

SOFTWARE | En 2015 el mercado mundial de los juegos de azar por Internet llegaría a mover U\$S 125.000 millones

Uruguayos desarrollan casinos virtuales

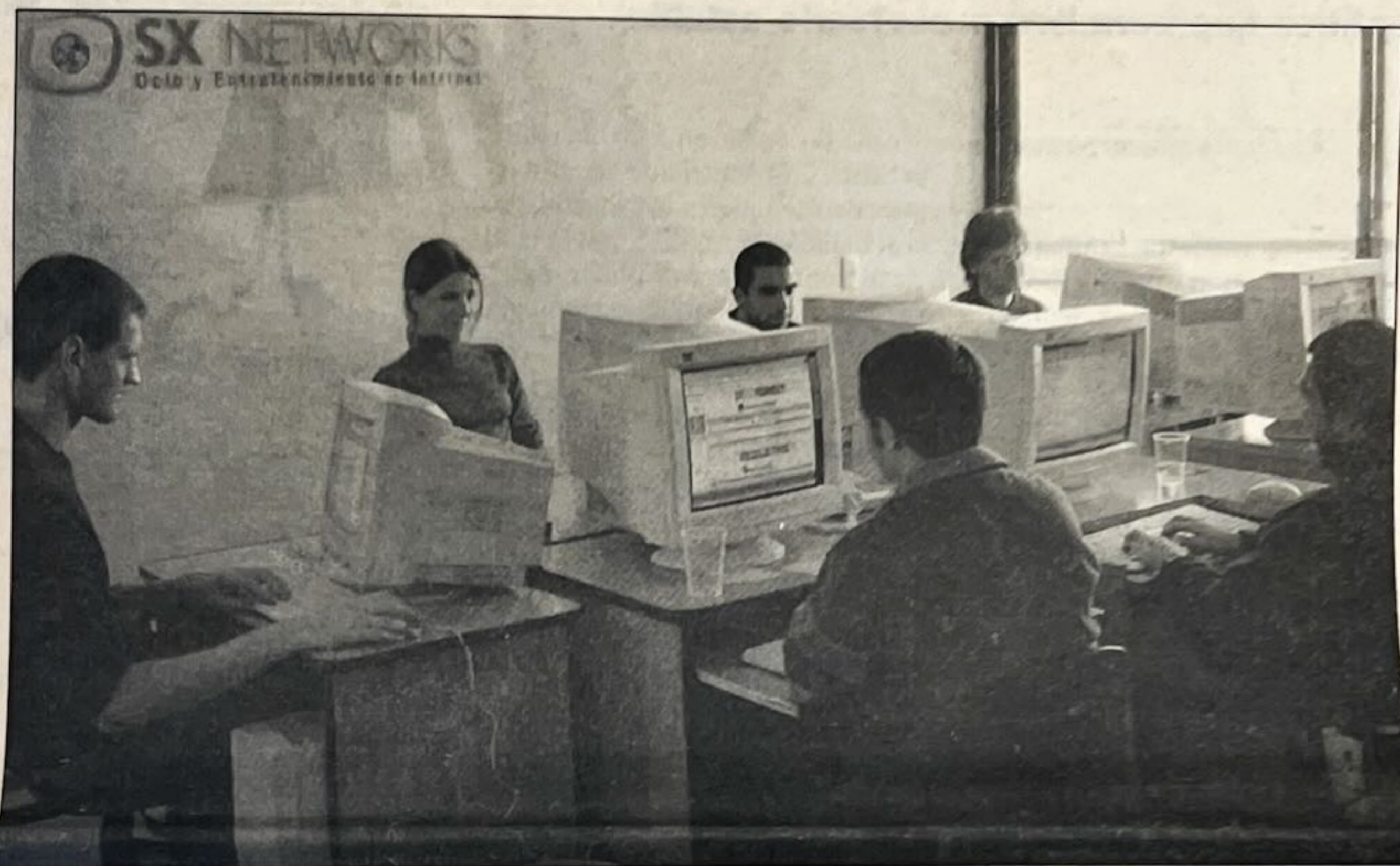
► SX Networks lanzará varios sitios de apuestas on-line en varios idiomas que se proyectan como el futuro boom de la Web

