

NOTA DE PRENSA

LA FUNDACIÓN CODERE, JUNTO AL INSTITUTO DE POLÍTICA Y GOBERNANZA DE LA UC3M (IPOLGOB), PRESENTA LA 3ª EDICIÓN DEL "ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA" (2013/14)

- Los españoles se gastaron en juego presencial 23.425,8 millones de euros en 2013, un 4,8% menos que el año anterior, pero reduciendo considerablemente el ritmo de caída en los últimos años. Esta cantidad equivale aproximadamente al 2,5% del PIB.
- Las Comunidades que más juegan de forma presencial son Madrid, Cataluña, Andalucía y Valencia, seguidas de Castilla León, Canarias y País Vasco.
- Los españoles jugaron 5.600 millones de euros en juego on line en webs legales (con licencia de la DGOJ), cantidad que se traduce en 229 millones de euros de Gross Gaming Revenue (GGR).
- Las apuestas deportivas presenciales han experimentado un crecimiento del 43,4% en cantidades jugadas, siendo el segmento de juego que más ha crecido, contribuyendo de manera significativa a crear empleo en 2013, con más de 1.300 puestos de trabajo.
- Las apuestas deportivas también encabezan la modalidades de juego on line más demandada (41,3%) frente al póquer (34,7%) o los juegos de casino (20%). Su consumo a través del móvil se impone como tendencia destacada para los próximos años.
- Casi la mitad de los márgenes de las empresas van a las arcas públicas. Sólo en 2013, las Administraciones recaudaron cerca de 3.900 millones de euros de la industria del juego.

Madrid, 10 de diciembre de 2014. La Fundación CODERE, a través de su sello editorial Estudios sobre Juego (esj), presenta el **“Anuario del Juego en España 2013-2014”**, editado por el Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III de Madrid (IPOLGOB) y dirigido por José Antonio Gómez Yáñez, profesor de Sociología en la misma Universidad. Esta tercera edición recoge la evolución de la industria desde una perspectiva económica y social, segmentada por Comunidades Autónomas y provincias desde el 2008 hasta la actualidad, y hace una “radiografía” de este sector, que mueve alrededor del **2,5% del PIB y que aporta alrededor de 200.000 empleos directos e indirectos.**

La crisis da una pequeña tregua a la industria del juego que, tras varios años de continuada caída en el consumo, presenta signos de cierta estabilidad paralelamente

a la reactivación de otras actividades del sector del entretenimiento. Uno de los motores de esta nueva etapa del juego, como en el año anterior, han sido las apuestas deportivas, que han permitido la reactivación del empleo en la industria y el impulso del ocio de los españoles.

Para José Ignacio Cases, Vicepresidente de la Fundación Codere, *“el anuario trata de hacer más visible esta industria que soporta una enorme carga fiscal y está sometida a una compleja y fragmentada regulación; el texto también unifica, recopila y analiza los distintos datos y fuentes del sector, poniendo fin a la dispersión informativa actual que, en gran medida, ha contribuido a su desconocimiento y falta de normalización”*.

RADIOGRAFÍA DE UN SECTOR EN ALZA

En 2013, el juego privado en España estuvo formado -en sus distintas actividades- por **44 salas de casino, 350 bingos, 2.388 salones de juego y 208.917 máquinas de juego “B”** instaladas en establecimientos de hostelería y otras salas. Además, hay que incluir las casi **60 webs autorizadas de juego online** (aunque no todas operativas) por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). Junto a la oferta de juegos privados, se incluye la de operadores públicos (SELAE y EAJA en Cataluña) y semipúblicos (ONCE).

El juego reduce su caída



El juego de azar es una importante actividad empresarial que, durante los últimos años, se ha visto fuertemente condicionada por la crisis del consumo. **Las cantidades jugadas en juego presencial en 2013 alcanzaron los 23.425,8 millones de euros, un 4,8% menos que el año anterior. En el juego on line, las cantidades jugadas ascendieron a 5.600 millones de euros, siendo el primer año completo de funcionamiento con licencias de la DGOJ. (En cualquier caso, cabe destacar que la “cantidades jugadas” no son equiparables ya que en el canal on line la rotación es mucho mayor).**

A pesar de haber tenido una caída alrededor del 6% anual desde 2008, en la actualidad **podría considerarse que los juegos presenciales han entrado en una fase de “cierta” estabilización o ralentización en la caída. En 2013, entre las actividades del juego destacan las apuestas deportivas que han experimentado un crecimiento del 43,4%.**

En cantidades de juego real (GGR, Gross Gaming Revenue, cantidad jugada menos los premios), el juego presencial alcanzó los 8.039,2 millones de euros, un 7,6% menos que en 2012. Por su parte, el juego real de las webs autorizadas por la DGOJ alcanzó los 229 millones de euros.

