



Sede de la Confederación Empresarial de la Comunidad Valenciana

Presentación:
Anuario del Juego 2023
Juego y Sociedad 2023

José A. Gómez Yáñez
19 de Octubre de 2023

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2023

El juego en España
y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

JUEGO Y SOCIEDAD 2023

Actitudes y hábitos
de los españoles
sobre el juego

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

José Antonio Gómez Yáñez
Doctor en Sociología
Socio de Estudio de Sociología Consultores
Titulado Superior del CIS
(por oposición. En excedencia)
Profesor Asociado de Sociología.
Univ. Carlos III (2000-2020)

Carlos Lalanda
Abogado.
Fundador de Loyra Abogados

19 de octubre de 2023



Pl. Conde de Carlet.



Quienes

juegan

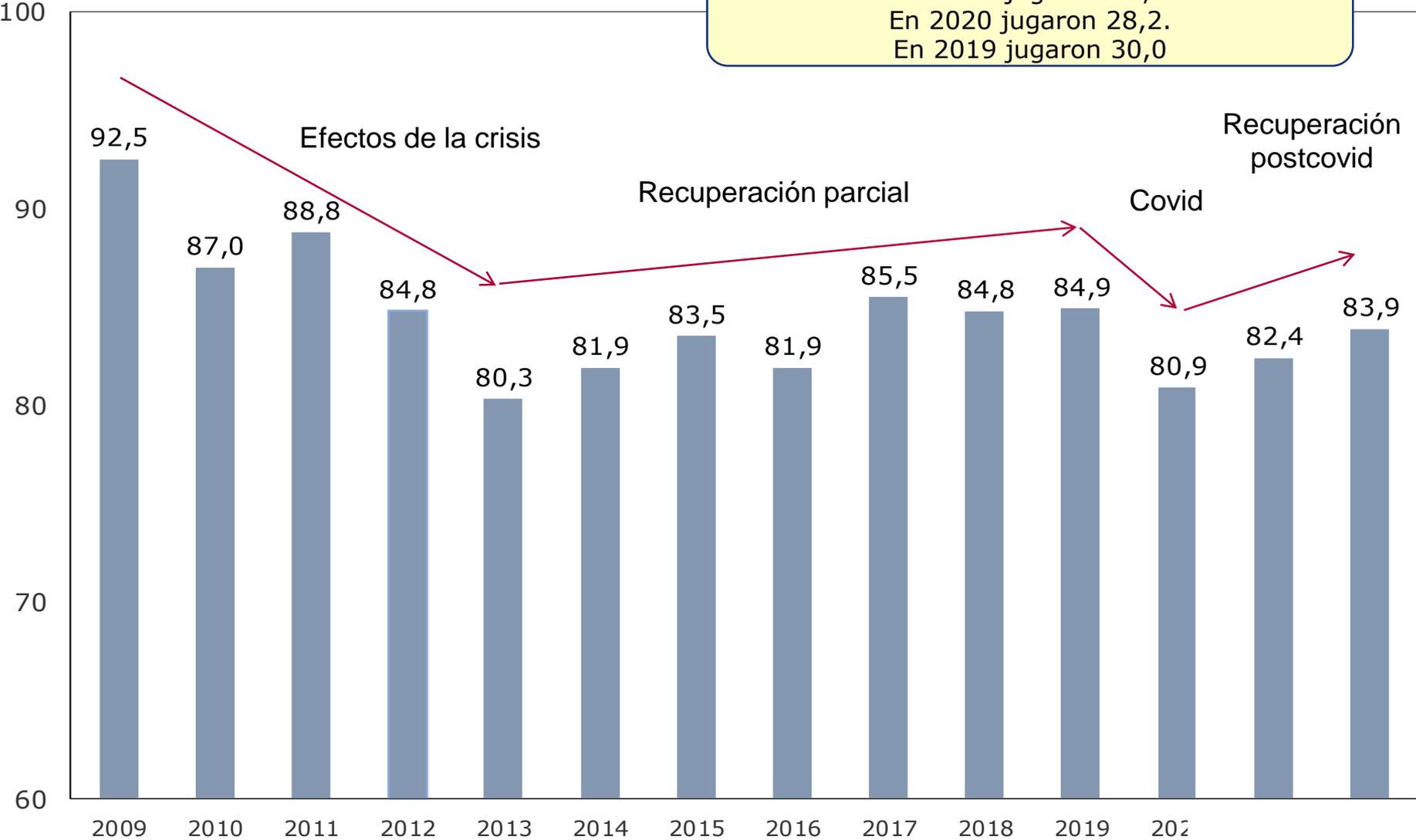
y su

perfil sociológico:

- ✓ Juego de suerte/ilusión
- ✓ Juego de entretenimiento
- ✓ Juego online

Recuerdo de haber jugado juegos de azar durante el año anterior (%)

En 2022 jugaron 29,5 millones de personas
En 2021 jugaron 28,7
En 2020 jugaron 28,2.
En 2019 jugaron 30,0



La recuperación desigual tras el impacto de la covid

Juego de suerte/ilusión por el premio

- El Gordo de Navidad
- El Niño
- Lotería Nacional semanal
- Primitivas
- Quinielas
- Cupones ONCE
- Rascas ONCE
- Juego activos ONCE

... sus clientes y lo que gastan

- Se mantienen, en 2022 también se mantienen las cantidades que juegan
- La **Quiniela y los cupones de la ONCE** siguen su trayectoria descendente
- La ONCE se recupera gracias a los rascas

Juego de entretenimiento

- Casinos
- Bingos
- Salones
- Apuestas
- Máquinas recreativas en bares

... sus clientes y lo que gastan

- El **juego de entretenimiento presencial se recupera lentamente**
- El **online sigue su trayectoria ascendente, pero lenta**

Juego presencial. Recuerdo de haber jugado durante el año.

Loterías (%)

Las loterías se **han recuperado de la crisis covid**

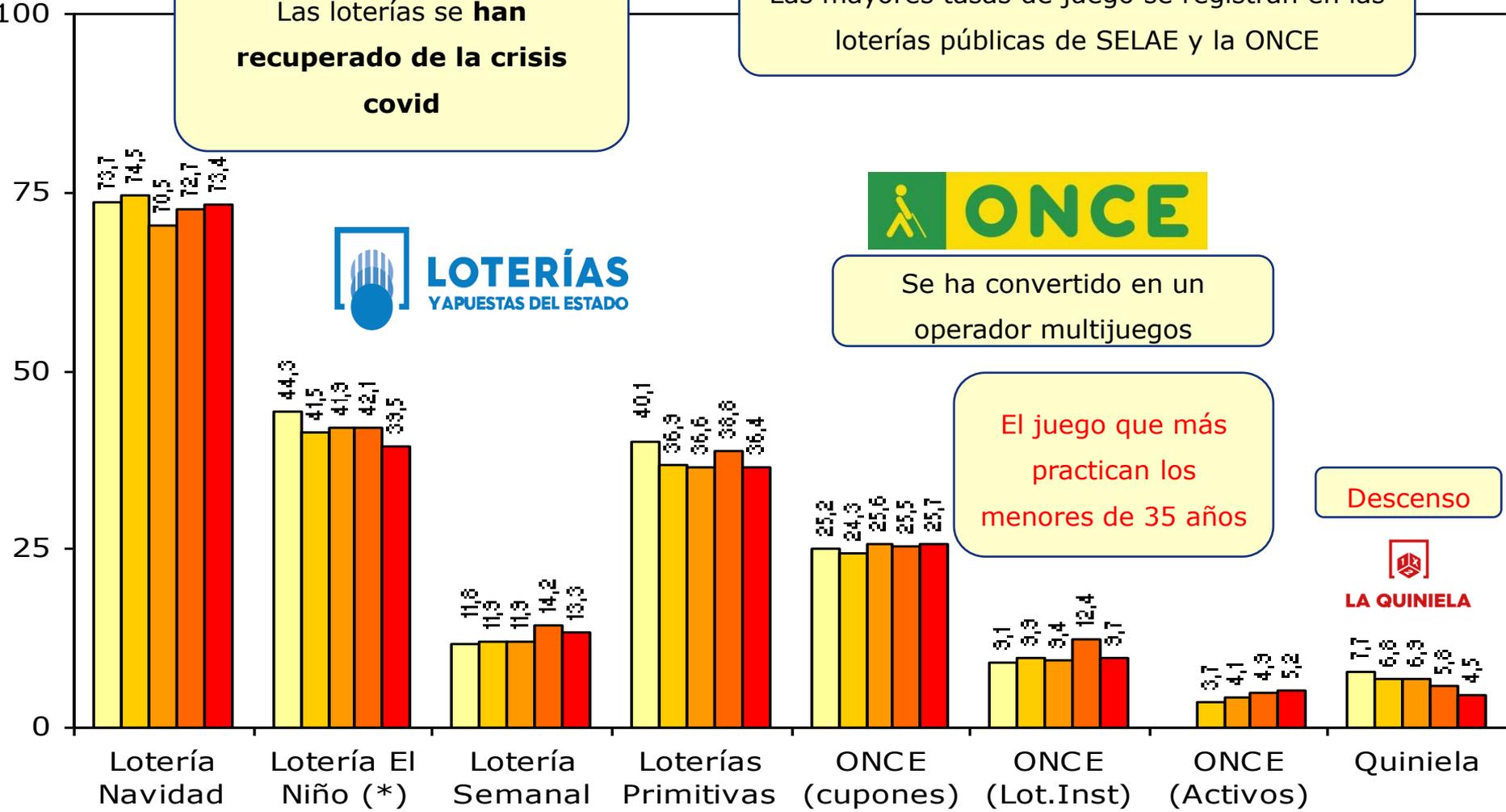
Las mayores tasas de juego se registran en las loterías públicas de SELAE y la ONCE



Se ha convertido en un operador multijuegos

El juego que más practican los menores de 35 años

Descenso



(*) La lotería de El Niño se refiere al 5 de enero del año siguiente al resto de los juegos

2018 2019 2020 2021 2022

¿Quiénes juegan?