La empresa tecnológica hispano-uruguaya SX Networks, que desarrolla soluciones y contenidos de ocio y entretenimiento para Internet, este año lanzará al mercado una serie de sitios Web de apuestas on-line, luego de la concreción de varias alianzas estratégicas con empresas del sector, radicadas en Malta, Antillas Holandesas y Estados Unidos. Estos sitios utilizan programas de computación para simular el entorno de un casino, en el cual el usuario puede jugar desde la comodidad de su hogar a una gran variedad de juegos de apuestas, como slots, blackjack, ruleta, póquer y carreras, entre otros.

“El crecimiento esperado para el mercado de las apuestas por Internet es impresionante”, aseguró Maximiliano De Muro, CEO de SX Networks, empresa que este año espera obtener ingresos de entre U\$S 500.000 y U\$S 1 millón. “Se está perfilando como el negocio número uno de Internet en este momento, y se consolida cada vez más como tal”, agregó. En efecto, de acuerdo con un estudio publicado a comienzos de 2003 por la consultora internacional Research and Markets Group, hacia el año 2015 este mercado llegará a valer unos U\$S 125.000 millones. Se estima que ya existen en el mundo entre 1.200 y 1.400 casinos virtuales en Internet.

“Es un mercado muy competitivo, donde existe una gran oferta, pero también una demanda enorme. Todas las proyecciones señalan que sería muy difícil que se produjera una saturación”, explicó. Es por ello que, durante los últimos meses, SX Networks ha venido trabajando intensamente en el desarrollo de este emprendimiento, que para este año aspira a lanzar entre diez y quince sitios de apuestas on-line—algunos de los cuales están ya en funcionamiento—que apuntarán en principio a los países de habla inglesa, española, alemana y portuguesa, e incluirán portales de loto, bingo, casino, deportes y todo aquello que invite a aventurar unos dólares con la ilusión de multiplicarlos.

Creada por De Muro en febrero de 2003, en sociedad con un empresario español propietario de varias firmas del sector, SX Networks surgió inicialmente con el objetivo de exportar consultoría y servicios de tecnología, como desarrollo de software básico, diseño de portales, marketing on-line, etc. Desde sus inicios, la firma no ha



APUESTAS. En los mercados asiáticos se ha percibido un crecimiento del orden del 40% este año.

parado de incrementar su plantel de profesionales. Actualmente cuenta con treinta empleados (ocho de ellos en las oficinas de España), que llegarán a cincuenta hacia finales del año, cuando se haya concluido la planeada contratación de programadores, analistas, ingenieros, diseñadores y especialistas en marketing, etc. Esto irá acompañado de una considerable ampliación de las instalaciones de la empresa en Montevideo.

ALIANZAS. En la consolidación del proyecto de las apuestas on-line de SX Networks han resultado clave una serie de alianzas estratégicas establecidas con compañías extranjeras. Las empresas Euro Gaming (Malta), Geo-Design (Estados Unidos) y Global Gaming Entertainment (Antillas Holandesas) estarán a cargo del desarrollo de toda la estructura de los casinos virtuales, así como también de los trámites legales e inversiones necesarias para poner en marcha los portales.

Por su parte, SX Networks desarrolla los sistemas que sustentan el funcionamiento de los casinos virtuales, diseña y desarrolla la interfase de los mismos y se encarga de todas las tareas de marketing. Las ganancias de la empresa uruguaya provenirán de un porcentaje de las apuestas realizadas por los visitantes a los diferentes sitios, aunque también, en

algunos casos, será un pago directo por las tareas de marketing o por cada jugador que ingrese a los portales.

