en sitios web fuera de entornos seguros (.com, .io, .bet etc.). Es necesario recordar que estas cifras se obtienen de una muestra que juega y/o ha jugado en plataformas legales, por lo que, se podría suponer, es superior.

¿De qué manera has realizado apuestas con dinero real en los últimos 12 meses? & ¿Qué dominios tienen los sitios web que más has utilizado?

23,4%

640 respuestas

De la suma de los encuestados que declaran utilizar plataformas fuera de entornos seguros y/o han declarado utilizar dominios no regulados (.com, .io, .bet etc.)

OBJETIVO

La encuesta lanzada y análisis tienen como objetivo aportar evidencia sobre el estado actual del juego online no regulado en España, identificando los factores que explican su crecimiento y los perfiles más expuestos.

Además, se busca contribuir al debate institucional y europeo sobre la necesidad de reforzar la cooperación y el equilibrio regulatorio, garantizando la protección del consumidor sin comprometer la competitividad del mercado legal.

El desconocimiento sobre el juego ilegal es evidente: un 47,5% de quienes creen jugar en dominios legales, en realidad, están utilizando sitios web no autorizados

Según recoge la EGBA (European Gaming and Betting Association), sobre el caso de Francia en 2023, **la prohibición de los casinos online provocó que el juego ilegal alcanzara casi el 50% del volumen** del mercado regulado, ilustran cómo las limitaciones severas, unidas a una elevada demanda insatisfecha, empujan a los usuarios hacia operadores extranjeros sin control estatal.

En España, se observa un fenómeno similar: el uso de dominios distintos al ".es" (.com, .org, .bet, etc.) se ha extendido entre los jugadores, y 1 de cada 2 encuestados reconoce haberlos utilizado alguna vez.

Además, un **47,5%** de quienes afirman jugar exclusivamente en operadores legales habría declarado acceder a dominios diferentes a ".es", lo que refleja un importante desconocimiento sobre qué plataformas están realmente autorizadas. Este comportamiento, motivado tanto por la búsqueda de mayor flexibilidad como por la falta de información, deja a muchos usuarios fuera del marco de protección y supervisión que ofrece el mercado regulado.

De hecho, el grueso de usuarios que utiliza dominios distintos al .es pertenece, realmente, a encuestados que respondieron, en primer lugar, utilizar exclusivamente operadores legales. A estos encuestados habría que sumar aquellos que declarando jugar en operadores ilegales, utilizaron en efecto dominios distintos al .es, de lo que se obtiene que un **48,6%** de todos los que respondieron operarían en el mercado no regulado.

¿Qué dominios tienen los sitios web que más has utilizado?

47,5%

De la población encuestada declara utilizar dominios distintos al .es como .com, .org, .co, .io, .bet ...

272 respuestas

Dato extraído de la encuesta lanzada por Jdigital junto a los operadores



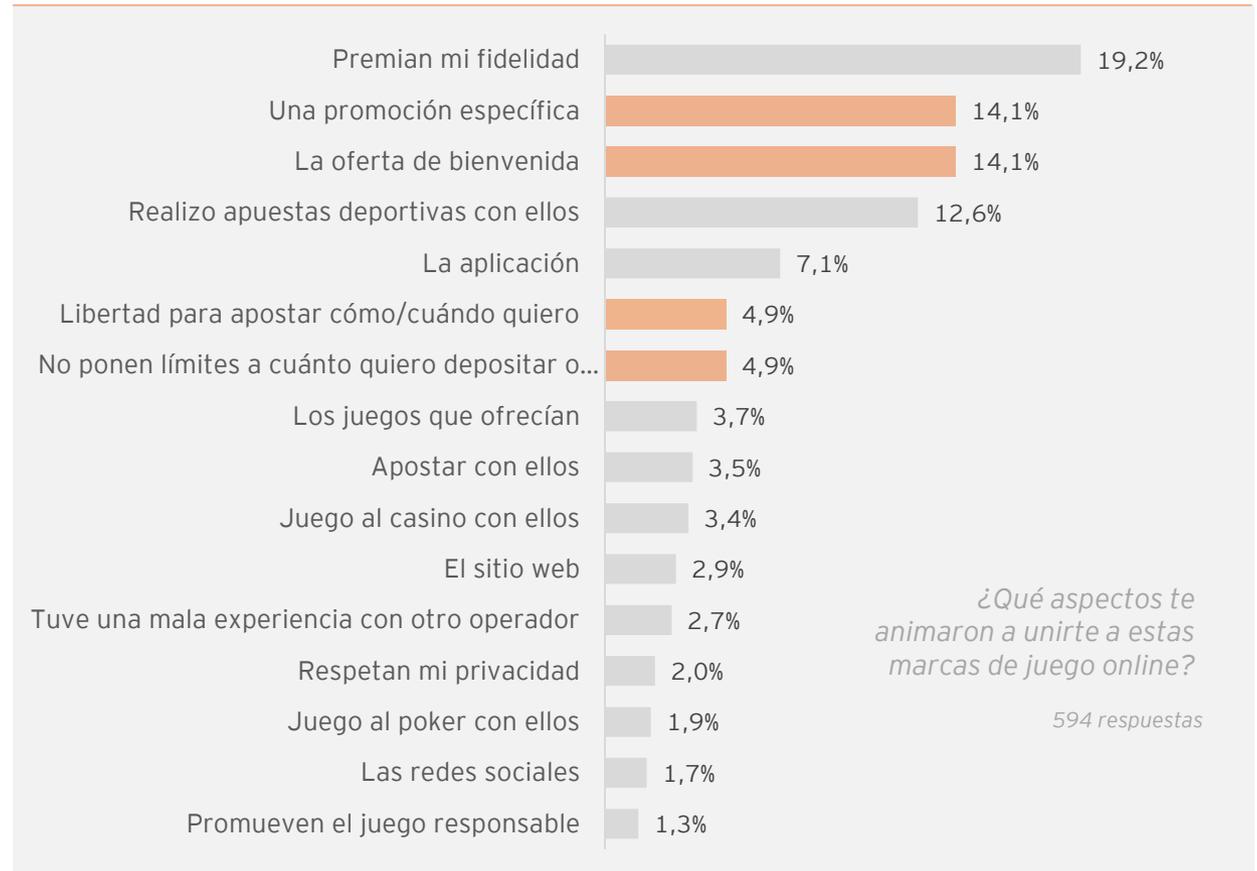
En 2024, el juego online no regulado movió alrededor de 231M€, lo que supone un 16% del valor del mercado regulado

El juego online no regulado se ha consolidado como un fenómeno de creciente impacto económico y social en España. Solo con los datos de la presente encuesta, el mercado de juego online no regulado estaría valorado en 231 millones de euros, lo que supone un **16% del valor actual** del Mercado regulado según la DGOJ, cifra superior al 10% estimado por otras entidades privadas como H2, publicado por Investigate Europe.

Lejos de ser un mercado aislado, su crecimiento se explica en gran parte por el comportamiento de usuarios “multi-homing” (aquellos que combinan plataformas legales e ilegales) y por **jugadores de alta intensidad**, que desvían parte de su gasto hacia entornos sin control.

Este desplazamiento se ve impulsado por **incentivos más agresivos**, bonos de bienvenida, facilidades de depósito y retirada o procesos de registro más rápidos, ausencia de límites y por la captación en entornos semiprivados como redes sociales o canales de mensajería que son en la mayoría de los casos puertas de acceso o incentivos hacia el mercado no regulado.

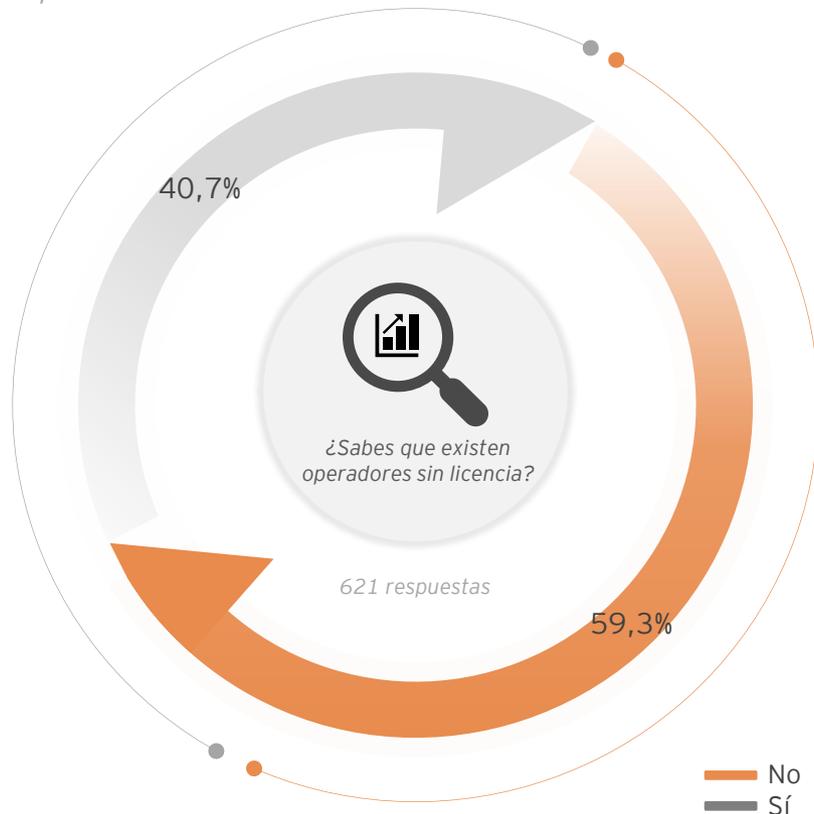
INCENTIVOS DE PÁGINAS NO REGULADAS QUE MÁS ATRAEN A LOS CONSUMIDORES



Dato extraído de la encuesta lanzada por Jdigital junto a los operadores

En España el uso de operadores no regulados se ve favorecido ante la exposición digital y la falta de control en redes sociales y Telegram

Dato extraído de la encuesta lanzada por Jdigital junto a los operadores



En la encuesta se incluyó una amplia lista de operadores de juego online, tanto regulados como no regulados en España, y se preguntó a los participantes si los conocían. Estos operadores se identificaron mediante una investigación documental y con el asesoramiento de expertos del sector y operadores con licencia en España.

Tan solo el **40,7%** de los encuestados afirmó conocer la existencia de operadores no regulados, mientras que un **23,4%** declaró ser jugador en al menos una plataforma ilegal consciente o inconscientemente, lo que equivale aproximadamente a más de 374.400 personas activas entre 18 y 65 años. Todo ello se extrae de una población que juega dentro de entornos legales con lo que se podría suponer que la cifra es muy superior.

En cuanto a las **vías de captación**, el **44%** de los participantes indicó haberlos descubierto a través de páginas web o búsquedas online, seguido por la publicidad en redes sociales (33%). De acuerdo a lo publicado por StatCounter, Google, con una cuota de mercado del 72%, se posiciona como el buscador principal, permitiendo que los **operadores sin licencia paguen para posicionarse** por encima de los regulados en los resultados de búsqueda.

Aunque en menor medida, **Telegram** está ganando relevancia dentro del sector no regulado, consolidándose como una vía emergente de captación para estos operadores.



1

2

3

4

5

6

7

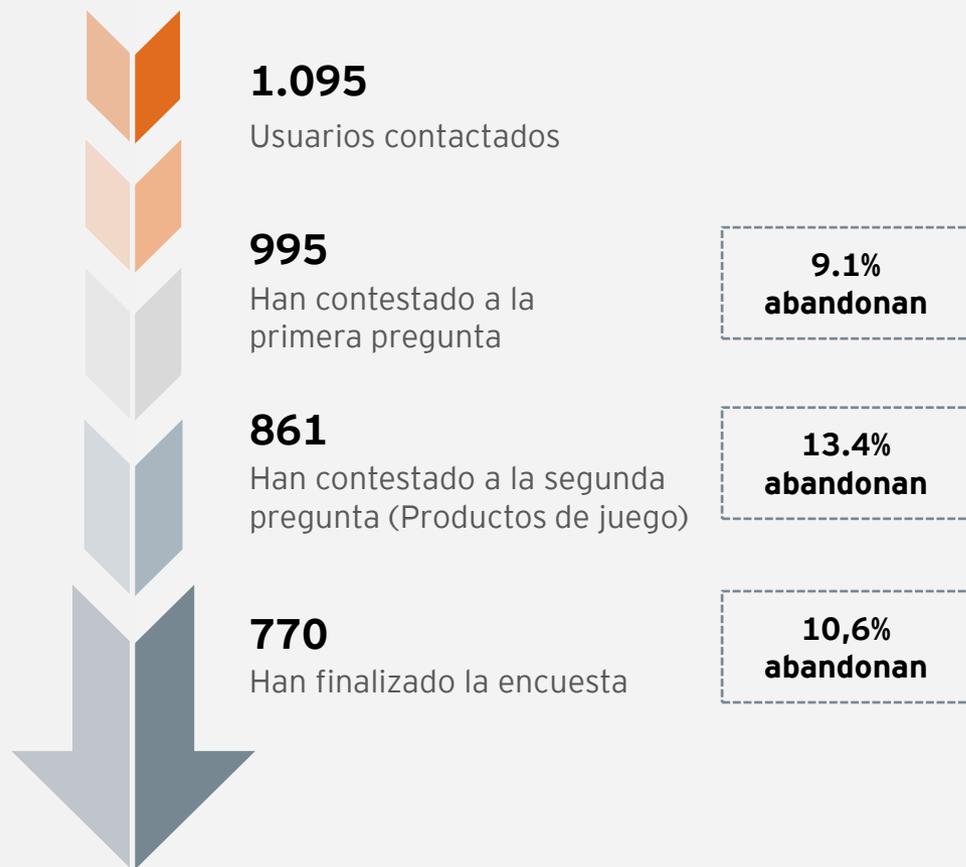
8

9

Metodología

¿Por qué y cómo se ha lanzado la encuesta?