2022
2021
2020
2019

25,7 Mill.
25,4 Mill.
24,5 Mill.
25,5 Mill.

13,8 Mill.
14,5 Mill.
14,5 Mill.
14,5 Mill.

4,7 Mill.
4,9 Mill.
4,1 Mill.
4,1 Mill.

12,4 Mill.
13,9 Mill.
12,8 Mill.
14,0 Mill.

1,6 Mill.
2,0 Mill.
2,4 Mill.
2,4 Mill.

- ✓ Los mayores de 35 años, menos los que no juegan nunca.
- ✓ Juegan menos los jóvenes
- ✓ Comienzo de la Navidad
- ✓ Participan hogares con problemas económicos. Es racional que lo hagan.
- ✓ Envidia preventiva, presión social. Costumbre
- ✓ Acontecimiento nacional. Al disminuir la interacción social, disminuyeron sus ventas.

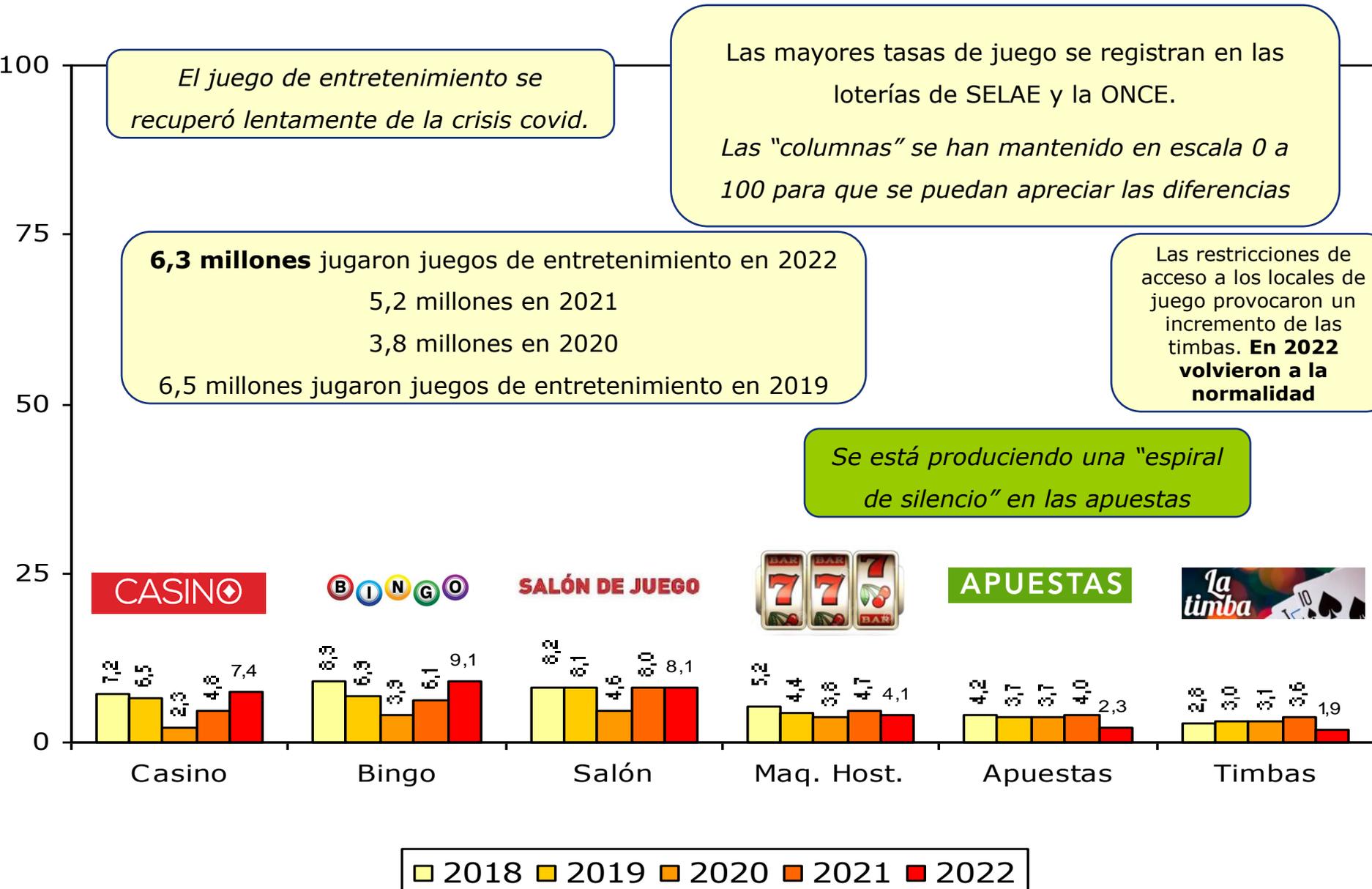
- ✓ Se juega como "segunda oportunidad" de Navidad
- ✓ Final de la Navidad
- ✓ Gran sorteo de los aficionados a la lotería.
- ✓ Mayores de 35 años.
- ✓ Participan hogares con problemas económicos. Es racional que lo hagan.

- ✓ Producto "nicho" para los aficionados a la lotería.
- ✓ Mayores de 35 años, de todos los estatus sociales. Este juego se incrementa con la edad

- ✓ Más hombres que mujeres
- ✓ A partir de los 35 años. De todos los estatus sociales.
- ✓ Es un juego con mucha regularidad
- ✓ Participan hogares con problemas económicos. Es racional que lo hagan: expectativa de un gran premio a muy bajo coste

- ✓ Aficionados al fútbol: hombres entre 25 y 45 años.
- ✓ Se juega con regularidad.
- ✓ En declive por la "desarticulación" de la jornada del domingo.

Juego presencial. Recuerdo de haber jugado durante el año. Juego de entretenimiento (%)



El juego de entretenimiento se recuperó lentamente de la crisis covid.

Las mayores tasas de juego se registran en las loterías de SELAE y la ONCE.
Las "columnas" se han mantenido en escala 0 a 100 para que se puedan apreciar las diferencias

6,3 millones jugaron juegos de entretenimiento en 2022
5,2 millones en 2021
3,8 millones en 2020
6,5 millones jugaron juegos de entretenimiento en 2019

Las restricciones de acceso a los locales de juego provocaron un incremento de las timbas. **En 2022 volvieron a la normalidad**

Se está produciendo una "espiral de silencio" en las apuestas



2018 2019 2020 2021 2022

¿Quiénes juegan?

agenda de ocio

CASINO

BINGO

SALÓN DE JUEGO

APUESTAS



Año	CASINO	BINGO	SALÓN DE JUEGO	APUESTAS	BAR
2022	2,6 Mill.	3,2 Mill.	2,8 Mill.	>1,5 Mill.	>2,1 Mill.
2021	1,7 Mill.	2,1 Mill.	2,0 Mill.	3,5 Mill.	>1,6 Mill.
2020	0,9 Mill.	1,4 Mill.	1,6 Mill.	1,3 Mill.	>1,3 Mill.
2019	2,2 Mill.	2,4 Mill.	2,1 Mill.	3,2 Mill.	>1,5 Mill.

- ✓ Mayoritariamente hombres.
- ✓ Hasta 55 años.
- ✓ Estatus sociales alto y medio alto.
- ✓ Hay **clientes estables pero la mayoría son inestables**, van sólo de vez en cuando.
- ✓ **La presencia en las salas es madura.**
- ✓ Regularidad de visita de los mayores de 45 años.
- ✓ Es un **juego de socialización**
- ✓ Problema para fijar como clientes a los menores de 45.
- ✓ Lo juegan sobre todo personas de estatus alto y medio.
- ✓ Menores de 35 años.
- ✓ Estatus sociales alto y medios.
- ✓ Aficionados a los deportes.
- ✓ Menores de 45 años.
- ✓ Estatus sociales alto y medio.
- ✓ **Pasada la novedad se ha estabilizado.**
- ✓ Parece que se produce una espiral de silencio en el recuerdo de haber apostado.
- ✓ Es un juego inconsciente: **se echan las vueltas de consumiciones o comidas.**
- ✓ Sólo el 4,1% recuerda haber echado monedas. Hay **una elevada tasa de olvido.**

¿Quiénes juegan?



CUPONAZO

2022
2021
2020
2019

9,0 Mill.
8,9 Mill.
8,9 Mill.
8,3 Mill.

- ✓ Juega la cuarta parte de los residentes en España
- ✓ A partir de los 35 años.
- ✓ **Participan hogares con problemas económicos.** Comportamiento racional.



3,4 Mill.
4,3 Mill.
3,3 Mill.
3,5 Mill.