Para José Antonio Gómez Yáñez, director del Anuario, *“La mayor estabilidad socio-económica favorece un mayor consumo de ocio en los hogares españoles. Sin duda, el entretenimiento será un elemento decisivo para la salida de la crisis y uno de los sectores con mayor potencial de crecimiento, como lo son el turismo o la gastronomía”*

A nivel autonómico, las Comunidades que más juegan de forma presencial son Madrid (rozando los 4.500 millones de euros/año), **Cataluña y Andalucía** (alrededor de 3.500 millones de €/año) y, **Comunidad Valenciana** (aproximándose a los 3.000 millones). Superan también los mil millones de euros el juego en Castilla y León, Canarias y el País Vasco.

Repunte de empleo en la industria

Sin embargo, para poder dimensionar esta actividad hay que destacar que juegan prácticamente todos los españoles y residentes en España (aunque sea a la Lotería de Navidad) y que, en términos cuantitativos, el juego de azar mueve alrededor del **2,5% del PIB**. Esta industria, constituida por un denso tejido empresarial con numerosas empresas de carácter multinacional que exportan tecnología y *know-how*, **aporta más de 200.000 empleos, 75.260 directos y 152.000 empleos indirectos**, vinculados a otras actividades empresariales como el turismo, la gastronomía o los negocios.

En cuanto al total del empleo directo del juego privado presencial, las cifras del último año revelan un repunte del 3%. Cabe destacar que este crecimiento se debe, en gran medida, al gran dinamismo de las apuestas deportivas que han generado **más de 1.300 puestos de trabajo en 2013**. **Incluyendo también el sector público, el crecimiento del empleo directo del juego presencial en el último año alcanzaría un 2%**.

Una industria con una enorme carga fiscal

Esta industria además debe asumir unos altos costes a través de impuestos, gravámenes y cotizaciones especiales. Así, en total, **casi la mitad de los márgenes de las empresas de juego (46,9%) va directamente a las arcas públicas**, tanto en forma de aportaciones al Estado (beneficios de SELAE) como a entidades sociales (ONCE y aportaciones de SELAE a algunas de ellas). En ese porcentaje se incluyen también los impuestos sobre el juego *on line*, las apuestas mutuas deportivas, casinos, bingos, máquinas y apuestas deportivas privadas, así como los impuestos sobre Sociedades y Actividades Económicas, junto a otros tributos y cotizaciones sociales. **Por los conceptos citados, las Administraciones recaudaron cerca de 3.900 millones de euros, más otros 70 millones por el IRPF de los empleados sin olvidar los, aproximadamente, 300 millones que se recaudaron por el gravamen (20%) sobre premios.**

EL DESARROLLO POR SEGMENTOS DE MERCADO

Las apuestas deportivas: la modalidad que más crece tanto on/off line

De las distintas modalidades del juego, destacan especialmente **las apuestas deportivas presenciales que, en el último año, se han visto favorecidas por las nuevas regulaciones autonómicas, que han ampliado el mercado, y por una mayor y creciente demanda del juego. De hecho, sólo en el primer semestre de**

este año 2014, se alcanzó el 73,4% de las cantidades jugadas en apuestas deportivas presenciales de 2013 y, a septiembre de este año, ya se superaban los 663 millones de euros.

En los primeros nueve meses de 2014 **los españoles realizaron en total cerca de 90 millones de apuestas, siendo las Comunidades que más juegan País Vasco, Madrid y Valencia.** Sin embargo, el consumo de juego varía en cada uno de los mercados, destacando la media de consumo en País Vasco de 96,5 euros/año; Navarra 66,6 euros/año, frente a otras Comunidades con un consumo medio de 20/30 euros/año como Madrid, Valencia o Aragón.