TASA DE RESPUESTA



CONTEXTO

La encuesta busca comprender los comportamientos, motivaciones y percepciones de los jugadores que acceden, de forma parcial o habitual, a operadores sin licencia, con el fin de identificar los canales de captación, los factores que impulsan la migración desde el mercado regulado y el nivel de conocimiento sobre los riesgos del juego no autorizado.

TARGET

- Población entre 18 y 65 años usuaria de plataformas y operadores de juego digital.
- Excluidos: participantes que únicamente juegan a loterías.

¿CÓMO SE HA REALIZADO?

El análisis se basa en encuestas online distribuidas a través de los **operadores miembros de Jdigital y mediante otros canales de difusión**. El objetivo es obtener una visión representativa que permita dimensionar y entender con mayor precisión el impacto del juego digital no regulado en España.

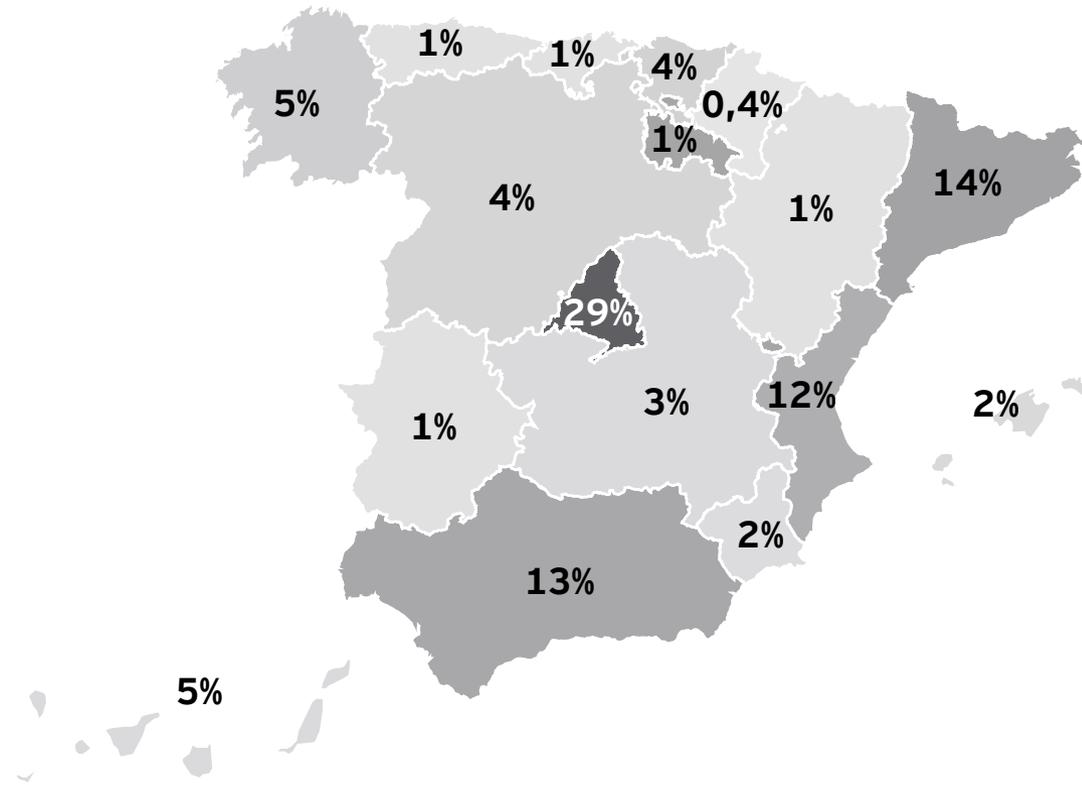
¿Qué hemos preguntado?

El cuestionario se ha estructurado en 3 bloques + 1 de información contextual:



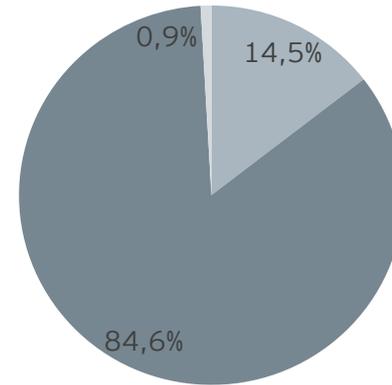
¿Quién ha respondido la encuesta?

El 99% de la muestra se ha obtenido en territorio español, lo que garantiza una alta representatividad nacional. El porcentaje restante procede de participantes localizados principalmente en Francia, Irlanda y Suecia.



672 respuestas

¿Cómo se distribuye la muestra?



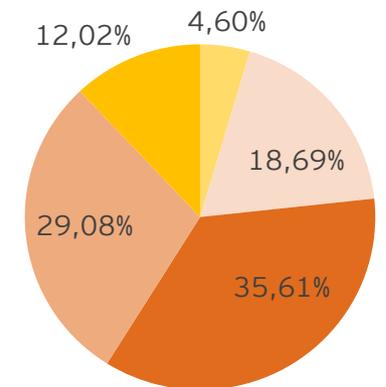
El 84.6% de los encuestados son hombres

- Femenino
- Masculino
- Otro

671 respuestas

Mayoritariamente encuestamos el rango de 35-44 años

- 18-24
- 25-34
- 35-44
- 45-54
- Más de 55



674 respuestas



1

2

3

4

5

6

7

8

9

Introducción: Definiciones y alcance

Es fundamental tener un conocimiento claro del mercado de juego tanto regulado como no regulado

¿QUÉ SE CONSIDERA JUEGO?

A aquellas actividades...

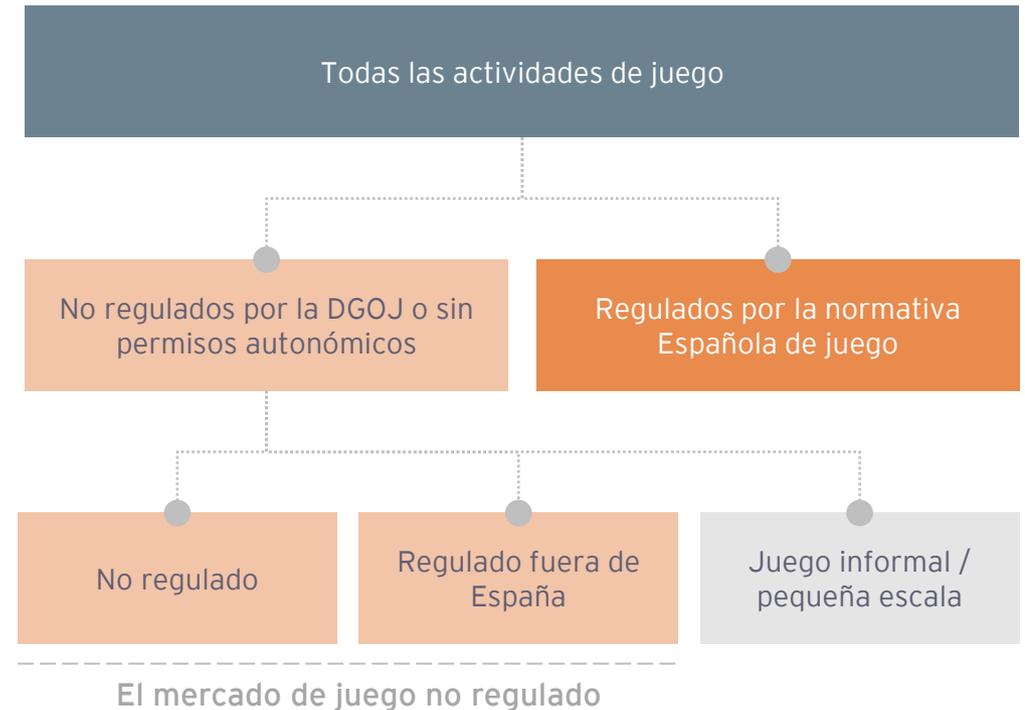
- Que se arriesgue dinero. Es decir, el juego gratuito o meramente por diversión no requiere un título habilitante.
- Que se basen en resultados futuros o azar, independientemente del grado de destreza que requieran.
- Que existan premios, en dinero o en especie.

JUEGO MERCADO REGULADO

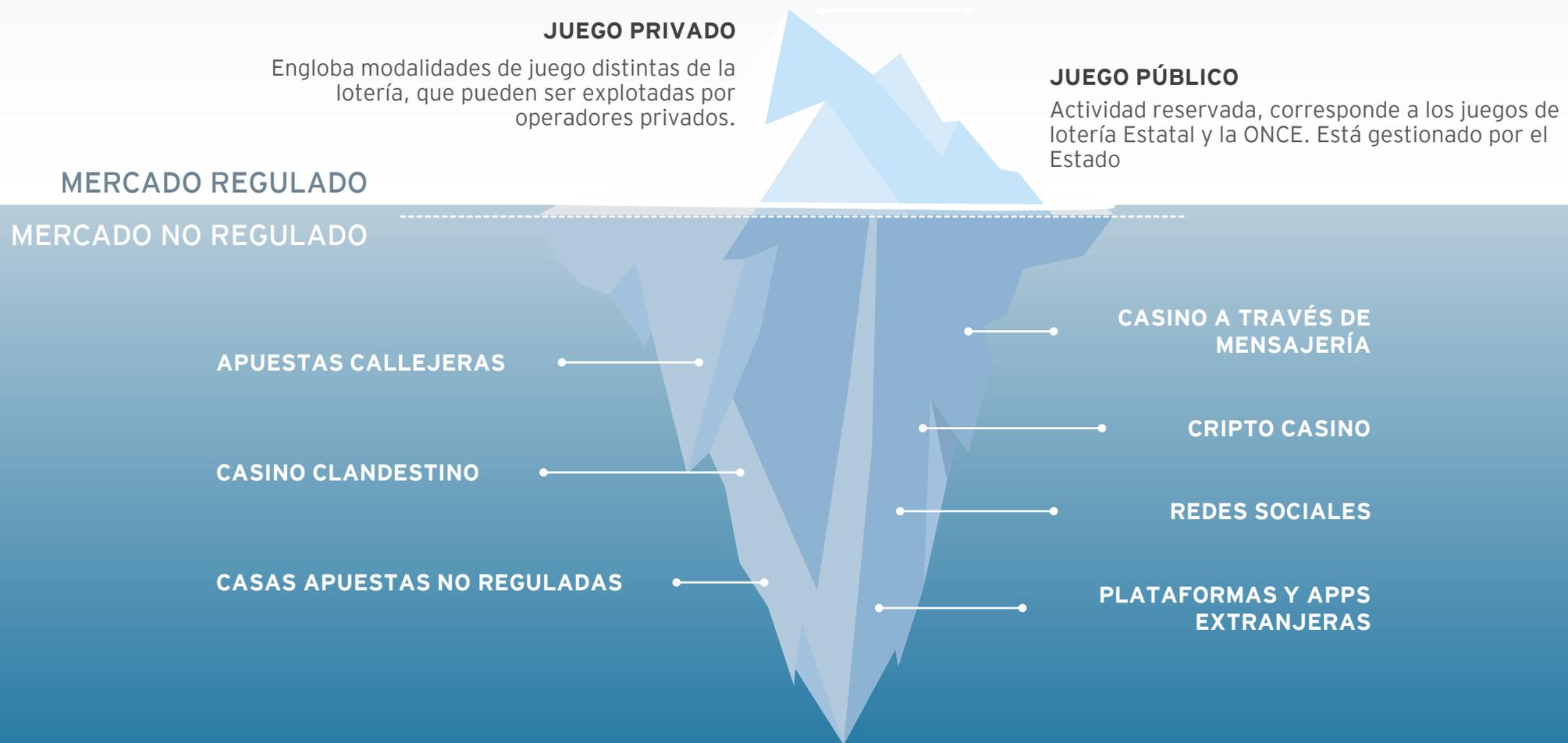
- Abarca las actividades de juego y apuestas, presenciales u online, autorizadas mediante licencia de la DGOJ o de las autoridades autonómicas, según corresponda.