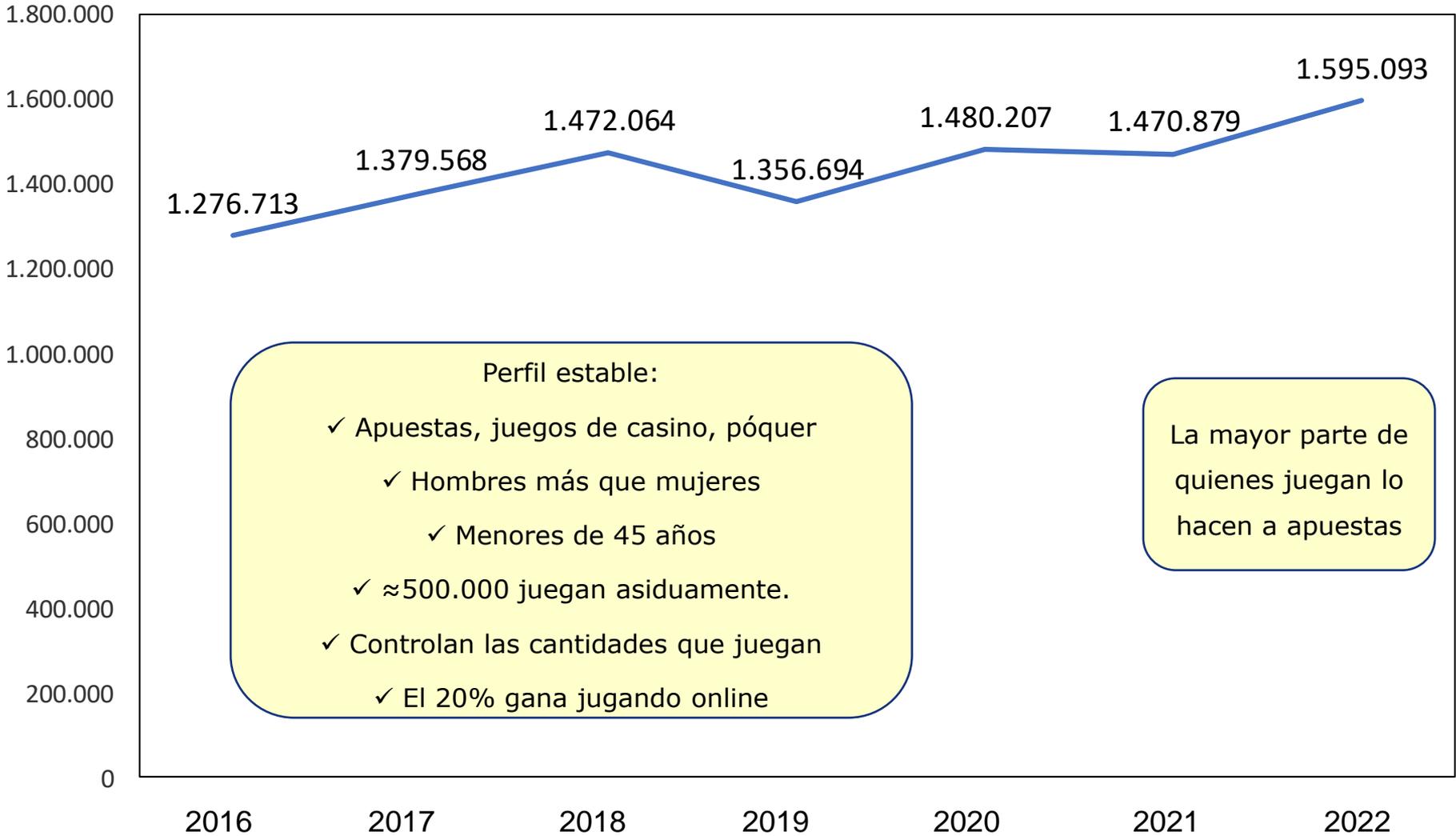
- ✓ Juega casi el 10% de los residentes en España.
- ✓ El 20% de los que tienen entre 18 y 35 años.
- ✓ **Es el juego con mayor aceptación entre los jóvenes hasta 35 años.**



1,8 Mill.
1,7 Mill.
1,4 Mill.
1,3 Mill.

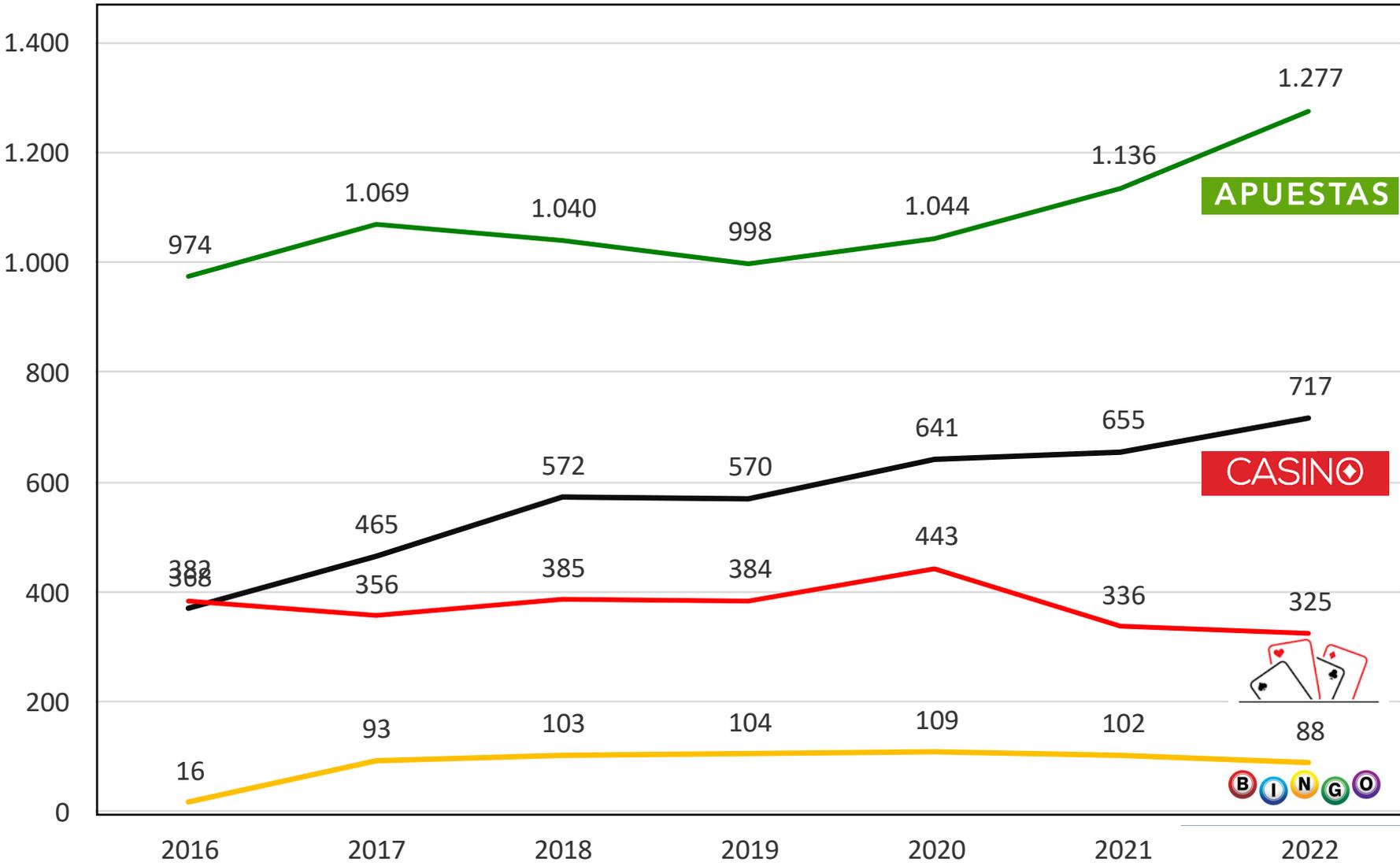
- ✓ Son juegos para todas la generaciones y estatus sociales.
- ✓ Fuerte implantación entre residentes no españoles.
- ✓ **Elevada regularidad en el juego.**

Evolución anual de los activos en webs de juego (miles).



Fuente: DGOJ.

Evolución de los activos en webs de juego (miles año). Jugaron alguna vez durante el año



— Apuestas — Juegos de casino — Póquer — Bingo



Quienes

juegan

y su

perfil sociológico:

- ✓ Jugar es entretenimiento
- ✓ Jugar es racional
- ✓ Los clientes son personas normales que buscar distraerse y ver a los amigos

La inmensa mayoría de quienes juegan son racionales. Entienden el juego de entretenimiento como un rato (y un gasto) en ocio y saben dosificar su tiempo y su dinero.

