

Nota informativa

Consumo advierte del repunte del juego online tras la reintroducción de los bonos de bienvenida

El Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 alerta del impacto de los bonos de bienvenida en el aumento de jugadores online y propone su prohibición en la futura Ley de Atención a la Clientela.

Madrid, 05 de agosto de 2025 – El Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030 ha presentado la *Memoria de Actividad del Juego en España 2024*, elaborada por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) y validada en julio por el Pleno del Consejo de Políticas del Juego. Este informe anual refleja un crecimiento significativo del juego online en nuestro país, con un aumento del 21,63 % en el número de jugadores activos respecto al ejercicio anterior, lo que se traduce en cerca de 2 millones de usuarios (1.991.550).

Según los datos recogidos, este incremento coincide con la reactivación de los denominados *bonos de bienvenida*; unos incentivos promocionales empleados por los operadores de juego para atraer a nuevos usuarios. Estos bonos estuvieron prohibidos hasta abril de 2024, fecha en la que una sentencia del Tribunal Supremo anuló varios artículos del Real Decreto 958/2020, entre ellos el que restringía el uso de estas promociones.

Ante esta situación, y con el objetivo de proteger a los colectivos más vulnerables, el Ministerio que dirige Pablo Bustinduy ha impulsado una enmienda a la futura Ley de Servicios de Atención a la Clientela para prohibir expresamente estos incentivos promocionales.

Se trata de la primera vez que esta memoria ha sido elaborada en colaboración con las comunidades autónomas y validada por el Consejo de Políticas de Juego. El documento incluye información desagregada por territorios, lo que permite comparar la evolución de la actividad del juego por regiones y por tipo de modalidad (online o presencial). Asimismo, se incorpora información relevante sobre los registros de auto-prohibidos y las sanciones impuestas por cada administración competente, reforzando así la transparencia y la capacidad de análisis del sector.

Por otro lado, otro reciente informe “*Perfil anual del jugador online 2024*”, también publicado por la DGOJ, aporta información complementaria sobre el comportamiento de los usuarios. En él se revela -entre otros asuntos- que en 2024 se registraron 459.266 nuevos jugadores, que el 85,70 % de los usuarios activos tiene entre 18 y 45 años, y que el 83,15 % de los jugadores son hombres.

Igualmente, según datos del Ministerio, las ganancias de los operadores de juego alcanzaron los 8.108 millones de euros en 2024, según el indicador *Gross Gaming Revenue (GGR)*. El juego online con licencia estatal fue el que registró un mayor crecimiento, con un incremento del 17,6 % y un total de 1.454 millones de euros en beneficios. Por segmentos, estas ganancias se distribuyeron del siguiente modo:

- **Casino online:** 730,71 millones de euros.
- **Apuestas:** 608,85 millones de euros.
- **Póquer:** 100,08 millones de euros.
- **Bingo:** 14,94 millones de euros.

El segmento de apuestas online fue el que mayor crecimiento experimentó (23,80 %), especialmente en las apuestas deportivas de contrapartida convencionales y en directo. También aumentaron las ganancias del casino online (16,96 %), impulsadas principalmente por las máquinas de azar. Por el contrario, el póquer online registró una caída del 4,99 %.

En lo que se refiere a inversión publicitaria y marketing, hay que destacar que los operadores de juego destinaron más de 526 millones de euros a acciones de marketing en 2024. De esa cifra, 261 millones se emplearon en promociones, 203 millones en publicidad, 56 millones en gastos de afiliación y 5,45 millones en patrocinios. En paralelo, la media mensual de cuentas activas aumentó un 23,48 %, con un promedio de 1.433.715 usuarios activos cada mes. Las nuevas cuentas también se incrementaron un 34,73 %, hasta una media de 151.898 registros mensuales.

Fuente de información: [Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030](#)