JUEGO MERCADO NO REGULADO

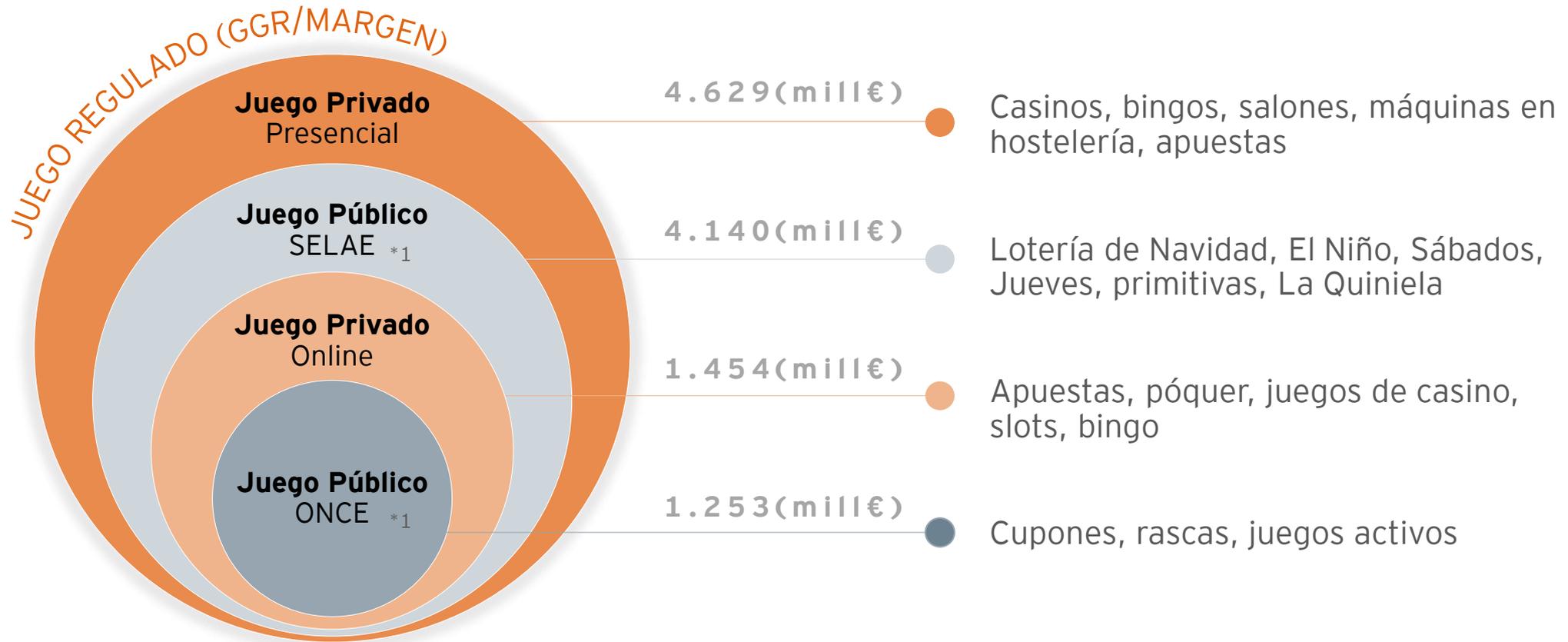
- Se considera juego en el mercado negro aquel prestado por operadores no autorizados conforme a la normativa española de juego, quedando fuera los juegos sociales de pequeña escala



La diferencia entre juego regulado y no regulado marca los niveles de protección y legalidad en el sector



El juego privado alcanza los 6.083M€ de GGR sumando tanto el juego online privado 24% como el presencial privado 76%





1

2

3

4

5

6

7

8

9

El impacto del marco regulatorio en el mercado del juego en España

4 El impacto del marco regulatorio en el mercado del juego en España



Contexto y riesgos

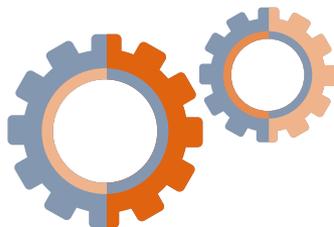
En España, la supervisión del juego recae principalmente en la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), organismo dependiente del Ministerio de Consumo, junto con las autoridades autonómicas en materia de juego presencial.

Estas instituciones establecen y vigilan el cumplimiento de un marco regulatorio cada vez más estricto, cuyo objetivo global es **garantizar la protección del consumidor, prevenir conductas de juego problemático**

y asegurar la integridad y transparencia del mercado.

Sin embargo, **una presión normativa excesiva puede tener efectos no deseados**: limitar la competitividad de los operadores con licencia y, en consecuencia, reducir el atractivo de la oferta regulada.

El riesgo de fondo es que parte de los consumidores busque alternativas en operadores no autorizados, donde los niveles de protección y seguridad son considerablemente menores.



El marco regulatorio debe proteger al consumidor sin comprometer la competitividad del mercado regulado, evitando así la fuga hacia operadores no autorizados.

El enfoque del marco regulatorio español prioriza la protección del consumidor, pero descuida el fortalecimiento del mercado

RD 958/2020

Objetivo: Regular la **publicidad y promoción** del juego con el fin de proteger a los colectivos más vulnerables, especialmente menores y jóvenes. El decreto busca reducir la exposición indiscriminada a mensajes comerciales.

Impacto:

- Reducción de la visibilidad de las casas de apuestas y operadores legales en medios tradicionales y digitales.
- Mayor protección social, al limitar franjas horarias, patrocinios deportivos y campañas dirigidas a públicos de riesgo.
- Creación de un entorno publicitario más restrictivo y controlado, que potencia la responsabilidad social del sector, pero que también reduce la capacidad competitiva de los operadores regulados frente a la oferta ilegal, que no está sujeta a estas limitaciones.

RD 176/2023

Objetivo: Reforzar la **protección de todos los participantes** en la actividad de juego, con especial atención a **colectivos vulnerables** como jóvenes de 18 a 25 años, jugadores intensivos o autoexcluidos. El decreto introduce nuevos mecanismos de control, trazabilidad y juego responsable, derogando parcialmente el RD 958/2020 para avanzar hacia entornos de juego más seguros.

Impacto:

- Incremento de las obligaciones técnicas y administrativas para los operadores, que deben implementar sistemas adicionales de seguimiento y prevención.
- Refuerzo de la protección del usuario, pero con un marco regulatorio más complejo y restrictivo.
- Riesgo de pérdida de competitividad del mercado regulado, al elevarse costes y barreras frente a operadores no sujetos a estas exigencias.

4 El impacto del marco regulatorio en el mercado del juego en España

Impacto RD 958/2020

Una de las consecuencias derivadas de la imposición del RD 958/2020 es que, al restringir la publicidad de los operadores regulados, se abre espacio para que los operadores no regulados ocupen ese vacío con sus propios anuncios y promociones.

De hecho, al realizar una búsqueda en Google con términos como “nuevos sitios de apuestas”, los cuatro primeros resultados corresponden a **portales de comparación que redirigen principalmente a proveedores sin licencia**. Esto significa que, en la práctica, la mayoría de los usuarios que buscan nuevos operadores terminan accediendo primero a ofertas ilegales.

El impacto es aún mayor si se tiene en cuenta que Google Chrome es, con diferencia, el buscador más utilizado en España, concentrando un **72%** de la cuota de mercado. Esto plantea también una reflexión sobre el papel de la propia plataforma: mientras que **Chrome da visibilidad a estos operadores no regulados, en otros buscadores como Microsoft Edge o Firefox las búsquedas similares solo muestran operadores con licencia**.

Este fenómeno está estrechamente relacionado con los **criterios de seguridad y fiabilidad que influyen en las clasificaciones de Google** según fuentes contrastadas para este estudio*. Aunque los sitios que cumplen señales de confianza suelen posicionarse mejor, los proveedores sin licencia han aprendido a imitar de forma hábil estos atributos, logrando engañar tanto al buscador como a los propios usuarios.

CUOTA MERCADO BUSCADORES ESPAÑA SEPT 2025

Chrome
72%

Safari
15%

Edge
4%

Firefox
3%

Samsung Internet
2%

Opera
2%

Otros
1%



1

2

3

4

5

6

7

8

9

El contexto **eu**ropeo del juego no regulado

Panorama del juego online ilegal en Europa

En 2024, el juego online ilegal dominó en Europa, tanto en ingresos como en visibilidad, provocando pérdidas fiscales significativas y poniendo en riesgo la sostenibilidad de los operadores legales y del propio marco regulatorio.

- **Dimensión y peso:** El canal no regulado se ha convertido en el principal actor del iGaming europeo: concentra **~71% del GGR online** (≈ €80,6bn de un total de €114,3bn). El mercado regulado queda en minoría pese a su crecimiento.
- **Dinámica reciente:** El segmento ilegal acelera (+53% interanual) y captura más valor: por cada €1 del regulado, los ilegales obtienen **€2,4**. Señal de desbalance competitivo y de baja canalización hacia la oferta segura.
- **Alcance y exposición:** La visibilidad digital favorece al no regulado: el contenido promocional que encuentran los usuarios se inclina masivamente hacia webs sin licencia, y decenas de millones de europeos interactúan con ellas cada año.
- **Impacto público y de mercado:** Se estiman pérdidas fiscales de **€20bn/año**, menor protección del jugador (KYC laxo, ausencia de límites y RG) y una competencia distorsionada por bonos agresivos, medios de pago alternativos y captación transfronteriza.
- **¿Qué lo impulsa?** Restricciones sobre el canal legal (publicidad, bonos y diseño de producto) que reducen su atractivo, grandes **eventos deportivos** que disparan la demanda, el **auge de los crypto-casinos** y la **afiliación internacional**, que facilita el acceso de jugadores a operadores extranjeros sin licencia.
- **Implicaciones para España:** Aunque España figura entre las regiones europeas con menor penetración del ilegal, está expuesta a las mismas dinámicas de captación online y necesita reforzar la canalización y cooperación internacional.

La regulación es esencial para guiar a los mercados desde entornos no regulados hacia entornos legales, garantizando protección, estabilidad y un crecimiento sostenible



Gustaf Hoffstedt

SECRETARIO GENERAL EN LA SWEDISH TRADE ASSOCIATION FOR ONLINE GAMBLING

“ **The elephant in the room is that the licensed market is so tightly regulated that it does not appear attractive enough in the eyes of the consumer.** ”

La cuestión es que el mercado con licencia está tan regulado que no resulta lo bastante atractivo para el consumidor.

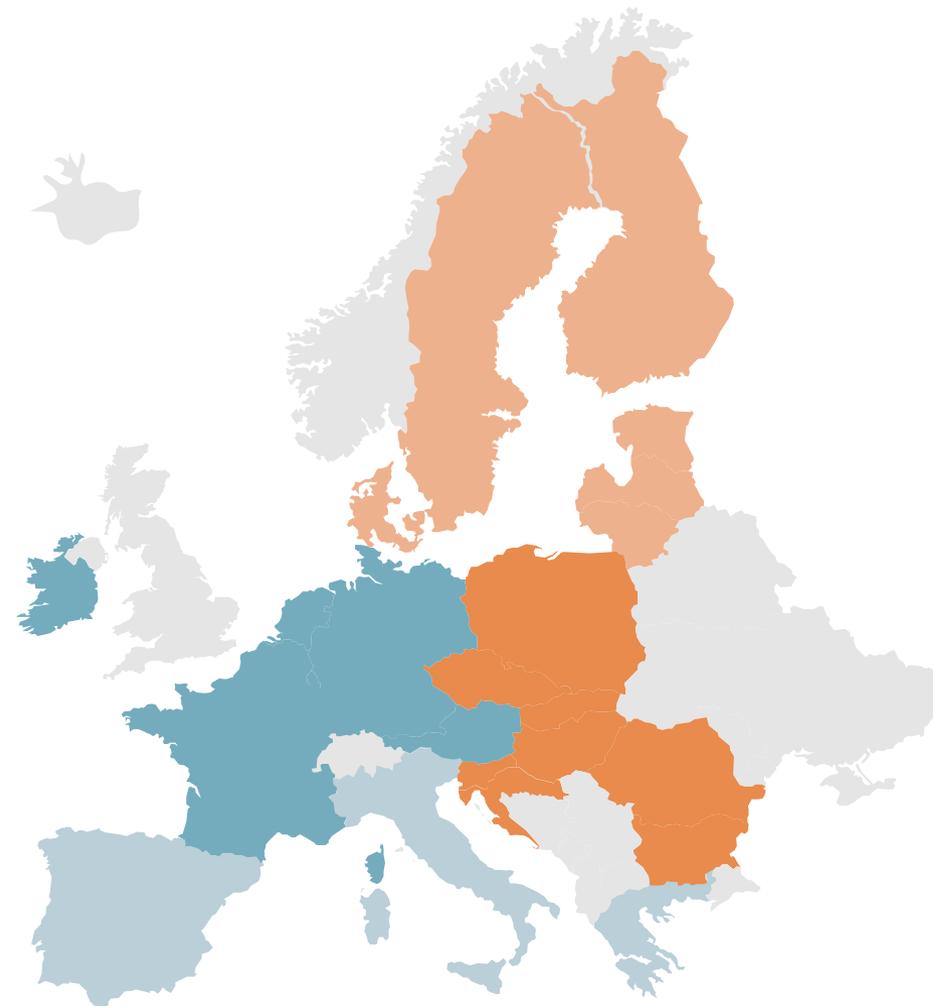
5 El contexto europeo del juego no regulado

En 2024, el 71% del juego online en la UE-27 fue ilegal, llegando al 82% en Europa del Este

Región	Total 2024 Legal (%)	Total 2024 Ilegal (%)	Total 2024 Legal (€)	Total 2024 Ilegal (€)	Total 2024 (€)
Europa del Norte	45%	55%	€4.6	€5.7	€10.3
Europa del Sur	42%	58%	€10.1	€14.0	€24.1
Europa del Este	18%	82%	€6.5	€29.0	€35.5
Europa Occidental	28%	72%	€12.4	€31.9	€44.3