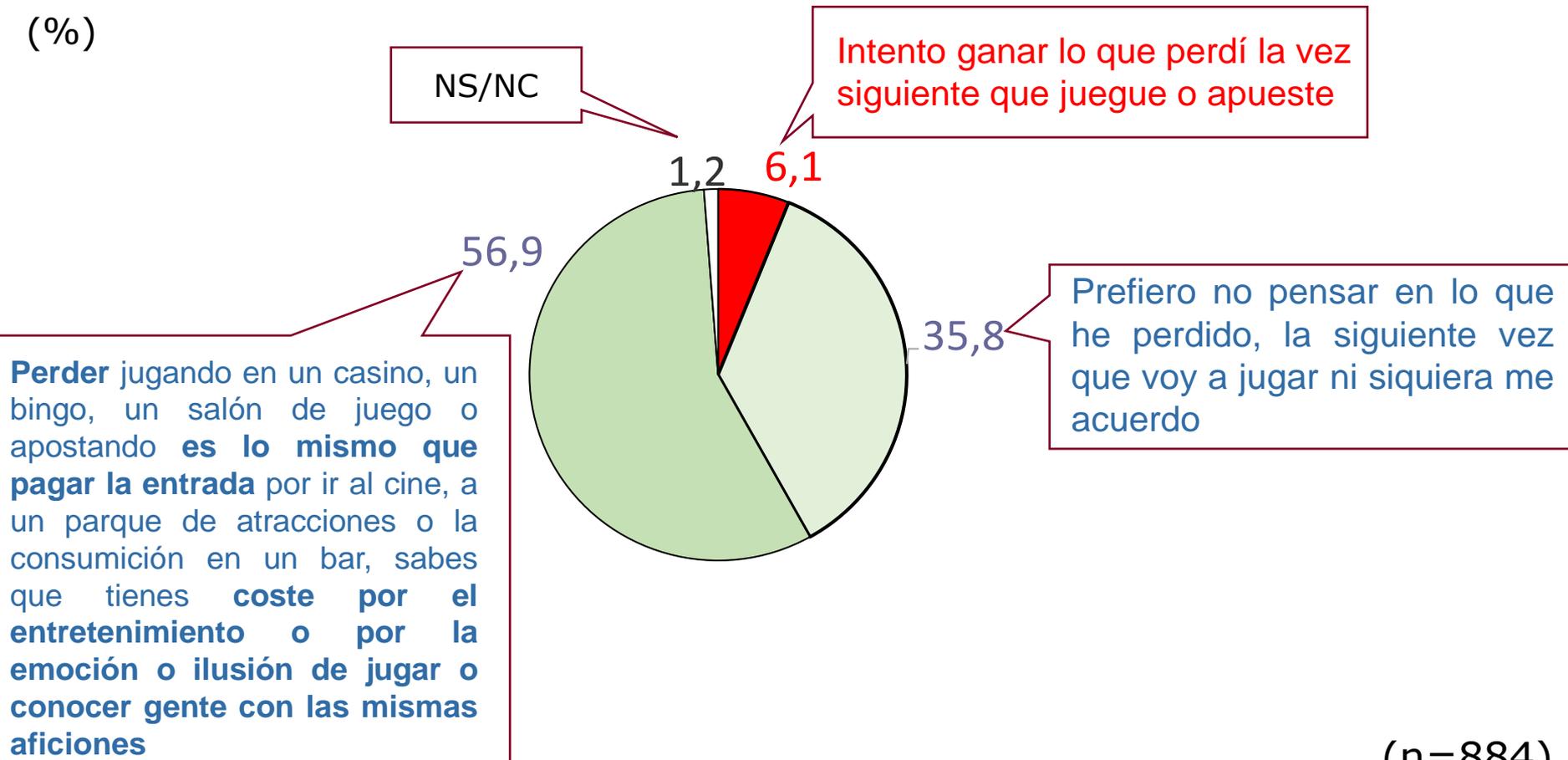




La distracción, compartir una afición, demostrar que se sabe, distraerse, la eventual vanagloria de ganar ... tienen **un precio, y los clientes lo saben**. Son racionales.

Actitudes de los clientes de juegos de entretenimiento ante su coste.
(2017-2023)

(%)



(n=884)

Los clientes





Los juegos de **entretenimiento están hechos de distracción**, de **tiempo**, de relación con los **amigos**, y de la **pequeña vanidad de saber de algo**, la emoción ... **no de codicia**



La racionalidad de los clientes de juego



Habitualmente se presenta al cliente de juego como alguien “emocional”. Pero quizá haya que presentarlo como **alguien que simplemente busca distracción, amigos o emoción donde otros no la encuentran, y no abandona su racionalidad.**

Callois (1986, *Los juegos y los hombres*), Daley (1987, *Encouraging habitual gambling on poker machines*), Huizinga (1972, *Homo Ludens*) Reinerman (2005, *Addiction Research and Theory*), Rosencrance (1988, *Gambling without guilt. 1985. The “degenerates” of Lake Tahoe*), han escritos grandes trabajos sobre este enfoque, contemplando **el juego como algo “normal”**, no una conducta desviada.

El juego forma parte del ser humano. ClientService_Team JP\Coke\21321 (ATP)\2007 B3 Tracker (J40115762)

El juego y sus clientes.

JUGAR RESPONSABLEMENTE ES DIVERSION



Casino de Marbella

Gente normal
El juego presencial tiene un componente de relación, es reunirse con quienes comparten una afición



Inauguración de un local



Quienes

juegan

y su

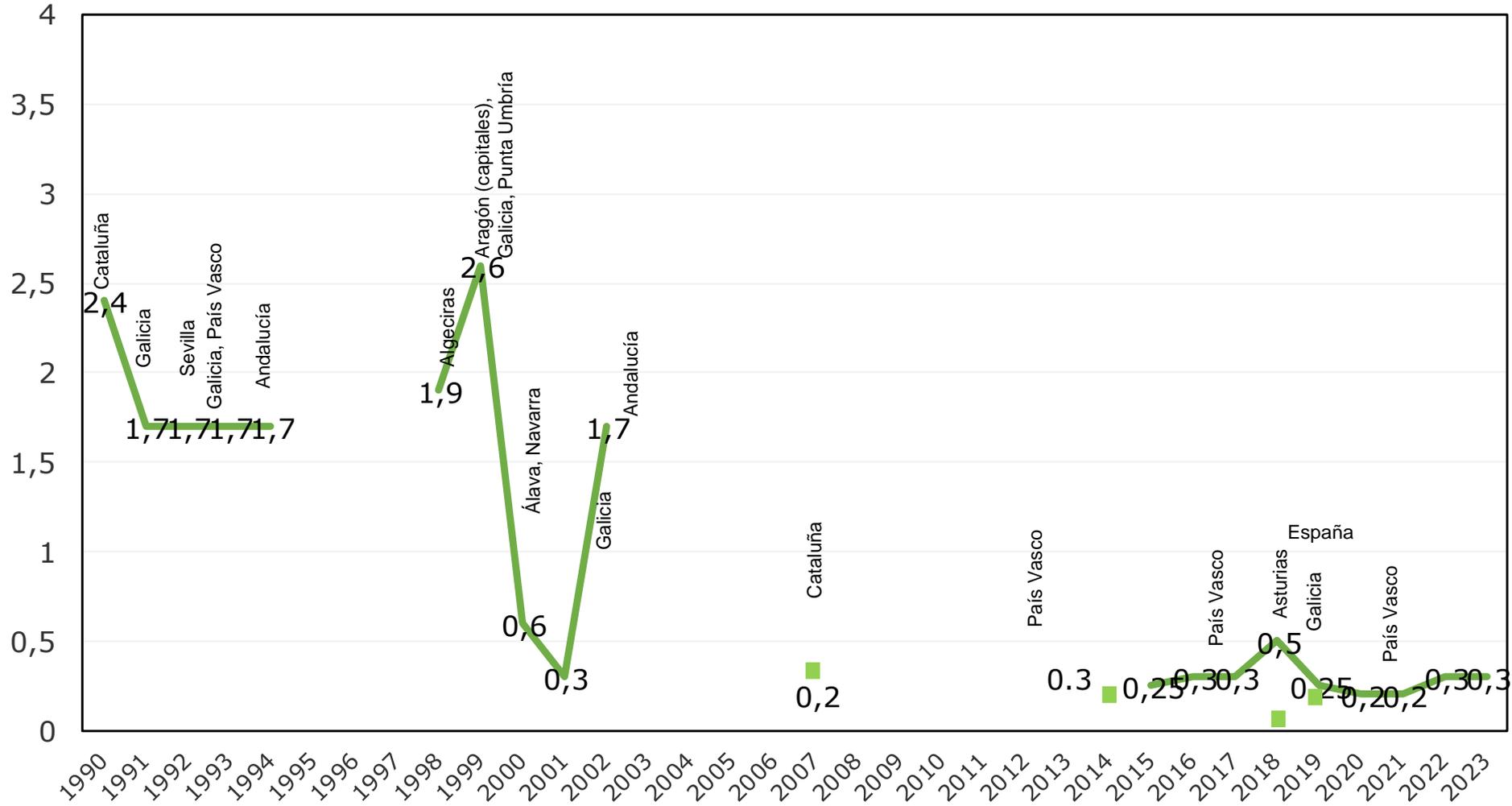
perfil sociológico:

- ✓ Jugar es entretenimiento
- ✓ Los problemas con el juego son muy minoritarios
- ✓ España está entre los países con menos juego problemático

Incidencia del juego problemático en la población adulta residente en España (1990 - 2023)

(%)

Estudios de ámbito nacional, autonómico, provincial o local.
 (Tasa de juego problemático. Medias de los estudios realizados durante el año)



Fuentes: Ver tabla 20.

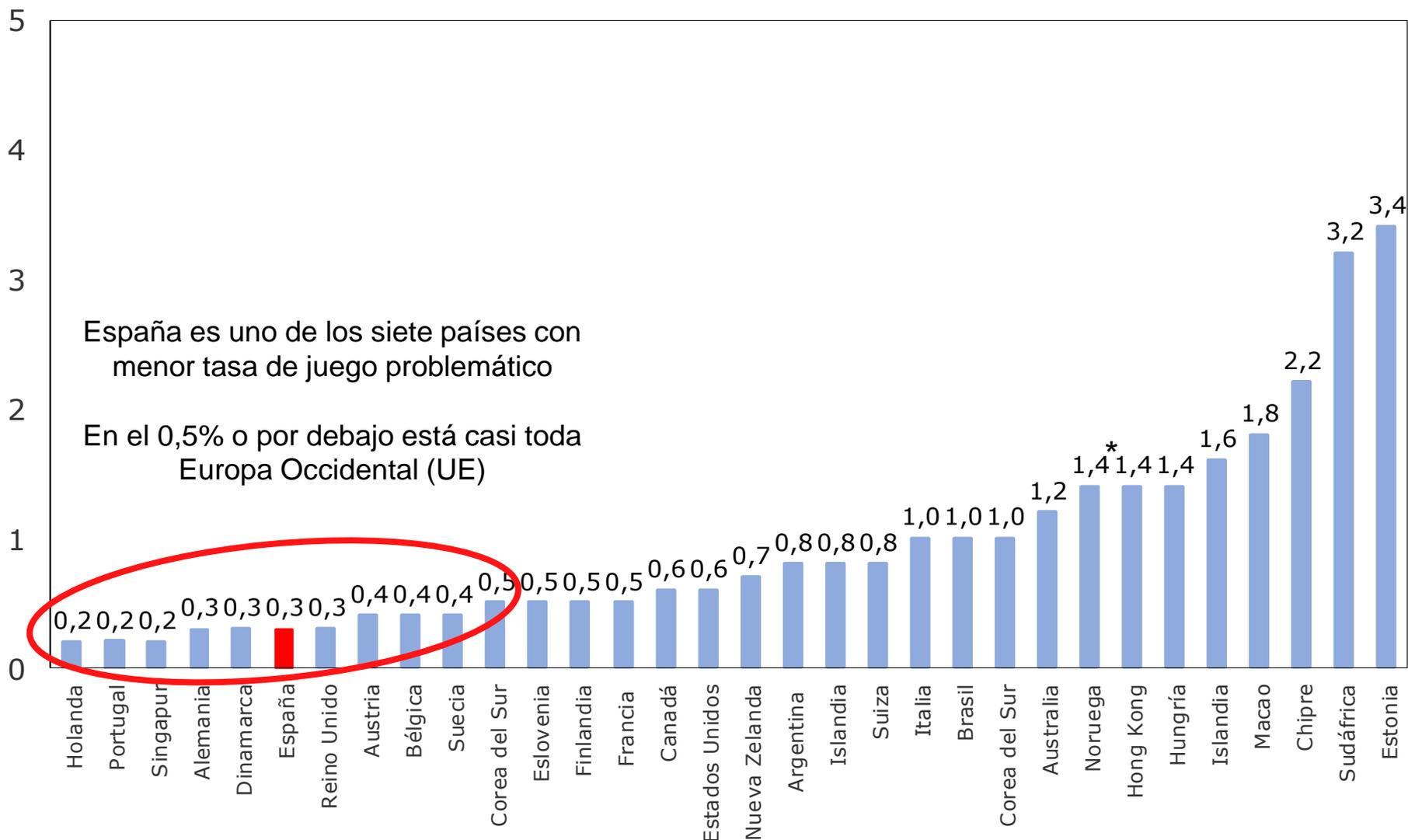
Estudios sobre el juego problemático en España desde 1990.

