

Según recoge el “El Anuario de Juego en España 2018” presentado por Codere y la Universidad Carlos III de Madrid

El juego crece por tercer año consecutivo en España

- En 2017, los españoles jugaron 9.408 millones de euros (juego real o GGR, cantidad jugada menos los premios), un 8% más que en 2015. El 94% se corresponde con el segmento presencial y el 6% con la actividad *online*.
- El último año, el mayor crecimiento se ha producido en el canal *online*, que ha crecido más de un 30%, destacando –en el segmento presencial– los salones de juego (15,9%) y las apuestas deportivas (15,7%).
- El último año, la industria generó 84.702 empleos directos. Solo el juego privado aportó el 55%. De manera indirecta aportó 167.400 puestos de trabajo.
- El sector contribuyó a las arcas públicas en 2017 generando 1.657,4 millones de euros en impuestos específicos sobre el juego (tasa de juego), adicional a los impuestos derivados del desarrollo de su actividad económica.

Madrid, 31 de octubre de 2018. Codere y la Universidad Carlos III de Madrid –a través de su Instituto de Política y Gobernanza (IPOLGOB)– han presentado el “Anuario del Juego en España 2018”, que destaca que los españoles jugaron 9.408 millones de euros (juego real), en 2017 manteniendo el crecimiento por tercer año consecutivo, e incrementándose un 8% respecto a 2015. **El canal online** ha experimentado el mayor incremento, más de **30%**, con crecimientos relativamente similares en todos los juegos, menos los concursos y el póquer. En el segmento presencial, en los **salones de juego** (15,9%) y las **apuestas deportivas** (15,7%).

El “Anuario del juego en España 2018” se acerca a la realidad del sector a través de una profundísima exposición de estadísticas y datos segmentados por comunidades autónomas, integrando diversas fuentes y un análisis general de las normas y decisiones judiciales y administrativas que conforman el cuerpo regulatorio del Derecho del Juego en España, para mostrar la industria con la mayor transparencia. Para **José Antonio Gómez Yáñez, autor del anuario y profesor en sociología de la UC3M**, “el desarrollo del sector es inherente a los nuevos hábitos de entretenimiento de los españoles que evolucionan conforme a la demanda de la sociedad y los distintos estados de madurez de las actividades de juego”.

Un sector que “aporta”



El juego es un potente motor de crecimiento económico y de riqueza que **representa el 0,9% del PIB**. En 2017 generó **84.702 empleos directos**, recuperando los niveles de 2011 (un 55% lo acoge el sector privado y el 45% restante el público) y aporta, **de manera indirecta, 167.400 puestos de trabajo**. Solo el segmento de hostelería acoge 64.000 empleos.

Las administraciones recaudaron el último año **1.657,4 millones de euros en impuestos específicos sobre el juego (tasa de juego)**; 450 millones recayeron sobre los ganadores de premios y 1.207 sobre las empresas, de los cuales, el sector privado presencial aportó 1.094 millones de euros y 52,9 millones, las empresas operadoras *online*. Esta tasa es adicional a los impuestos y cotizaciones vigentes

para el resto de actividades económicas (impuesto de sociedades, IAE, cotizaciones sociales, y otras aportaciones) a las que la industria hace frente.

La industria repunta el último año un 6,2%

Analizando la evolución de datos podemos ver que el sector del juego ha superado la crisis y que entre 2014 y 2017 ha crecido en torno a un 19% en juego real o GGR (diferencia entre el gasto en juego menos los premios), pese a estar aún un 12,3% por debajo de los niveles de 2008. **El último año, el juego ha seguido creciendo un 6,2%** hasta alcanzar los **9.408 millones de euros (en GGR)**.

La salida de la crisis supuso una oportunidad de “reconversión” del sector impulsado especialmente por la regulación de la actividad *online*, el crecimiento de los salones de juego y las apuestas o el acercamiento de los casinos al centro de las ciudades.