(€ miles de millones)

Total UE-27	29%	71%	€33.6	€80.6	€114.3
--------------------	------------	------------	--------------	--------------	---------------





La experiencia internacional demuestra que, cuando las restricciones regulatorias se intensifican, el mercado ilegal tiende a ganar terreno. El **caso de Francia en 2023** donde la **prohibición de los casinos online** provocó que el **juego ilegal alcanzara casi el 50% del volumen.**

Limitar en exceso la oferta legal no elimina la demanda, sino que la traslada hacia operadores no autorizados, menos transparentes y fuera del control institucional.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

El mercado **no** regulado de juego en España

Sección basada en la encuesta realizada por Jdigital en colaboración con los operadores del sector

El mercado no regulado carece de garantías y plantea mayores riesgos para los usuarios

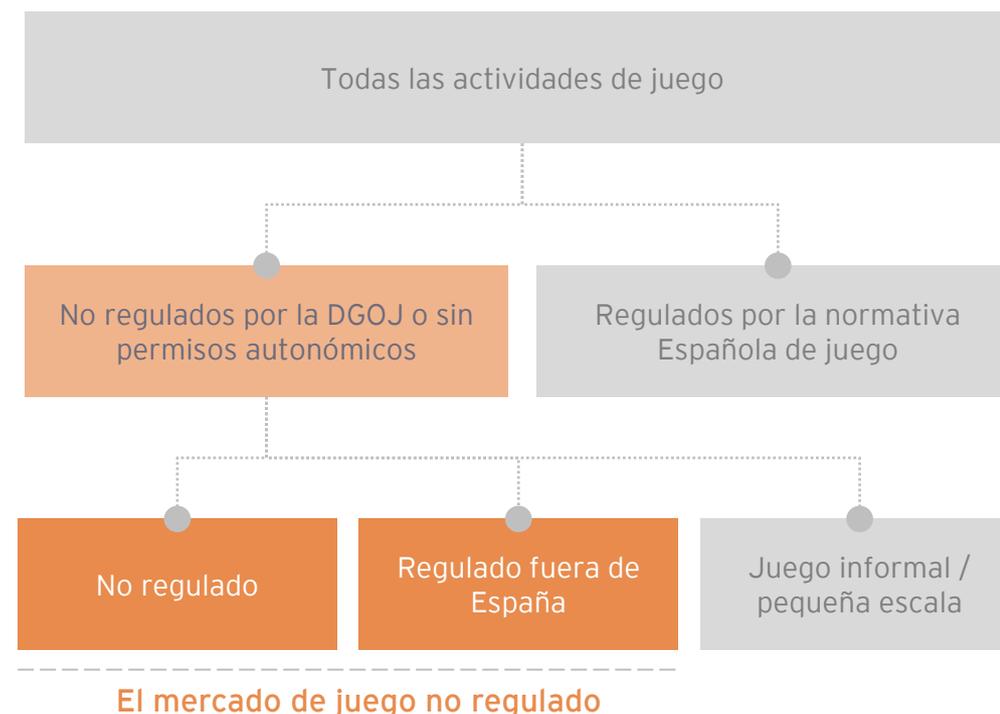
Los operadores del mercado negro son aquellas entidades de juego y apuestas que actúan fuera del marco de aprobación regulatoria. Al no estar sujetos a las garantías que impone la normativa, este tipo de operadores puede resultar especialmente atractivo para ciertos jugadores, como aquellos que buscan eludir medidas de autoexclusión, apostar con criptomonedas u omitir los límites de juego.

OPERADORES NO REGULADOS

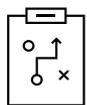
- Entidades sin supervisión oficial en España ni en el extranjero, que ofrecen nulas o escasas garantías de protección al jugador.
- Incluyen webs ilegales que operan desde servidores en el extranjero y canales de apuestas informales basados en mensajería.

OPERADORES REGULADOS FUERA DE ESPAÑA

- Operadores con licencia en otras jurisdicciones, pero no autorizados por la DGOJ.
- Aunque sus páginas no sean necesariamente ilegales en su país de origen, la prestación de servicios a jugadores españoles sí lo es, por lo que se consideran parte del mercado negro.



A diferencia del mercado legal, los operadores no regulados escapan a ciertos requerimientos del juego seguro y al pago de impuestos sobre sus ingresos netos.



Requisitos Financieros

Para operar de forma regulada es necesario tramitar y **obtener la licencia correspondiente**, además de **acreditar solvencia económica** mediante garantías que, en el caso de las licencias generales, pueden alcanzar los 2 millones de euros.



Requisitos Técnicos

Los operadores deben garantizar la transparencia y seguridad de las plataformas mediante **estándares estrictos y sistemas de encriptación avanzados**, además de utilizar **software certificado que asegure la aleatoriedad de los resultados** y evite manipulaciones.



Requisitos Jurídicos

Los operadores deben **carecer de antecedentes**, contar con medios y documentación legal adecuada, implementar **controles contra el blanqueo de capitales** y cumplir con **normas de publicidad responsable** que protejan a menores y colectivos vulnerables.

Los operadores no regulados resultan difíciles de identificar para los usuarios

La Ley 13/2011 de regulación del juego establece que los operadores con licencia deben ofrecer sus servicios exclusivamente bajo un dominio .es e incorporar en sus páginas el sello de Juego Seguro autorizado por la DGOJ. No obstante, algunos operadores no regulados intentan imitar la apariencia de las páginas legales y reproducir sellos o distintivos oficiales para engañar al usuario.

¿Qué dominios tienen los sitios web que más has utilizado?

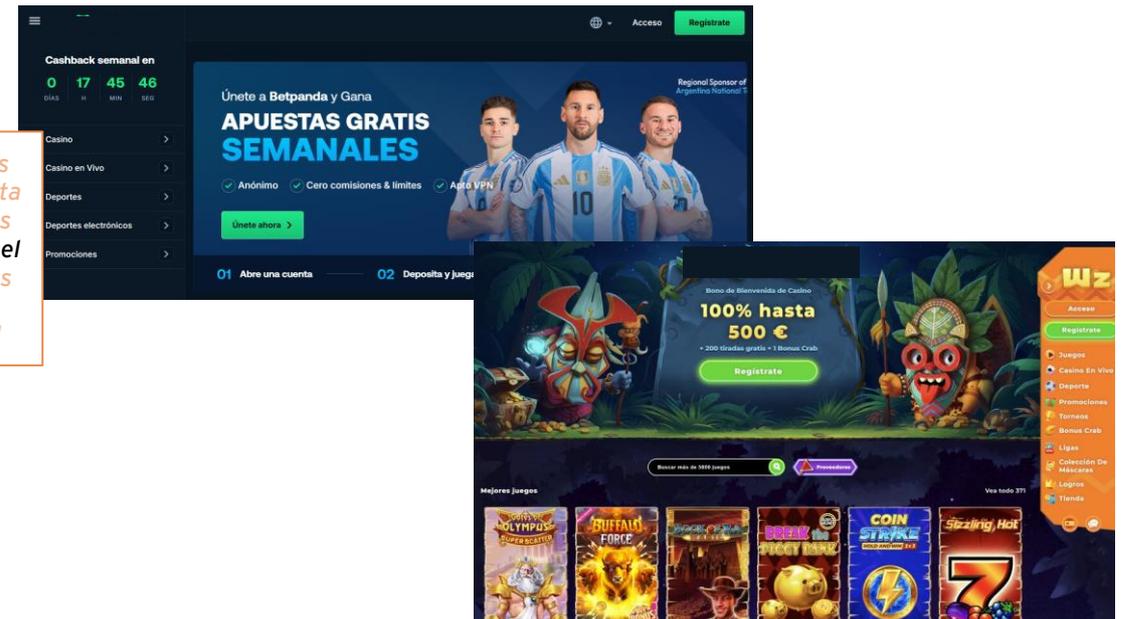
47,5%

De la población encuestada declara utilizar dominios distintos al .es como .com, .org, .co, .io, .bet ...

272 respuestas

El uso extendido de dominios distintos al .es revela que una parte importante de la población accede a operadores que no están bajo el marco regulado de la DGOJ.

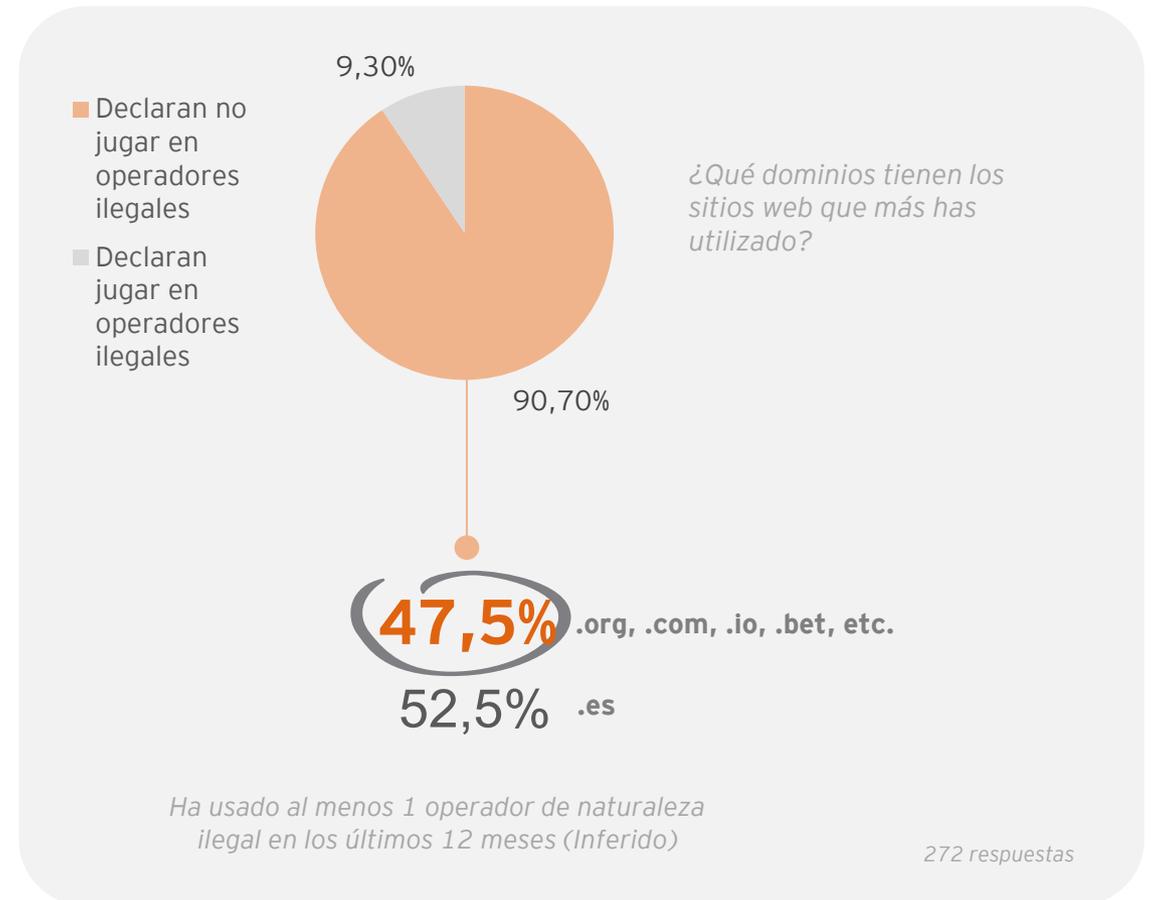
Sobre el total de personas que responden a la pregunta y no se declaran jugadores de juego ilegal, alcanzaría el 48,6% si contamos a todos aquellos que se declaran jugadores de juego ilegal



De los jugadores que declaran no jugar al ilegal, un 47,5% operan en dominios ilegales

De los jugadores que declaran no jugar en operadores ilegales, **un 47,5% utilizaría sin embargo operadores diferentes al ".es."** Por otro lado, entre aquellos que sí reconocieron **jugar en operadores ilegales, un 35,3% se contradiría**, indicando que solo utiliza dominios .es. Una muestra de la falta de conocimiento entre los usuarios de lo que es (y no es) un operador regulado.

Este patrón refleja que la **preferencia por el juego no regulado se asocia a un mayor alejamiento de los canales oficiales**, con menor supervisión y protección para el jugador.



El 26% de los jugadores declara de forma directa no saber diferenciar entre operadores legales e ilegales

26% de los encuestados declara no saber diferenciar entre operadores legales e ilegales, el **15%** declara no conocer los riesgos asociados con el uso de operadores de naturaleza ilegal

¿Sabrías diferenciar los operadores con licencia de los sin licencia en España?

¿Sabías que al jugar en operadores sin licencia no estás cubierto por las políticas de juego responsable de la regulación española?