Población adulta.

Orden	Autor	Año Campo	Ámbito	Muestra (n)	Cuestionario Metodología	Jug. Problemático (%)	Riesgo moderado (%)	Ámbito Temp.	Campo	Apoyo institucional
1	Gomez Yáñez y Lalanda	2023	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,3	0,9 / 3,0	Último año	CATI (telefónica)	CEJuego
2	Gomez Yáñez y Lalanda	2022	España	1.005	PGSI / DSM IV	0,3	1,4 / 3,5	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
3	Gomez Yáñez y Lalanda	2021	España	1.003	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,2	1,4 / 5,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
4	García Rabadán y otros	2020	País Vasco	2.000	NODS	0,2	0,1	Último año	Personal hogar	Observatorio Vasco del Juego
5	Tristán, Llorens y otros	2020	España	17.899	DSM-V	0,6		Último año	Personal hogar	Ministerio de Sanidad
6	Gomez Yáñez y Lalanda	2020	España	1.007	PGSI / DSM IV	0,1 / 0,3	1,4 / 3,9	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
7	Cases	2019	Galicia	1.006	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,2	1,7 / 3,0	Último año	CATI (telefónica)	AGEO
8	Gómez Yáñez y Lalanda	2019	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,2 / 0,3	1,4 / 3,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - CEJuego
9	Gómez Yáñez	2018	Asturias	1.002	PGSI / DSM IV	0,0	0,1 / 2,8	Último año	CATI (telefónica)	Inst. Política y Gobernanza. Univ. Carlos III.
10	Gómez Yáñez y Lalanda	2018	España	801	PGSI / DSM IV	0,5	1,1	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
11	Min. Sanidad (EDADES)	2018	España	21.249	DSM V	0,3	0,4	Último año	Personal hogar	Ministerio de Sanidad
12	Cons. Salud Gob. Vasco	2017	País Vasco	2.013		0,2	0,4	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
13	Gómez Yáñez et al.	2017	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	0,9 / 0,9	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
14	Gómez Yáñez et al.	2016	España	1.012	PGSI / DSM IV	0,3 / 0,1	0,3 / 2,8	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
15	Labrador et al.	2015	España	7.121	NODS	0,3	0,6	Último año	Mall intercept	Dir. Gral. Ordenación Juego - MHAP.
16	Gómez Yáñez et al.	2015	España	1.002	PGSI / DSM IV	0,1 / 0,4	0,7 / 3,2	Último año	CATI (telefónica)	Univ. Carlos III - Fundación Codere
17	Labrador et al.	2013	España	3.000	NODS / DSM IV	1,1	1,0	Toda la vida	Mall intercept	SELAE
18	Cons. Salud Gob. Vasco	2012	País Vasco			0,3	0,1	Último año	Personal hogar	Gobierno Vasco
19	González Ibáñez, Volberg	2007	Cataluña	3.000	PGSI	0,2	0,5	Último año	CATI (telefónica)	Dep. Salut Generalitat Cataluña
20	Salinas	2002	Andalucía	4.997	SOGS	1,7	4,2	Toda la vida	Personal hogar	FEJAR. Un. Granada. Cons. As. Sociales Junta And.
21	Becoña	2001	Galicia	1.624	NODS / DSM IV	0,3	0,3	Último año	Personal hogar	Sec. Investigación y Desarrollo Xunta Galicia.
22	Plan Foral Drogodep.	2000	Navarra	1.504	DSM IV	0,8	1,6			Gobierno de Navarra
23	Append	2000	Álava	1.118	SOGS	0,3	0,5	Último año	CATI (telefónica)	ASAJER (Asoc. Alavesa Jugadores Rehabilitación)
24	Arbinaga	1999	Punta Umbria (Huelva)	486	SOGS	3,5	4,9	Toda la vida	Personal hogar	Concejalía de Bienestar Social.
25	Ramírez et al.	1999	Andalucía	3.000	SOGS	1,6	1,4	Toda la vida	Personal hogar	
26	López Jiménez et al.	1999	Aragón (capitales)	500	SOGS	2,6	6,6	Toda la vida	Personal hogar	Diputación General de Aragón
27	Tejeiro	1998	Algeciras (Cádiz)	419	SOGS (modif)	1,9	3,8	Toda la vida	Personal hogar	JARCA. Cons. Asuntos Sociales Junta Andalucía.
28	Irurita	1994	Andalucía	4.977	Cuest. propio	1,7	3,3	Toda la vida	Personal hogar	FAJER
29	Echeburúa et al.	1993	País Vasco		SOGS	2,0				
30	Becoña y Fuentes	1993	Galicia	1.028	SOGS	1,4	2,0	Toda la vida	Personal hogar	
31	Legarda et al.	1992	Sevilla (ciudad)	598	SOGS	1,7	5,2	Toda la vida		
32	Becoña	1991	Galicia (siete ciudades)	1.815	DSM III	1,7	1,6	Último año	Personal hogar	
33	Labrador y Becoña	1990	Cataluña (Jugadores)			2,34				Casinos de Cataluña.
34	Cayuela	1990	Cataluña	1.230	SOGS		2,5	Toda la vida	Personal hogar	

Fuente: Actualización de Gómez Yáñez (2017) Ver bibliografía. Desde 2017: elaboración para este estudio.

Tasas de juego problemático entre la población adulta en diversos países. Datos más recientes disponibles en mayo de 2023 (%)

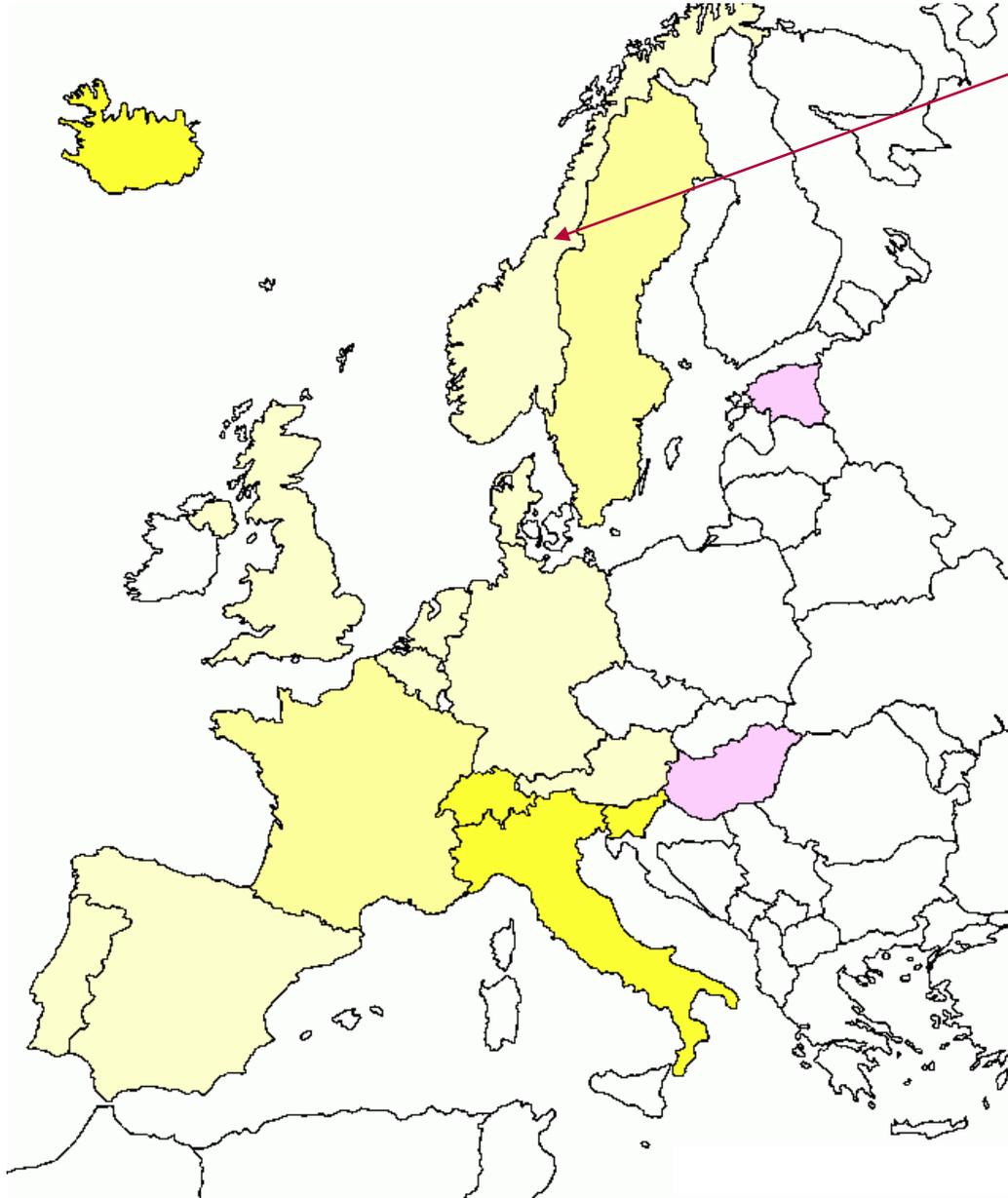


* Sobre Noruega hay datos contradictorios procedentes de distintos estudios, que oscilan entre 0,3% y 1,4%.