“La concreción de estas alianzas estratégicas fue muy importante, ya que para llevar adelante un proyecto de este tipo es necesario realizar una gran inversión, porque se requiere disponer—entre otras cosas—de una empresa radicada en un país cuya legislación permita la operación de casinos en Internet”, explicó el empresario.

VENTAJAS. Antillas Holandesas,

Bahamas, Costa Rica, Malta y Reino Unido son algunos de los estados que admiten instalaciones de este tipo. En el caso de Uruguay, al igual que en la mayoría de los países, existe un vacío legal sobre el tema, por lo cual, si la empresa cumple con todas las obligaciones impositivas que demanda el Estado, el negocio es completamente legal.

“Básicamente, lo que estamos haciendo es desarrollar un software con una interfase, para enviar tráfico de otros países. Cualquiera que desee tener un sitio Web para reci-

bir visitas puede hacerlo, sea de la temática que sea. De todas formas, en nuestro caso, los casinos van a estar en las Antillas Holandesas y en Malta, lugares donde nuestros socios estratégicos invirtieron dinero para contar con una infraestructura adecuada y estar en regla con las leyes locales. Nosotros lo que hacemos es desarrollar la idea en Uruguay y hacer que funcione desde allá”, sostuvo De Muro.

Además de la ausencia de prohibiciones específicas en nuestro país respecto a este tipo de servicios, han existido otros factores que determinaron que una empresa como SX Networks pudiera incursionar satisfactoriamente en el crecimiento del mercado de las apuestas por Internet. Por un lado, están las facilidades que se otorgan a las compañías del sector informático, en lo que refiere a exoneraciones fiscales; y por otro, la calidad de los recursos humanos disponibles y la buena imagen que, según el CEO de la firma, tienen los profesionales uruguayos ante los ojos del mundo, en comparación con otros países de la región, lo cual facilita enormemente la realización de alianzas e intercambios con empresas extranjeras.

PROYECCIONES. Entre las perspectivas alentadoras para el negocio, se anuncia un gran crecimiento de jugadores on-line latinoamericanos hacia 2007, pero también una verdadera explosión en los mercados asiáticos, donde son cada vez más las personas que acceden a Internet. De acuerdo con un artículo publicado recientemente por el portal Online Casino Reports, en estos mercados se ha percibido un crecimiento del orden del 40% en los últimos meses, mientras que algunos sitios de apuestas on-line aseguran estar recibiendo 130% más jugadores asiáticos que el año pasado.

Para 2005 SX Networks prevé lanzar los modelos de juegos de azar que resulten exitosos durante los próximos meses en varios idiomas. “Todos los estudios indican que las apuestas por Internet son una oportunidad enorme para empresas como SX Networks. Por lo pronto, nosotros ya estamos prontos y decididos a acompañar el gran crecimiento que este negocio comenzará a experimentar en todo el mundo y que será sin dudas un fenómeno que dará que hablar”, concluyó De Muro.

Software para apuestas en la Red

■ Los sitios de apuestas por Internet utilizan programas de computación para simular el entorno de un casino, en el cual el usuario puede jugar desde la comodidad de su hogar, utilizando su tarjeta de crédito, a una gran variedad de juegos de azar. Generalmente, hay dos posibles formas de apostar: a través de juegos desarrollados en formato Java, que permiten al visitante comenzar a apostar tan pronto como abre su cuenta en el casino; o instalando un programa que ofrecen los portales, con gráficos de alta calidad, sonido y animaciones. Estos entretenimientos utilizan programas especialmente diseñados, que generan una serie de números al azar, correspondiente a los diferentes tipos de naipes, lanzamientos de dados, etc.

Si bien algunos sitios de apuestas aclaran en sus páginas de inicio que sus sistemas están validados por prestigiosas consultoras internacionales, no hay garantías absolutas para el apostador respecto a la seriedad de estos sitios y la validez de los juegos. Sin embargo, se considera que un negocio que retiene en promedio el 75% de las apuestas que se realizan, no debería tener necesidad de alterar los resultados de los juegos a su favor.