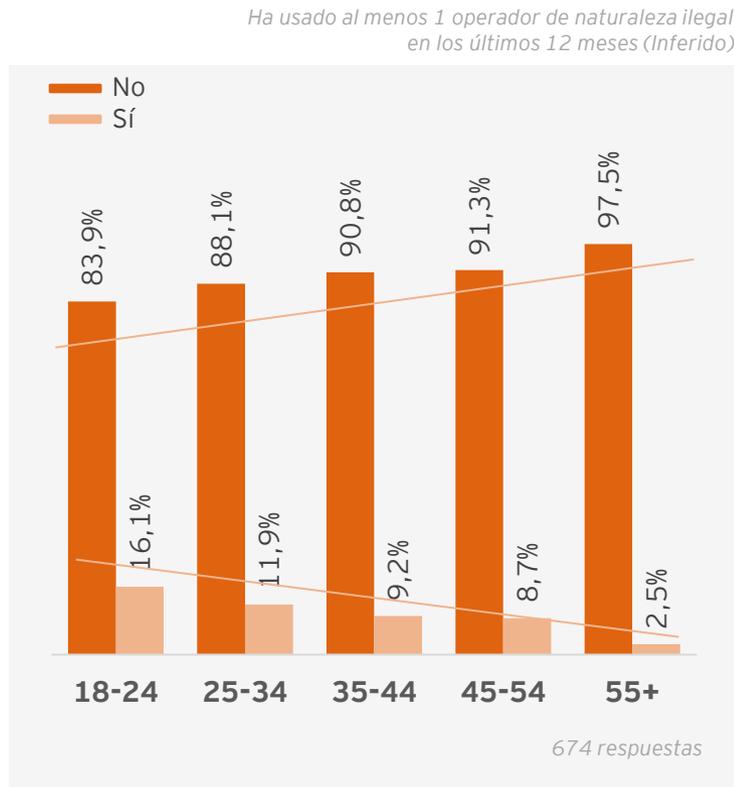
Es fundamental que los usuarios sean plenamente conscientes de los riesgos que pueden enfrentar y tomen las medidas adecuadas para proteger su bienestar y sus finanzas

Principales riesgos individuales y sociales del juego ilegal

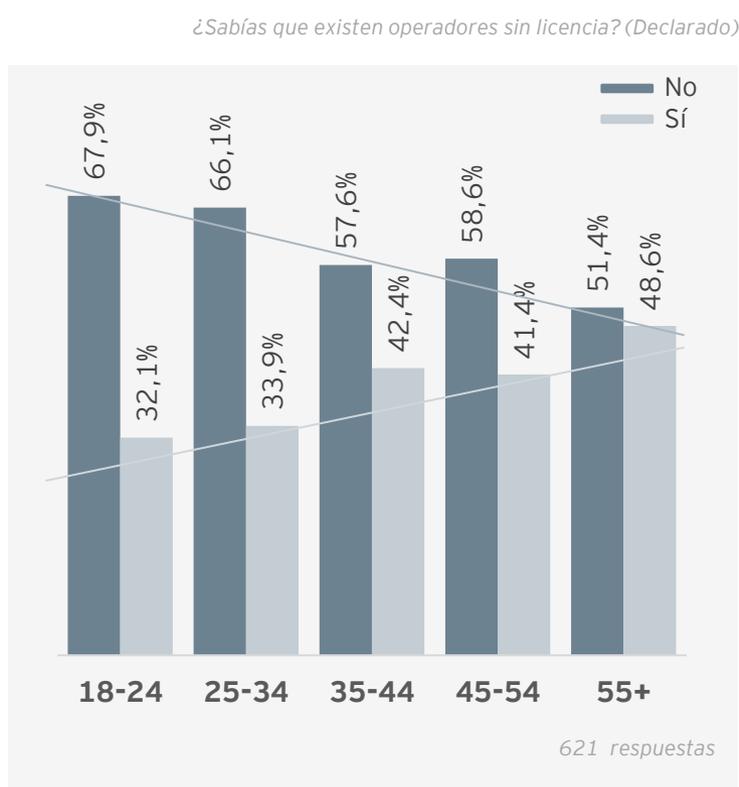
- **Fraude y estafas:** Los juegos ilegales suelen ofrecer la posibilidad de ganar grandes premios sin garantías reales, lo que puede llevar a fraudes y estafas.
- **Acceso a menores:** Muchos juegos ilegales están diseñados para atraer a menores de edad, lo que puede resultar en la exposición a actividades nocivas y la influencia negativa en la juventud.
- **Consecuencias legales:** Participar en juegos ilegales puede resultar en sanciones legales, incluyendo multas y penas de prisión.
- **Adicción al juego:** A diferencia de los operadores regulados, aquellos que no cumplen con la normativa, no presentan medidas de juego seguro convenientes para proteger al usuario. Esto tiene un efecto directo, ya que hace que el esfuerzo realizado en implementar esas medidas, por parte de los operadores legales en los últimos años, pierda total eficacia.

Los usuarios más jóvenes presentan una mayor exposición a los operadores no regulados

JUGADORES SEGÚN LA NATURALEZA DE PLATAFORMAS UTILIZADAS (%)



JUGADORES EN BASE AL CONOCIMIENTO DE OPERADORES SIN LICENCIA



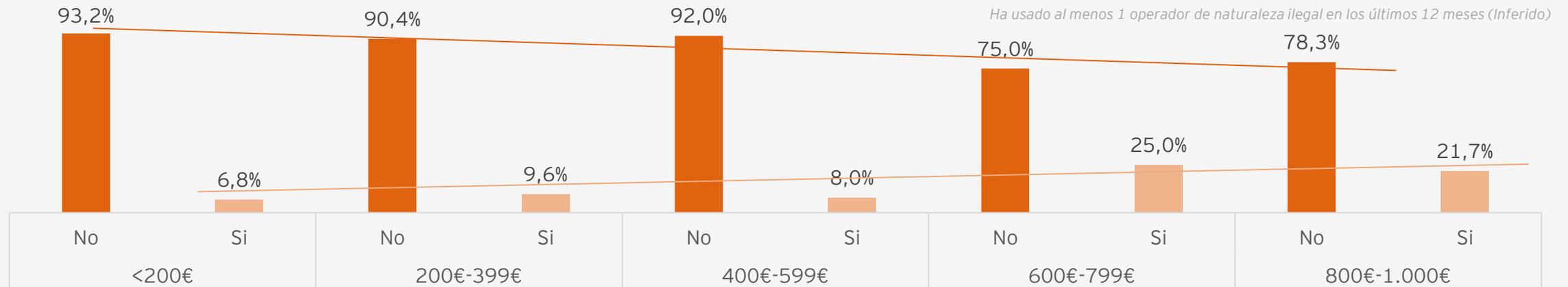
El gráfico refleja una correlación indirecta entre el uso de operadores ilegales y el nivel de conocimiento del mercado. Resulta especialmente preocupante que el grupo de 18 a 24 años, el que presenta mayor utilización de plataformas ilegales (16,1%), sea, a la vez, el que declara menor conocimiento sobre la existencia de operadores no regulados (32,1%).

Esta falta de conciencia sobre los riesgos asociados implica que **los usuarios más jóvenes son los más expuestos a prácticas de juego inseguras**, al no identificar claramente qué plataformas operan sin licencia.

A medida que aumenta la edad, se observa una reducción progresiva en el uso de operadores ilegales, acompañada de un mayor conocimiento del mercado y de la existencia de riesgos.

A medida que crece el gasto, aumenta el uso de operadores no regulados

A medida que aumenta el importe jugado, también lo hace la probabilidad de recurrir a plataformas no reguladas. De mantenerse esta pauta, el mercado regulado podría estar perdiendo hasta un **32,4%** de su valor potencial sobre la muestra encuestada.



Importe semanal apostado en juegos online por segmento de mercado (%)

570 respuestas

28.7%

25.4%

13.5%

8.1%

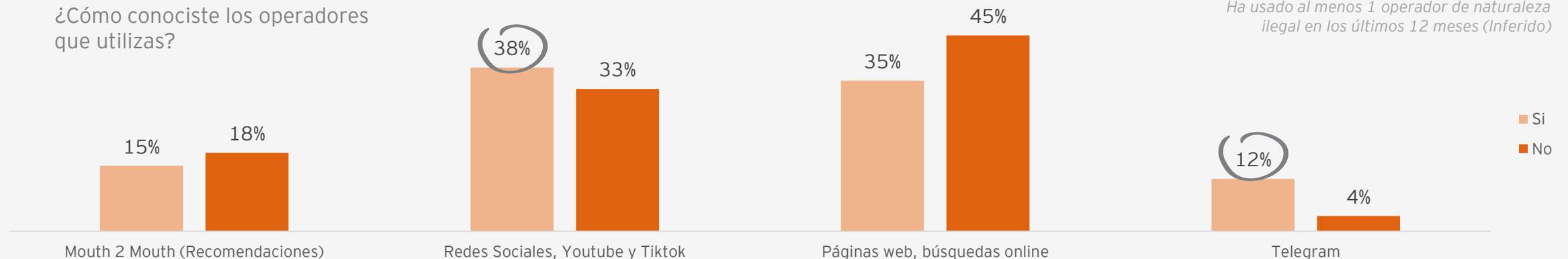
24.3%

En los tramos de menor gasto, la canalización es alta: entre quienes juegan <€600, el 90 % lo hace con operadores regulados y la exposición al no regulado es residual. A medida que aumenta el importe jugado, las plataformas no autorizadas ganan peso y el riesgo de traspaso a plataformas ilegales aumenta.

El acceso al juego no regulado en España se apoya en múltiples canales, desde recomendaciones y búsquedas tradicionales hasta redes sociales y Telegram

- Las **redes sociales como puerta de entrada al juego ilegal**: plataformas como YouTube, TikTok o Instagram alcanzan un **38%** entre quienes han usado operadores ilegales, superando ligeramente a los regulados (33%). Esto refuerza la idea de que los canales digitales no supervisados son un vector clave para la captación en el mercado no regulado.
- **Telegram como canal diferencial**: aunque su peso total es menor, destaca que el **12%** de los jugadores ilegales declaran haber conocido operadores a través de Telegram, frente a solo un 4% en el mercado regulado. Esto confirma el uso de canales cerrados y más opacos como vía de captación para los no regulados.
- El boca a boca mantiene su relevancia en ambos mercados: las recomendaciones personales representan un 18% entre los jugadores regulados y un 15% entre los que recurren a ilegales. Aunque no es el canal mayoritario, sigue siendo una fuente importante de confianza inicial.

¿Cómo conociste los operadores que utilizas?

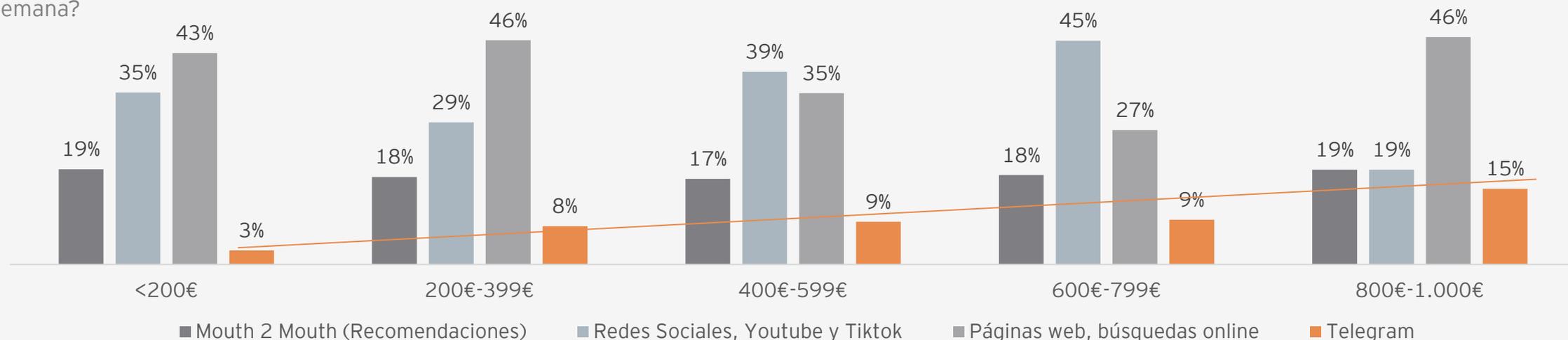


655 respuestas

Los grandes apostadores se concentran en canales de confianza cerrados mientras que las rrss captan a perfiles de gasto medio-alto

- Las **redes sociales atraen a los jugadores de gasto medio-alto**, YouTube y TikTok alcanzan sus mayores porcentajes entre los tramos de 400€-799€, donde superan incluso al boca a boca, lo cuál indica que la publicidad y promoción digital en redes tiene más impacto en usuarios con gasto recurrente pero todavía no en los máximos apostadores.
- Telegram, aunque minoritario, crece con respecto al nivel de gasto hasta rozar el 15% en el tramo de 800€-1.000€. Esto refuerza la idea de que **Telegram funciona como un canal alternativo de entrada al mercado no regulado y orientado a perfiles de mayor gasto.**

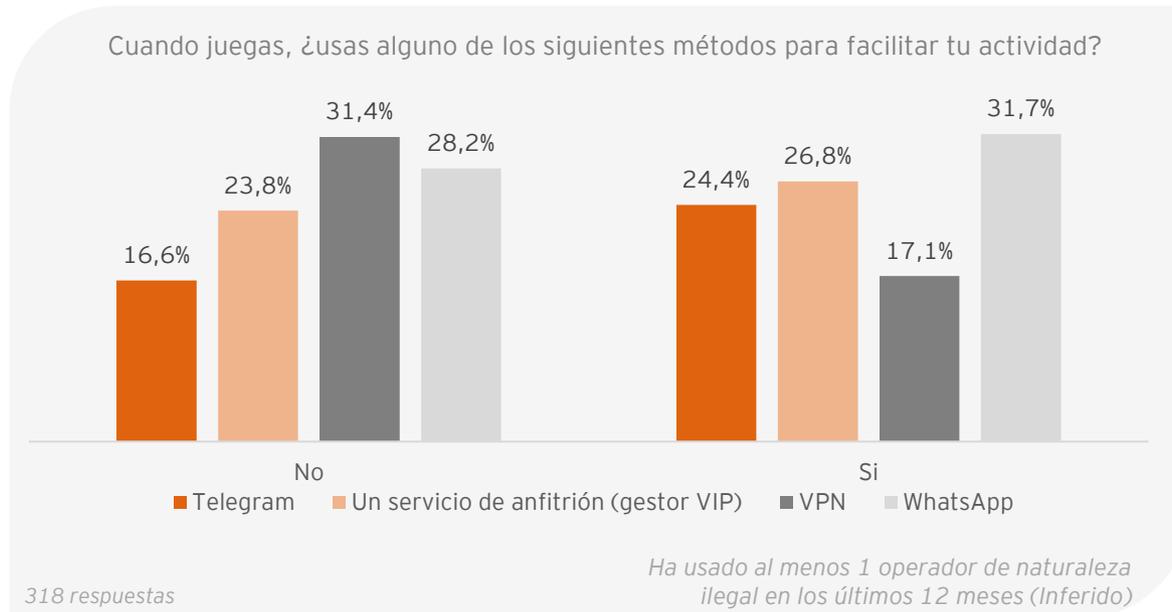
¿Cuánto depositas en juegos online en una semana?