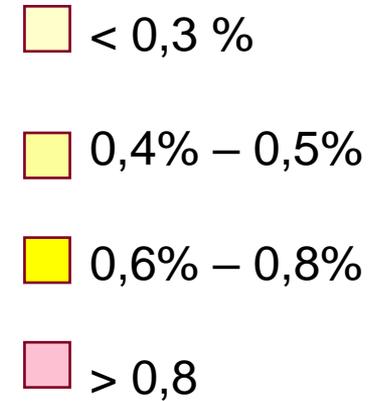
Este año se han incluido datos de muchos más países de los habituales.

Tasas de juego problemático en Europa

Último dato disponible en mayo de 2023.



Sobre Noruega hay datos contradictorios procedentes de distintos estudios, que oscilan entre 0,3% y 1,4%.



El trastorno de juego diagnosticado (2014-2021)



El trastorno de juego diagnosticado equivale al 0,02% de la población entre 18 y 75 años

Año	Individuos atendidos		Individuos	Estimaciones (2014-2021)	
	Por drogadicciones	Por trastorno de juego. Datos parciales (*)(**)		(% de población entre 18 y 75 años)	
				En tratamiento por adicciones	En tratamiento por trastorno de juego
2014	176.975	5.608	7.750	4,4	0,022
2015	169.981	5.367	6.600	3,9	0,019
2016	205.171	5.657	6.400	3,1	0,018
2017	225.528	5.127	6.650	3,0	0,019
2018	238.690	6.292	6.730	2,8	0,019
2019	218.594	7.276	7.957	3,6	0,023
2020 (**)	243.516	7.549 / 6.432	7.549	3,1	0,022
2021 (***)	240.059	8.162 / 6.802	8.162	3,4	0,023

(*) Trastorno de juego u otras denominaciones similares, datos de la comunidades que reportan información.

(**) En la Memoria del PNSD de 2020 se daba la cifra de 7.549 casos (pág. 14 y 130), para toda España. En la de 2021 se da 6.432 para 16 comunidades (pág. 135) y 8.162 para el conjunto de España (pág. 131).

(***) En la Memoria de 2021 hay datos distintos según la página.

(2014) Los datos comprenden Andalucía, Aragón, Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla La Mancha, Extremadura, Galicia, Murcia, Navarra, La Rioja, Comunidad Valenciana, Ceuta y Melilla.

(2015) Las anteriores más Asturias y Cataluña.

(2016) Las anteriores más Castilla y León y País Vasco.

(2017) No reportan datos: Castilla y León, Cataluña, Madrid, Murcia y País Vasco.

(2018) No reportan datos: Baleares, Cantabria, Castilla y León, Castilla La Mancha, Madrid y País Vasco.

(2019) No reportan datos: Asturias, Castilla y León, País Vasco.

(2020) Personas atendidas en programas específicos sobre "juego patológico", pág. 130.

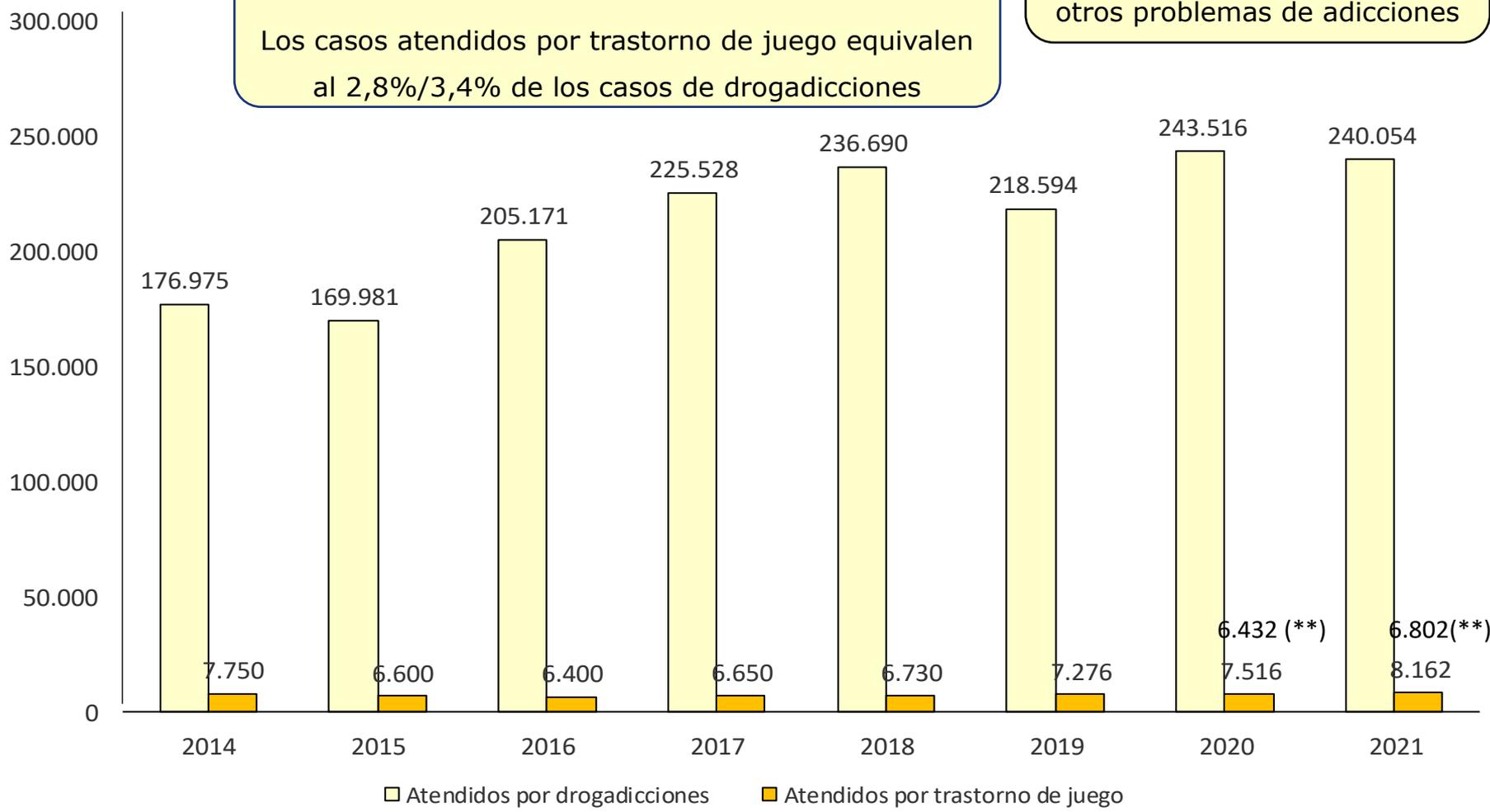
(2021) Personas atendidas por adicción al juego (pág. 131) y atendidas en programas específicos sobre "juego patológico", pág. 135-136. Faltan los datos del País Vasco.

Casos atendidos por drogadicciones y por trastorno de juego.



Los casos atendidos por drogadicciones crecen
Los casos atendidos por trastorno de juego equivalen
al 2,8%/3,4% de los casos de drogadicciones

Los casos de trastorno de
juego suelen llevar aparejados
otros problemas de adicciones



- Porcentaje de casos atendidos por trastorno de juego sobre el total de atendidos por drogadicciones
- ** La Memorias Anuales da dos datos distintos en páginas distintas.