Breve análisis por los segmentos más destacados

El **juego online** engloba dos tipos de actividades: el juego *online* propiamente dicho, ofertado por operadores autorizados privados y la compra por internet de participaciones en sorteos y apuestas de SELAE, ONCE y EAJA (Entitat Autònoma de Jocs i Apostes). Esta actividad representa algo más de un 6,1% del juego total en España. En 2017 los españoles jugaron (juego real) en torno a 560 millones de euros en juego *online*, un 31% más que en 2016, destacando las apuestas deportivas (310,8 millones de euros), los juegos de casino (145 millones de euros) y las *slots online* (86,5 millones de euros), que el último año han experimentado el mayor crecimiento del segmento, más del 50% en GGR.

En 2017 más de tres millones de personas visitaron alguno de los 3.150 **salones de juego** que cuentan con una oferta de más de 37.300 máquinas tipo “B” y alrededor de 3.000 máquinas multipuesto. En la actualidad, el concepto de salón de juego ha ido evolucionando y acoge, desde salas con máquinas o *sports cafés*, a formatos de casino electrónico. Debido a su tamaño, gran parte de estos espacios se configuran como salones independientes o pequeñas cadenas. El despliegue de este formato responde a un incremento en la rentabilidad del sector, al impulso de las apuestas deportivas y a las nuevas máquinas.

Por su parte, el mercado de las **apuestas deportivas** ha crecido regularmente desde 2012 a un ritmo del 20%, algo menos en los dos últimos años (17,4%). En 2017 la cifra en juego real (sin considerar el efecto del “rejuego”) alcanzó los 742 millones de euros. La tendencia de esta actividad es creciente, ya que aún no ha alcanzado el punto de maduración en el mercado.

El 90% de las apuestas se dividen entre apuestas presenciales y *online*, correspondiéndose el 10% restante a las quinielas, en claro retroceso. Esto se debe a que los principales encuentros deportivos europeos (*Champions, Europa League*) encajan más en los nuevos formatos y porque las apuestas enriquecen considerablemente el atractivo de cara a los clientes con su amplia oferta de deportes. Además, las apuestas se han visto impulsadas por motivos de gestión empresarial (ubicación de máquinas en distintas tipologías de salas), por las nuevas autorizaciones en Andalucía y Baleares –el último trimestre de 2017– y el crecimiento en otras regiones, entre otras.

En relación a los **casinos**, pese a reducirse en un 6% el número de visitas el último año, el gasto medio se incrementó en un 7%, invirtiendo la tendencia respecto a 2016. Por otra parte, el sector del **bingo** parece ir superando lentamente la crisis, apoyado fundamentalmente por los nuevos conceptos de sala –que incorporan otros tipos de juego que atraen a un público más joven, aunque menos fiel (especialmente desde 2013)–. A pesar de ello, las ventas del bingo tradicional y electrónico se han incrementado un 9,8% desde 2014.

En relación a las **máquinas B**, el parque instalado en España asciende a 199.417 unidades, pese a la caída del 23% desde 2007. El canal de hostelería acoge el 80% del parque frente a los salones (18,7%) o los bingos (1,7%). Las visitas y el perfil del jugador varían considerablemente en función del canal. Así, mientras las máquinas de salones registran al año casi tres millones de clientes –fundamentalmente más jóvenes–, las máquinas de hostelería registran 1,8 millones de visitas de jugadores más maduros. En cualquier caso, este segmento ha necesitado de innovación, nuevos formatos (multipuesto o multijuego) y juegos para mantener la demanda.

En lo que se refiere al **juego público presencial** cabe destacar el crecimiento en un 4,6% en la gama de productos de la ONCE el último año, que le ha llevado a convertirse en un operador multiproducto (cupones, loterías instantáneas en soporte convencional y electrónico) y con el Euro Jackpot. La Lotería Nacional de SELAE también experimenta un crecimiento el último año del 6,1%, especialmente en el Sorteo de Navidad, que representa el 53,6% de las ventas de SELAE. Desde 2013/2014, los sorteos de Navidad y el Niño incrementan sus ventas hasta 2017, si bien el Niño registra un descenso del 1% según recogen los últimos datos de 2018. //

Próximamente el anuario del juego estará disponible en la web www.grupocodere.com

Más información:
Comunicación Externa Codere
comunicacion@codere.com
Tfno: + 34 91 354 28 26