574 respuestas

Canales como WhatsApp se posicionan como el método más común para facilitar la actividad de juego

- Entre quienes sí interactúan con operadores ilegales, predomina el uso de canales más cerrados y personalizados como whatsapp y los servicios de anfitrión/gestores VIP. Su presencia elevada junto con la de Telegram refuerza que los mercados ilegales recurren a canales de comunicación no regulados y de uso masivo para coordinar operaciones.
- La VPN se consolida como el método más habitual para acceder al juego (29,6%), con un uso aún mayor entre quienes declaran no operar con empresas ilegales (31,4%), lo que refleja su empleo tanto por motivos de privacidad y seguridad como para superar restricciones geográficas. Esto sugiere que parte de estos usuarios podrían estar accediendo a mercados no regulados mediante VPNs.



Entre 2021 y 2024 se sancionaron 75 empresas por operar 156 portales de juego ilegal en España, con multas por unos 350 millones de euros que nunca se cobraron, ya que las webs seguían activas desde el extranjero y ocultaban su actividad mediante VPN.

Esto demuestra que, aunque la VPN es una herramienta común para el acceso al juego online, en el ámbito ilegal se convierte en un mecanismo esencial para operar al margen de la regulación, apoyándose en canales menos visibles como Telegram y WhatsApp.

El 29,8 % de la muestra señala los incentivos económicos como principal motivo de captación de jugadores

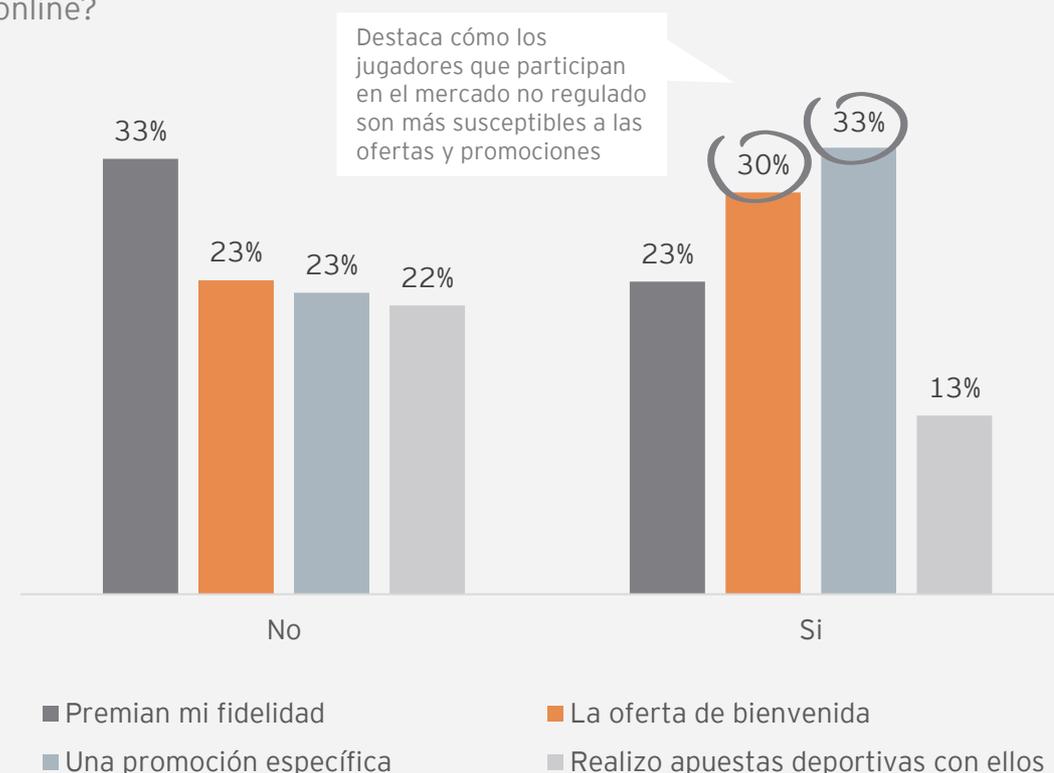
El gráfico muestra los principales incentivos de captación declarados por los encuestados, considerando tanto a quienes han utilizado operadores ilegales en los últimos 12 meses como a quienes no lo han hecho. Se observa, que los principales incentivos son **premiar la fidelidad (17,6%)**, **ofertas de bienvenida (12,9%)**, **promociones específicas (12,9%)** y **apuestas deportivas (11,6%)**.

Entre quienes afirman haber jugado en operadores de naturaleza ilegal, los **bonos de bienvenida** y las **promociones** adquieren un peso aún mayor, lo que **evidencia su papel como principal atractivo de captación hacia el juego no regulado**.

Sin embargo, la efectividad de esta medida es ambivalente: por un lado, protege a los usuarios más vulnerables ante incentivos agresivos; pero, por otro, puede resultar contraproducente, ya que **los operadores ilegales, libres de esa restricción, pueden ofrecer bonos mucho más elevados y, por tanto, ganar ventaja competitiva** en la captación de nuevos jugadores, reforzando el desvío hacia el mercado no regulado.

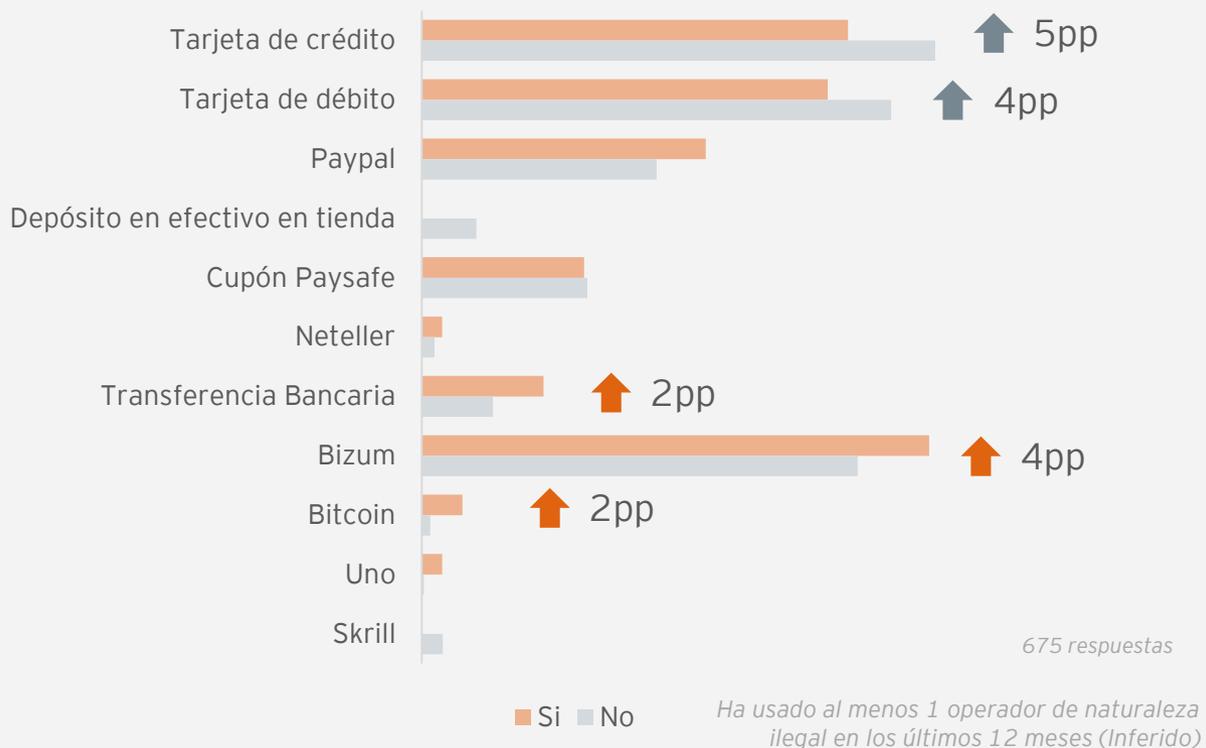
¿Qué aspectos te animaron a unirte a estas marcas de juego online?

Ha usado al menos 1 operador de naturaleza ilegal en los últimos 12 meses (Inferido)



Diferencias en los métodos de pago: los operadores ilegales priorizan Bizum y criptomonedas, frente al uso de tarjetas en el mercado regulado

Cuando juegas, ¿usas alguno de los siguientes métodos para facilitar tu actividad en el juego?



Las personas encuestadas que han utilizado al menos una empresa de naturaleza ilegal presentan un comportamiento de pago muy parecido al de quienes no lo han hecho, predominando en ambos grupos el **uso de tarjetas de crédito y débito como principales métodos de transacción del juego regulado.**

Sin embargo, se observa una ligera diferencia en la preferencia por métodos digitales como **Bizum** y, en menor medida, **Bitcoin** entre quienes han interactuado con empresas ilegales, lo que podría indicar una **búsqueda de mayor rapidez o anonimato en las transacciones.**

En contraste, el uso de depósito en efectivo en tienda se da únicamente entre quienes no han utilizado empresas ilegales, lo que sugiere un dominio online de las actividades de juego ilegal.

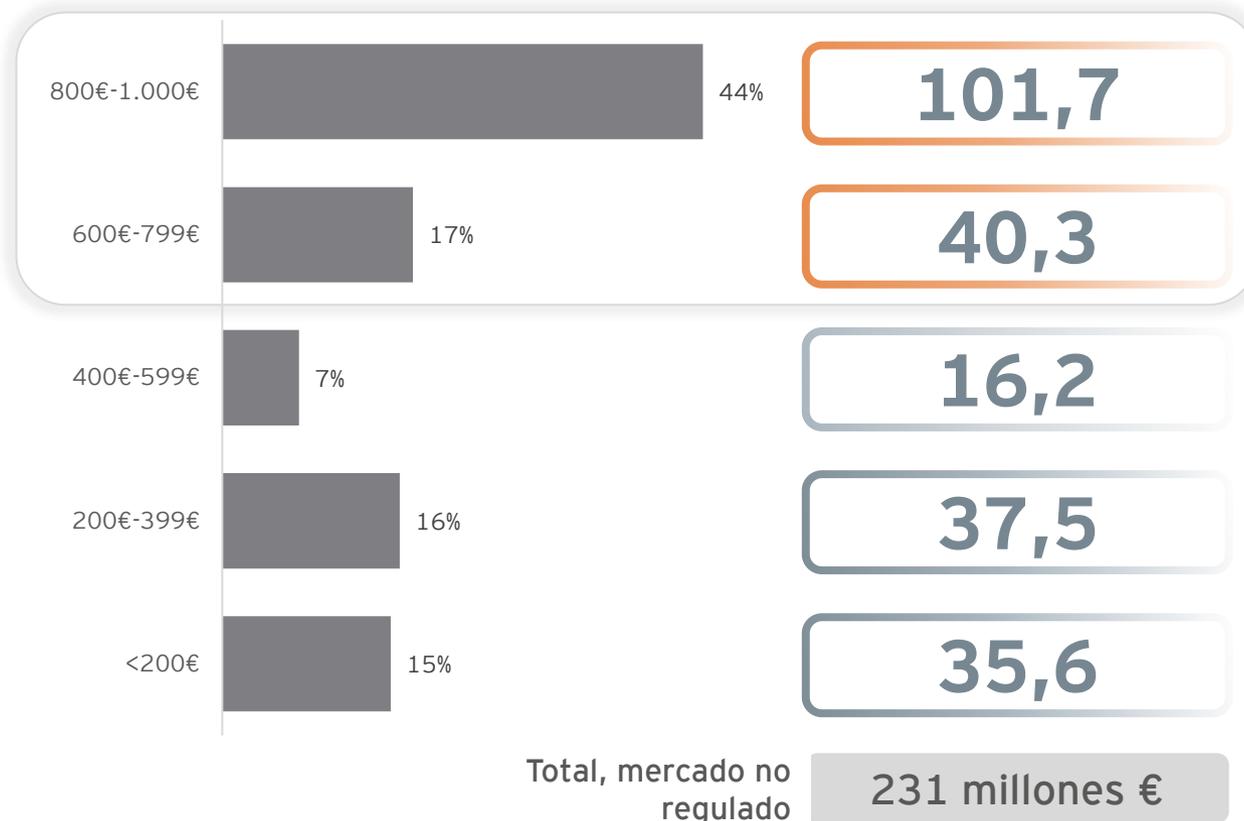
En general, las diferencias son sutiles, pero apuntan a una tendencia hacia métodos de pago más modernos y potencialmente menos rastreables entre los usuarios vinculados a empresas de naturaleza ilegal.