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2023

El juego en España
y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

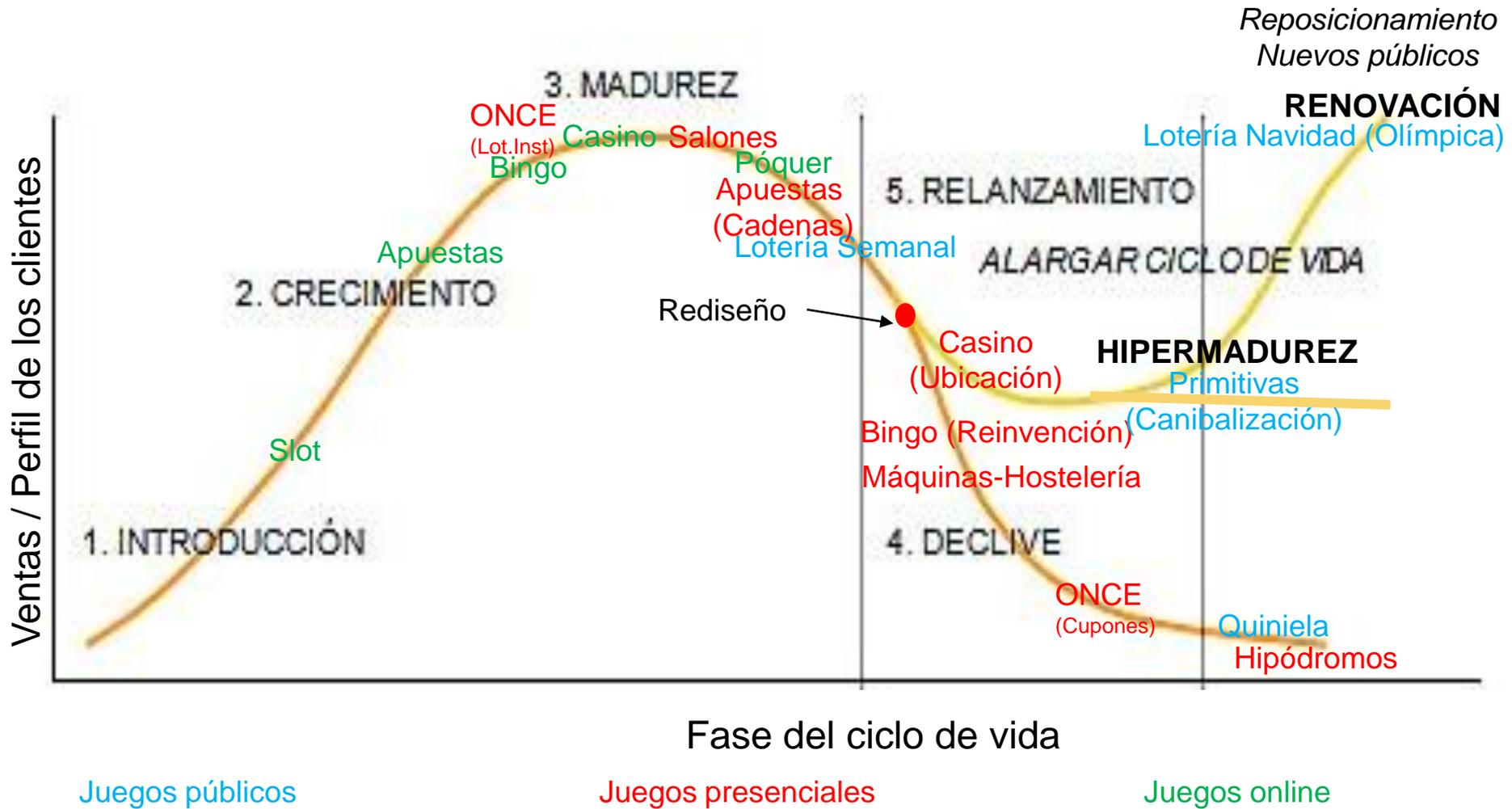
El juego como actividad económica

- ✓ 0,76 % del PIB
- ✓ El juego de entretenimiento el 0,40% del PIB
- ✓ El juego de entretenimiento casi vuelve a sus registros de 2019. Pero hay sectores como el bingo que van retrasados en la recuperación.

Las dimensiones del juego en España 2022

Juegos de ilusión		Juegos de entretenimiento	
Juego público		Juego privado	
SELAE	ONCE	Presencial	Online
Lotería de Navidad, El Niño, Sábados, jueves, primitivas, La Quiniela	Cupones, rascas, juegos activos	Casinos, bingos, salones, máquinas en hostelería, apuestas	Apuestas, póquer, juegos de casino, slots, bingo
Clientes (Mill.)			
25,7	9,0 Cupones 3,4 rascas	6,3	1,5
Juego real (GGR/margen) (cantidades jugadas-premios) (Mill. €)			
3.813	1.055	4.368	954
Ventas / Cantidades jugadas (Mill. €)			
9.687	2.426	14.327	3.585
Impuestos y tasas especiales sobre el juego (Mill. €)			
40	Exento	1.026	114
Impuestos comunes (sociedades, IAE, etc.) y cotizaciones sociales (Mill. €)			
665	15	618	Indeterminado
Aportación de beneficios al Estado			
1.994			
Aportación a entidades sociales (Mill. €)			
26	89		
Empleos			
18.344	19.391	45.623	800
Inversión en publicidad (Mill. €)			
59	49		112

Ciclo de vida de los juegos



Aportación del juego al PIB

Juego Real = Cantidades Jugadas – Premios

El "juego real" son los ingresos brutos de las empresas

2022: 10.255 Mill. €

PIB:

2022: 0,76 %

Ilusión / Suerte
Envidia preventiva

2022: 0,36%

(2022: 4.924 Mill. €)

Entretenimiento
On line

2022: 0,40%

(2022: 5.331 Mill. €)



CASINO



APUESTAS

B I N G O

SALÓN DE JUEGO



La oferta de juego en España 2022

Tras esta oferta de juego, hay personas



4.151 administraciones
6.763 red secundaria



19.179 vendedores
12.800 red secundaria
> 1.800 kioskos



8.581 oficinas

CASINO

55 salas

APUESTAS



328 salas

SALÓN DE JUEGO

3.630



121.306

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2023

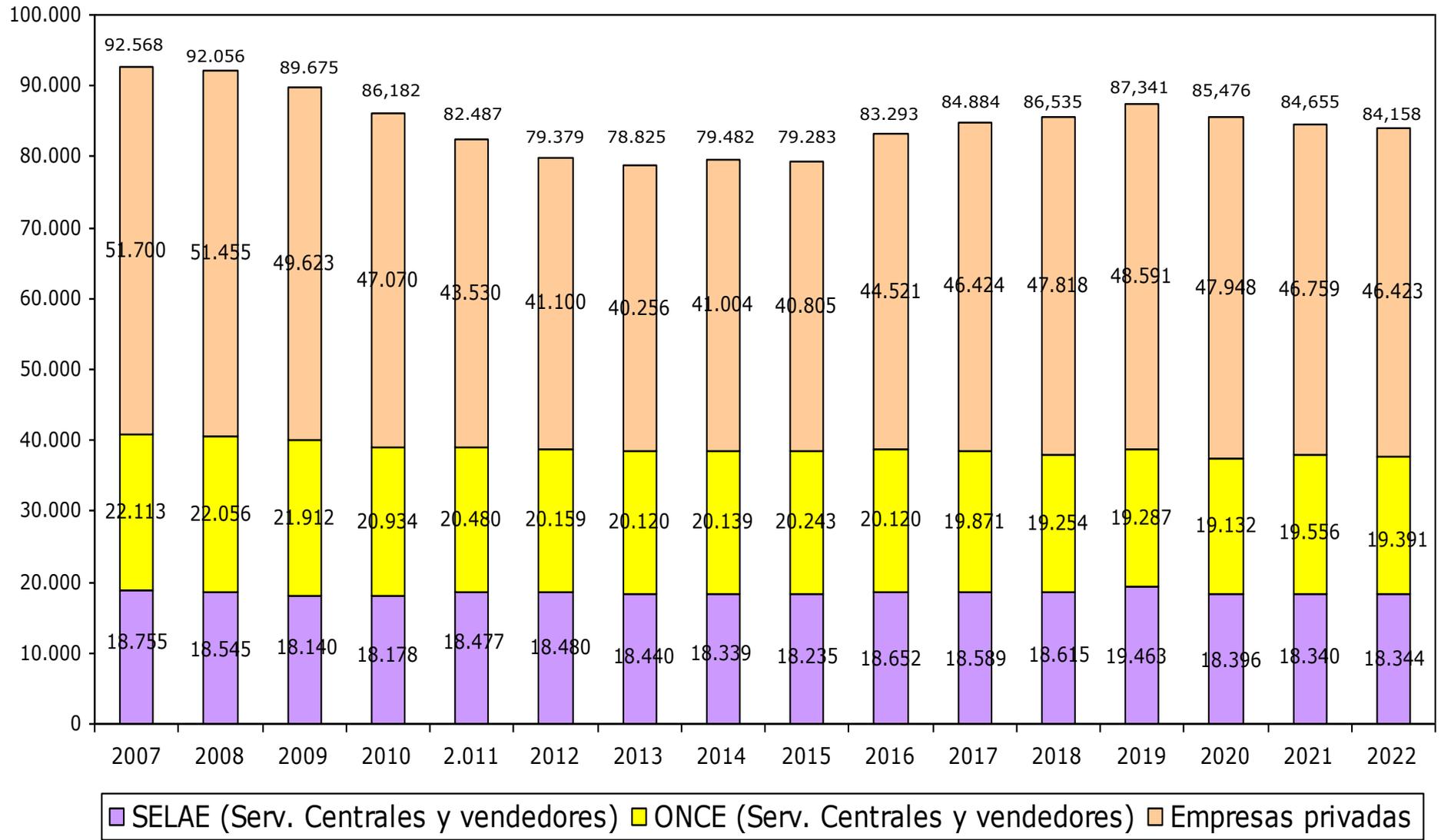
El juego en España
y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

El juego como actividad económica

- > 80.000 empleos directos. Elevado empleo femenino
- > 45.000 empleos en el juego de entretenimiento
- 170.000 empleos indirectos
- > 40.000 sostenidos en hostelería.
- > 6.000 empresas
- > 10.255 Mill. € juego real
- > 4.368 Mill. € ingresos empresas
- > 1.180 Mill. € impuestos
- > Casi 40% de los ingresos de las empresas van a impuestos

Puestos de trabajo en el sector del juego



Los rostros del juego

Tras estas cifras hay personas.