En el **segmento presencial, la tendencia es sumamente positiva** ya que sigue creciendo incluso en aquellas comunidades autónomas más consolidadas como País Vasco o Madrid (autorizadas en 2008/9). Respecto a **la modalidad on line**, destaca la rápida maduración del producto: en el primer trimestre de 2014, se han alcanzado máximos de volumen del juego mensual superando los 540 millones de euros. Asimismo, entre los juegos on line, destaca la demanda de las apuestas deportivas que pasan del 36,7% en 2012, al 41,3% en 2014, seguido de póquer (34,7%) y de otros juegos de casino (20%), la ruleta (16,5%) o el *black jack* (5,8%). **Una de las tendencias destacadas de este segmento sería la utilización del móvil como canal de consumo on line, especialmente en las apuestas.**

Según datos de la DGOJ, el número de jugadores activos en las webs autorizadas era de 370.000, a junio de 2014 y, en 2013, las cantidades jugadas en estas webs reguladas alcanzaron los 5.600 millones de euros.

El desarrollo de otras actividades del juego

Las distintas actividades del sector han mantenido una evolución diferente tras la crisis del sector:

Casinos. En España hay operativas 44 salas de casinos y, aproximadamente, 485 mesas de juego y 2.369 máquinas tipo “C”. Aunque el número de visitas se ha mantenido estable durante los últimos cinco años (más de 4 millones), la crisis y el consecuente recorte del ocio ha afectado seriamente a la recaudación que se reduce un 37,6% del 2008 al 2013. Respecto al tipo de juego, la demanda se está desplazando desde las tradicionales mesas de ruleta hacia el póquer y otros juegos, debido al perfil más joven de cliente que convive con el habitual de estas salas. Cataluña acoge el 30,7% de las visitas, seguido de la Comunidad Valenciana (15%) y Madrid (14,3%).

Bingos. Sin duda es uno de los segmentos en los que más duramente ha impactado la crisis. Las salas en España se reducen desde 1985 a un ritmo de 10 por año. Desde 1992, el número de puestos de bingo se ha reducido casi a la mitad. La “reconversión” de esta actividad, incorporando la modalidad electrónica y actividades de fidelización, parecen no ser suficientes para invertir la tendencia. Las grandísimas limitaciones regulatorias y de promoción, la crisis del consumo, la Ley antitabaco y las dificultades del sector para la actualización de las salas impiden un acceso a un

nuevo perfil de jugadores e imponen un importante reto de reconversión para la industria los años venideros.

Las **Máquinas de juego/salones** parecen alcanzar cierta estabilidad. La crisis y un nuevo orden de distribución -marcado por el cierre de más de 50.000 bares desde 2008- así como la proliferación de cadenas de franquicias en las que no encuentran fácil adaptación los terminales de juego, han reducido las cantidades jugadas en un 4,7% respecto al año anterior, un ritmo de caída sensiblemente inferior a los años anteriores. El crecimiento de los salones de juego y de apuestas deportivas, con los que también comparten espacio, y el intenso esfuerzo que la industria realiza para renovar el parque de máquinas (a un ritmo de 75.000/año) permiten vislumbrar una cierta estabilidad en el sector de la máquina "B".

Respecto al **juego público**, el descenso en 2013 fue más acusado en las apuestas deportivas de SELAE (quinielas y apuestas menores), en las loterías primitivas, (incluyendo Euromillones) y en la Lotería Nacional. También la ONCE está en descenso, pero más moderado que en los últimos años.

Sobre IPOLGOB

El Instituto de Política y Gobernanza (IPOLGOB) es un centro propio de la Universidad Carlos III, creado en el 2005, que presenta una importante trayectoria de actividades de investigación y de innovación científica, así como de formación de directivos a través de sus programas de postgrado.

Sobre FUNDACIÓN CODERE

La Fundación CODERE es una organización sin ánimo de lucro creada con el fin de vertebrar y articular actividades orientadas al estudio, análisis y evaluación del desarrollo normativo y de la evolución de la industria del juego. www.fundacioncodere.org

Más información:

comunicacion@codere.com

Tfno.: 91 354 28 26