6 El mercado no regulado de juego en España

Se estima que unos 231M€ (16% del mercado regulado) se han jugado en el mercado online no regulado en España

DISTRIBUCIÓN ESTIMACIÓN TAMAÑO DEL MERCADO NO REGULADO 2024

Millones (€)



Cifra estimada de los jugadores activos que juegan de forma activa y declarada en plataformas ilegales

Consideramos usuarios de plataformas de juego ilegal a quienes declaran haber utilizado esas plataformas al menos una vez, que incluyen tanto operadores sin licencia u operadores con licencia fuera de España que acceden a ellas a través de redes sociales o servicios de mensajería. Según la encuesta realizada, el 9,3 % de los jugadores declaran de forma directa que participan en operadores no regulados. Si lo transformamos a valor, esta aumenta a un 16% del mercado lo que representa aproximadamente 231 millones de euros en 2024. Esta cifra debería ser superior, dado que **el estudio únicamente recoge información de jugadores que han operado en el mercado regulado** alguna vez.

Un **61,4%** del gasto total se concentra en los tramos superiores (más de 600 € mensuales), lo que sugiere que el mercado no regulado está dominado por jugadores de alta intensidad, con mayor propensión a trasladar parte de su actividad desde el entorno regulado. Este perfil, más expuesto y sensible a los incentivos económicos y a la facilidad de acceso, refuerza la hipótesis de una fuga selectiva del mercado regulado hacia plataformas sin licencia.

Los requisitos endurecen la actividad y abren la puerta al mercado no regulado. Los usuarios encuentran facilidades que la normativa niega a los operadores regulados...

...aspectos como facilidad de acceso, bonos de bienvenida, facilidades a la hora de registrarse, ausencia de límites de depósito, ausencia de restricciones publicitarias y métodos de pago alternativos



1

2

3

4

5

6

7

8

9

¿Qué viene ahora?

7 ¿Qué viene ahora?

Límite conjunto de depósitos

En abril, la DGOJ sometió a consulta pública el Real Decreto que introduce un sistema de límites conjuntos de depósito, mediante el cual **cada jugador establece un tope global a sus ingresos en todas las plataformas, bajo supervisión directa del regulador.**

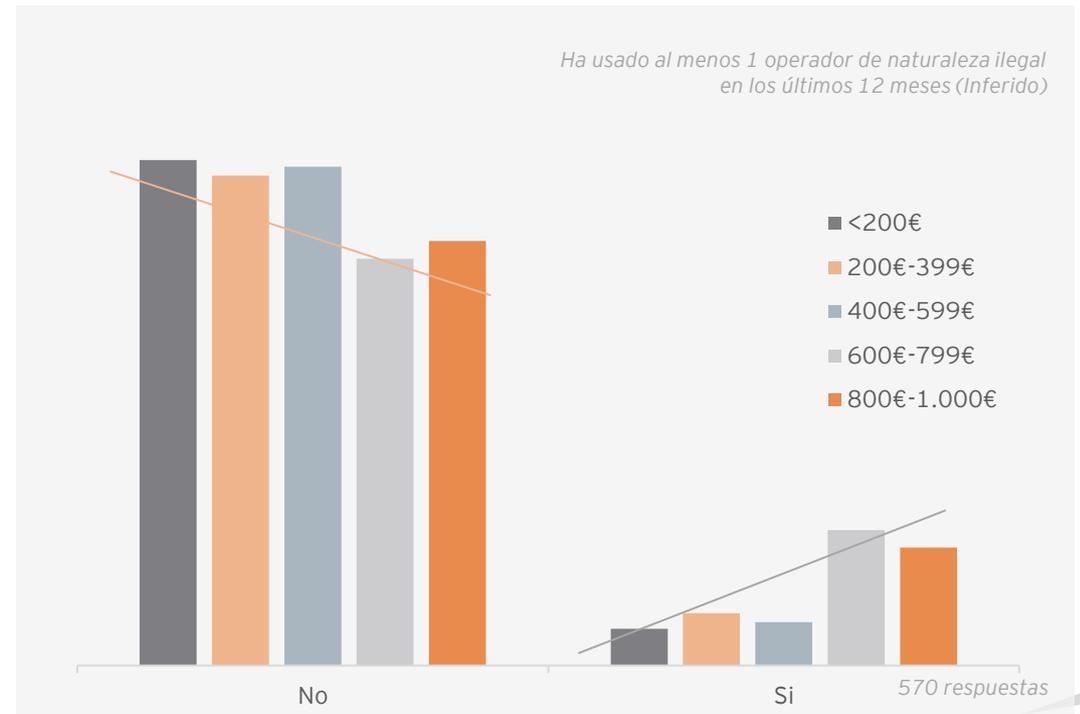
Aunque la normativa busca **reforzar la protección** estableciendo un tope global a los ingresos de cada jugador, puede tener un efecto no deseado, los datos muestran que quienes más depositan mensualmente, son los más propensos a recurrir a operadores no regulados. Si a esa predisposición se añade una restricción adicional en el mercado legal, aumenta la probabilidad de que este colectivo migre al juego ilegal al superar el límite.

65%

618 respuestas

Declaran que apuestan todo o la mayoría de su dinero en su operador principal, lo que favorece la concentración de la actividad en los grandes operadores, en muchos casos de carácter extranjero, en detrimento de los de menor tamaño.

Una consecuencia adicional es que estas restricciones, si no se acompañan de medidas de refuerzo en trazabilidad y educación del jugador, pueden generar un **efecto de sustitución: quienes superen sus límites en el mercado legal tenderán a desplazar su actividad a entornos no regulados y sin garantías**, reduciendo tanto la protección al consumidor como la recaudación fiscal asociada al sector regulado.



Mecanismo de detección de comportamientos de riesgo

El nuevo mecanismo de detección de comportamientos de riesgo, impulsado por la DGOJ en desarrollo del RD 176/2023, introduce un algoritmo común y obligatorio para todos los operadores regulados. Este sistema permitirá identificar de manera temprana a los jugadores que muestren patrones de juego problemático, como conductas excesivas, compulsivas o con indicios de ludopatía.

La finalidad es doble: por un lado, reforzar la protección de los colectivos vulnerables, menores, jóvenes y personas con conductas adictivas, y por otro, asegurar una aplicación homogénea de las políticas de juego responsable en todo el sector, evitando diferencias de criterio entre operadores y aumentando la confianza en el mercado regulado frente a la oferta ilegal.

Su implantación supondrá una **carga técnica y operativa significativa para los operadores**, que deberán adaptar sistemas, invertir en herramientas analíticas y aplicar protocolos de actuación cuando se detecten riesgos. Aunque **puede mejorar la seguridad del entorno regulado, también plantea desafíos de implementación** y el riesgo de que un exceso de rigidez incentive el traslado de jugadores hacia operadores no autorizados.

15,2%

570 respuestas

Declara no saber que al jugar en operadores sin licencia no están cubiertos por las políticas de juego responsable de la regulación española





Conclusiones



La encuesta recoge que un **23,4% de los encuestados jugaría en entornos no regulados**

De acuerdo con las plataformas y páginas web utilizadas por los usuarios. Además, un 9,3% declara de manera explícita operar en plataformas sin licencia. El marco regulatorio debe proteger al consumidor sin comprometer la competitividad del mercado, ya que un exceso de restricciones puede generar el efecto contrario al buscado, incentivando la migración hacia operadores no regulados.



Gran parte de los jugadores cree jugar legalmente, pero lo hace en webs no reguladas

El **47,5%** de los jugadores que juegan de forma legal admite haber accedido a dominios no “.es”. Este fenómeno, impulsado por la búsqueda de mayor flexibilidad y la falta de información, expone a miles de usuarios a entornos sin control ni garantías.



El principal motivo para pasarse al juego ilegal son las ofertas y bonos de bienvenida

El **30% y el 33%** de los jugadores que participan en el juego ilegal admiten que lo hacen debido a las ofertas y los bonos de bienvenida. Además, llama la atención que la ausencia de límites de depósito –*mencionada por el 4,9%*– sea el cuarto factor más citado (y alcanzaría el 9,8% si se incluye la respuesta “libertad a la hora de apostar”). En cambio, en el juego legal, los premios a la fidelidad 33% son un elemento clave para los usuarios.



Los jugadores de mayor gasto lideran la fuga hacia el juego no regulado

La presencia de jugadores en plataformas no reguladas evidencia una fuga significativa desde el mercado legal hacia entornos sin control, protagonizada por usuarios de alta intensidad que concentran un gasto estimado de **231 millones de euros** en 2024, más de un **16% del mercado regulado**. Este patrón confirma que el juego no regulado no solo crece por volumen, sino por perfil de riesgo, concentrando actividad económica relevante y elevando los desafíos en materia de protección y supervisión del jugador.



Las redes sociales y Telegram emergen como nuevos canales de captación en el juego no regulado

Surgen nuevos canales de captación no regulados que actúan como vías alternativas de acceso al juego. Por un lado, las **redes sociales** se orientan principalmente a jugadores de gasto medio-alto, mientras que **Telegram** se consolida como el canal preferente entre los perfiles de mayor gasto.



Fira Barcelona Gran Via
19 - 21 ENERO 2026



www.icegaming.com/WGF | #WGF26

WORLD GAMING FORUM

Presented by  GAMING
COMPLIANCE
INTERNATIONAL

Más de 400 reguladores de todo el mundo se reúnen en ICE para debatir la principal prioridad del evento y su programa regulatorio: la lucha contra el juego ilegal.

Únete a la conversación,
descubre más y regístrate aquí.





1

2

3

4

5

6

7

8

9



Anexo



1

2

3

4

5

6

7

8

9



Glosario

Glosario

- **DGOJ:** La Dirección General de Ordenación del Juego es el órgano al que corresponde la regulación, autorización, supervisión, coordinación, control y, en su caso, sanción, de las actividades de juego de ámbito estatal. Se encuentra dentro del Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, bajo la dependencia de la Secretaría General de Consumo y Juego.
 - **Apuestas Deportivas y de Eventos:** Apuestas sobre competiciones deportivas y otros eventos, como política, entretenimiento o resultados de esports.
 - **Bingo:** Juego en el que los jugadores deben hacer coincidir los números de sus cartones con números extraídos al azar, jugado tanto en locales físicos como en línea.
 - **CAGR (Tasa de Crecimiento Anual Compuesta):** La tasa de crecimiento media anual durante un período superior a un año.
 - **Casino:** Categoría que incluye juegos de mesa tradicionales (como ruleta, blackjack, baccarat), máquinas tragaperras y sus equivalentes online.
 - **Dispositivos Móviles:** Teléfonos y tabletas utilizados para acceder a servicios de juego online.
 - **EGBA:** European Betting and Gaming Association
 - **Ingresos Brutos del Juego (GGR, Gross Gaming Revenue):** Valor total de las apuestas realizadas por los jugadores menos el importe pagado en premios, representando los ingresos que obtiene el operador antes de deducir gastos e impuestos. También conocido como gross win o gross gambling yield en algunos mercados.
 - **Juego Online (Online Gambling):** Actividades de juego realizadas a través de internet, ya sea mediante páginas web o aplicaciones móviles.
 - **Juego Presencial (Land-based Gambling):** Actividades de juego que tienen lugar en ubicaciones físicas como casinos, casas de apuestas, administraciones de lotería, salas de juego y salones de bingo.
 - **Lotería:** Categoría de juegos de azar que incluye sorteos tradicionales, rascas y juegos de premio instantáneo, normalmente operados por monopolios estatales.
 - **Máquinas de Juego:** Máquinas electrónicas de apuestas, terminales de video lotería y máquinas tragaperras ubicadas en locales físicos fuera de los casinos.
 - **Póker:** Juego de cartas en el que los jugadores apuestan sobre quién tiene la mejor mano, jugado tanto en torneos como en partidas de efectivo (cash games).
 - **Productos:** Tipos específicos de actividades de juego (p. ej., apuestas deportivas, juegos de casino, lotería) ofrecidos tanto en locales físicos como online.
- Tasa de canalización: mide el porcentaje de jugadores que participan en operadores legales / regulados frente al total del mercado. Es un indicador clave de eficiencia regulatoria.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

9.2

El mercado regulado de juego en España

Magnitudes recientes del juego online en España

El mercado del juego en España se configura como un sector de amplio alcance, con una base de usuarios significativa y un volumen de ventas relevante

	JUEGO PÚBLICO Juegos de ilusión		JUEGO PRIVADO Juegos de entretenimiento	
	SELAE	ONCE	PRESENCIAL	ONLINE
	<i>Lotería de navidad, El Niño, Sábados, Jueves, Primitiva, La Quiniela</i>		<i>Casinos, bingos, salones, máquinas en hostelería, apuestas</i>	
	<i>Cupones, rascas, juegos activos</i>		<i>Apuestas, póquer, juegos de casino, slots, bingo</i>	
Mill. €				
Clientes	25,9	8,8 cupones 3,6 rascas	6,2	1,6
Juego Real	3.948	1.142	4.629	1.269
Ventas	9.956	2.624	17.390	4.060
Inversión publicidad	59	59		88

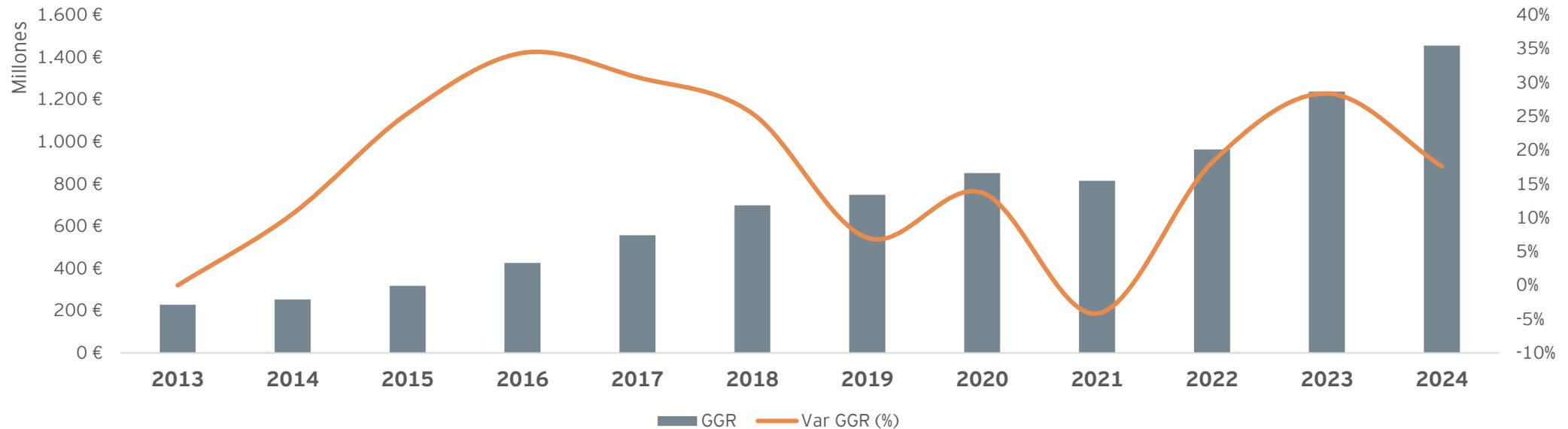
Magnitudes recientes del juego online en España

Explicación de la evolución del sector, según datos de la DGOJ

Los datos publicados muestran una trayectoria creciente del GGR del juego online en la última década, con un notable impulso en los últimos ejercicios. Tras varios años de crecimiento moderado y cierta inestabilidad, el sector recuperó dinamismo a partir de 2022, alcanzando en 2024 su máximo histórico, por encima de los 1.500 millones de euros.

Aunque el crecimiento interanual presenta oscilaciones, la tendencia general evidencia una consolidación progresiva del canal online como motor principal de la actividad de juego en España. No obstante, el ritmo de expansión parece moderarse, reflejando una fase de maduración del mercado tras los fuertes incrementos de años anteriores.

EVOLUCIÓN GGR JUEGO ONLINE



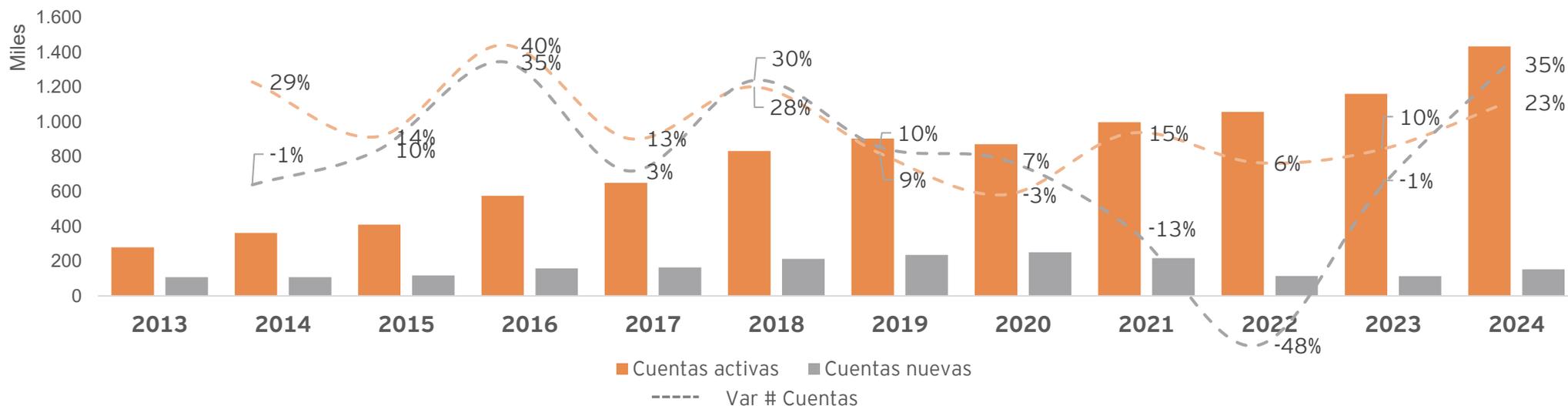
Los datos relativos a la evolución anual de la media mensual de cuentas activas y nuevas muestran una tendencia claramente ascendente en el número de usuarios que participan regularmente en el juego online. Desde 2013, el volumen de cuentas activas no ha dejado de crecer de manera sostenida, reflejando un proceso continuo de consolidación y maduración del canal digital. Este crecimiento ha sido especialmente notable a partir de 2020, alcanzando en 2024 su máximo histórico, con más de 1,4 millones de cuentas activas al mes.

Este incremento sostenido de la actividad sugiere que el juego online se ha integrado progresivamente en los hábitos de ocio de una parte significativa de la población, afianzando su presencia como canal principal de consumo dentro del

sector. Sin embargo, la evolución de las cuentas nuevas presenta una trayectoria mucho más contenida, manteniéndose en niveles estables durante los últimos años.

La combinación de estas dos dinámicas –aumento de la actividad de los usuarios existentes y estabilización en la incorporación de nuevos jugadores– parece indicar una cierta madurez del mercado, donde el crecimiento ya no depende tanto de atraer nuevos usuarios, sino de retener y fidelizar a los ya activos. Esta situación apunta a un cambio de fase en el desarrollo del sector, con un menor peso del crecimiento extensivo y un mayor foco en la recurrencia, el valor generado por jugador y la sostenibilidad de la base de usuarios actuales.

EVOLUCIÓN ANUAL DE LA MEDIA MENSUAL DE CUENTAS ACTIVAS Y NUEVAS



Fuente: DGOJ

Consideraciones: Si una persona está registrada en varios operadores se contabilizan tantas cuentas activas como operadores en los que haya participado. A partir de 2022 se considera que una cuenta es nueva cuando realiza su primer depósito

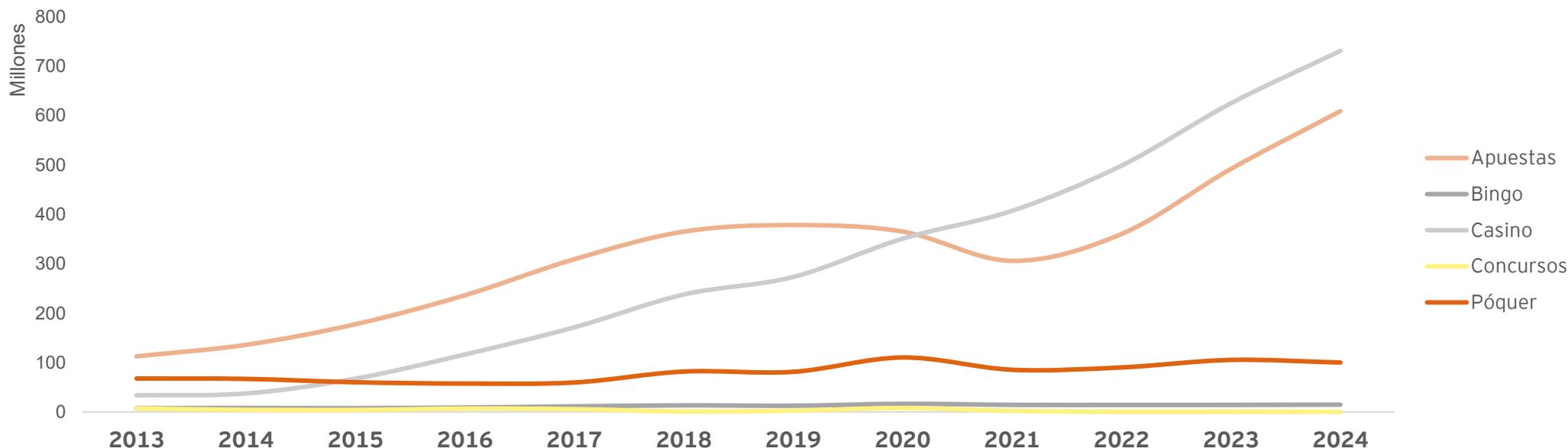
La evolución del GGR del juego online por segmentos muestra una transformación progresiva en el peso relativo de cada modalidad. Las apuestas deportivas, históricamente el principal motor del mercado, experimentaron un fuerte crecimiento hasta 2018, seguido de un periodo de estancamiento entre 2019 y 2021. Desde 2022 han recuperado dinamismo, alcanzando en 2024 más de 600 millones de euros y consolidándose de nuevo como uno de los pilares del sector.

El segmento de casino, por su parte, ha mantenido un crecimiento sostenido y constante durante toda la serie histórica, intensificándose a partir de 2020.

En 2024 supera los 700 millones de euros, convirtiéndose en la principal fuente de ingresos del canal online y mostrando una mayor estabilidad y fidelización de usuarios frente a la volatilidad de las apuestas deportivas.

En cambio, póquer, bingo y concursos mantienen volúmenes reducidos y estables, sin registrar avances significativos en los últimos años. Esta dinámica evidencia una creciente concentración de ingresos en torno a casino y apuestas, mientras el resto de los segmentos pierden progresivamente relevancia dentro del mix del mercado online.

EVOLUCIÓN GGR JUEGO ONLINE POR SEGMENTO



Panorama del juego legal en Europa

INGRESOS TOTALES (GGR) DEL MERCADO DEL JUEGO (EU-27 & UK)



Gross Gaming Revenue (€bn)
P = Provisión -- E = Estimación



Maarten Haijer

SECRETARIO GENERAL EGBA

“El mercado del juego en Europa registró un crecimiento sostenido en 2024. Aunque el juego presencial sigue siendo dominante y continúa creciendo en términos absolutos, los canales online muestran un mayor dinamismo, impulsados por el cambio en las preferencias de los consumidores y el avance tecnológico. De cara a 2025, esperamos que el juego online supere el hito del 40% de cuota de mercado, y se prevé que esta tendencia continúe en los próximos años hasta acercarse a la paridad con el juego presencial en 2029.”

Marco regulatorio y cooperación internacional

El marco regulatorio del juego online en Europa se caracteriza por su fragmentación: cada país establece sus propias normas mientras la Comisión Europea solo armoniza aspectos mínimos. Esta falta de unidad hace imprescindible reforzar la cooperación internacional para afrontar un mercado ilegal de naturaleza claramente transnacional.

PAPEL DE LA COMISIÓN EUROPEA:

La UE no cuenta con una ley única de juego online, limitándose a coordinar los requisitos mínimos en protección del consumidor, prevención de blanqueo de capitales y protección de datos.

AUTORIDADES NACIONALES:

Cada país regula por separado, con modelos distintos y tasas de canalización desiguales que favorecen la fuga al mercado ilegal.

COOPERACIÓN TRANSFRONTERIZA:

El carácter transnacional del juego ilegal exige mayor colaboración entre autoridades y medidas conjuntas de control.

TENDENCIA REGULATORIA EN LA UE:

Las crecientes restricciones al juego legal pueden estar reforzando el atractivo del mercado ilegal, según estudios recientes.



Principales problemas en el marco Europeo

- 1. Fragmentación normativa:** cada país de la UE establece sus propias reglas, lo que genera un marco desigual y sin estándares comunes.
- 2. Falta de coordinación efectiva:** Los operadores ilegales actúan de forma transnacional, mientras que la supervisión sigue siendo a nivel nacional, sin un marco común europeo que unifique criterios.

Jdigital

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE JUEGO DIGITAL

www.jdigital.es