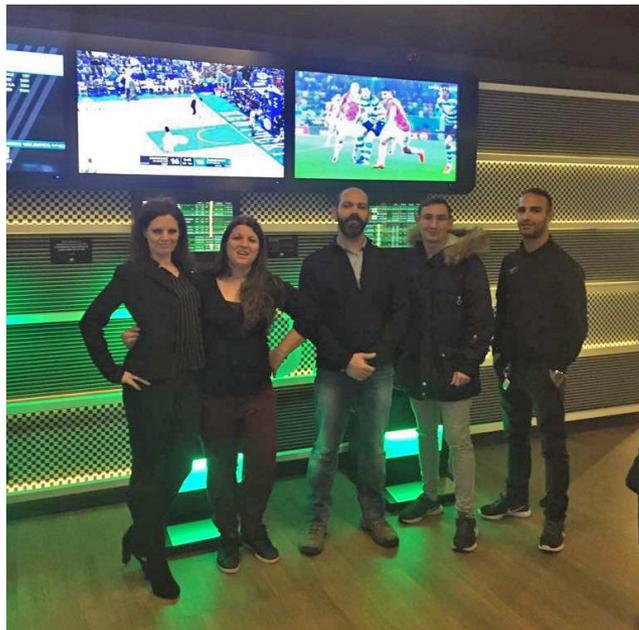
Los rostros del juego Tras estas cifras hay personas.



Curso de formación de empleados del casino de San Roque (Cádiz).



Equipo de Luckia Sport Café en Sevilla



Equipo del **salón Es Viver** (Ibiza)



Plantilla del **nuevo casino** de Corralejo (Fuerteventura).
Automáticos Canarias-Orenes

Los rostros del juego

Tras estas cifras hay personas ..., las plantillas de las empresas de juego tienen una **elevada proporción de empleadas**



El sector del juego cuida lo entornos para sus clientes y empleados



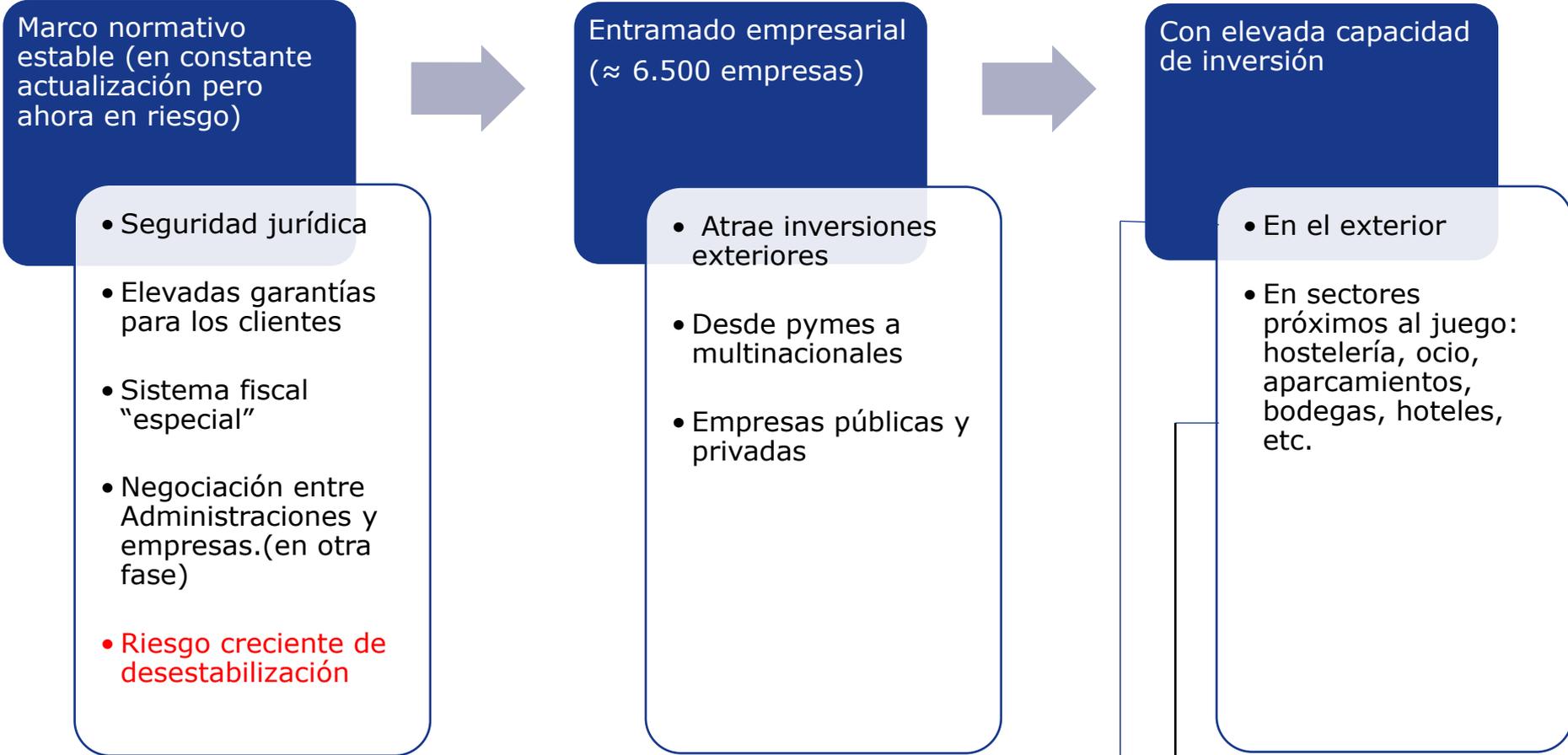
Entrada al bingo de Alaquás.

ángelgráfico.design_communication

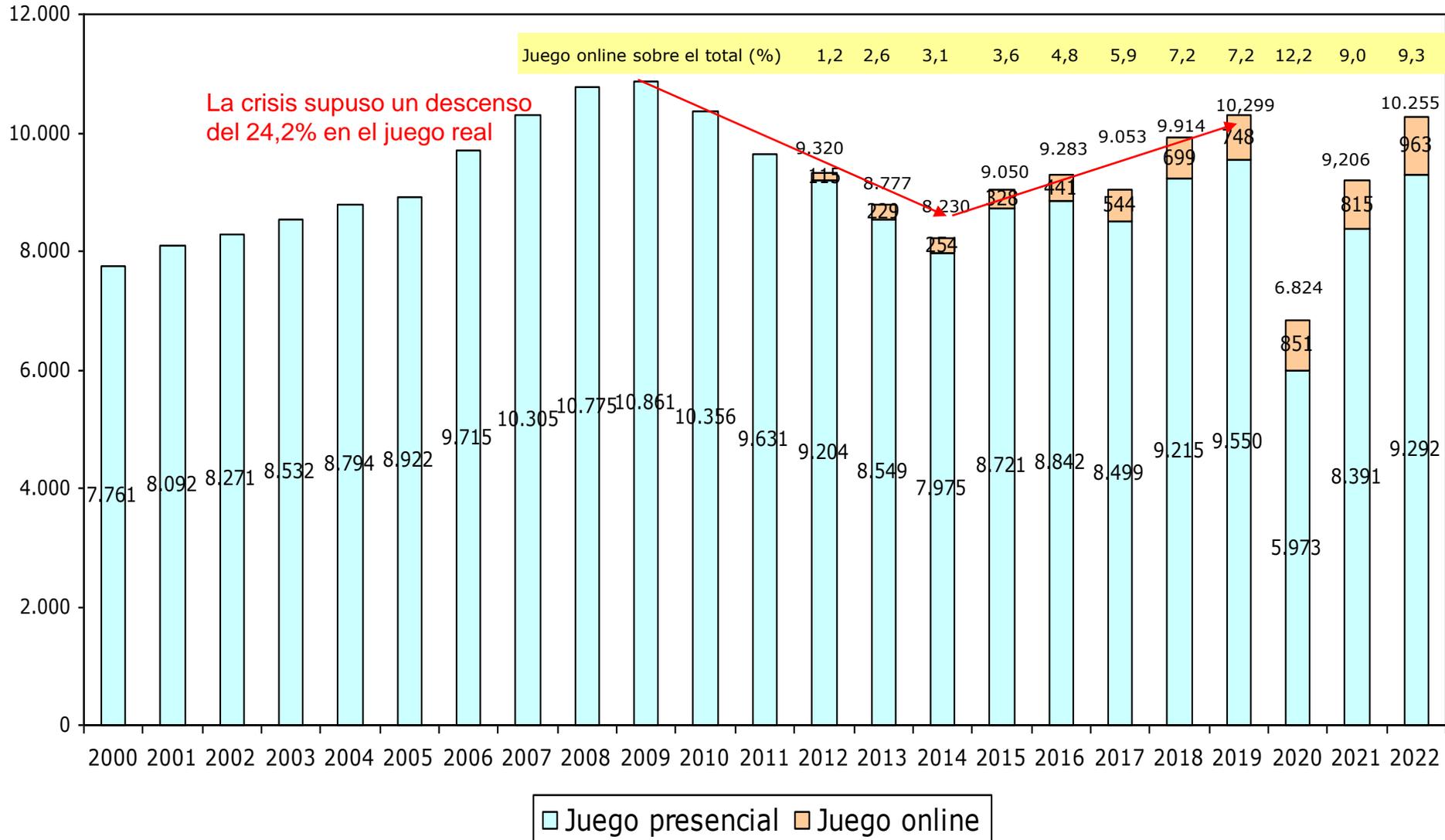
El sector del juego cuida lo entornos para sus clientes y empleados



El soporte normativo y empresarial del juego



Juego real (cantidades jugadas-premios) (GGR) (Margen de las empresas) (Mill. €)



El juego en 2022



El juego es una opción de consumo como cualquier otra

Redistribución aleatoria entre los que ganan y los que pierden.

Premios $\approx 66,0\%$

(19.864 Mill. €)

Impuestos

Sobre los premiados

(360 Mill. €)

Juego Real

(ingresos de las empresas)

$\approx 34,0\%$

(10.255 Mill. €)

Impuestos especiales

(1.180 Mill. €)

SELAE:	40 Mil. €
ONCE	0 Mill. €
Empresas privadas:	
Online	114 Mill. €
Presencial	1.026 Mill. €
	(23,5% GGR)

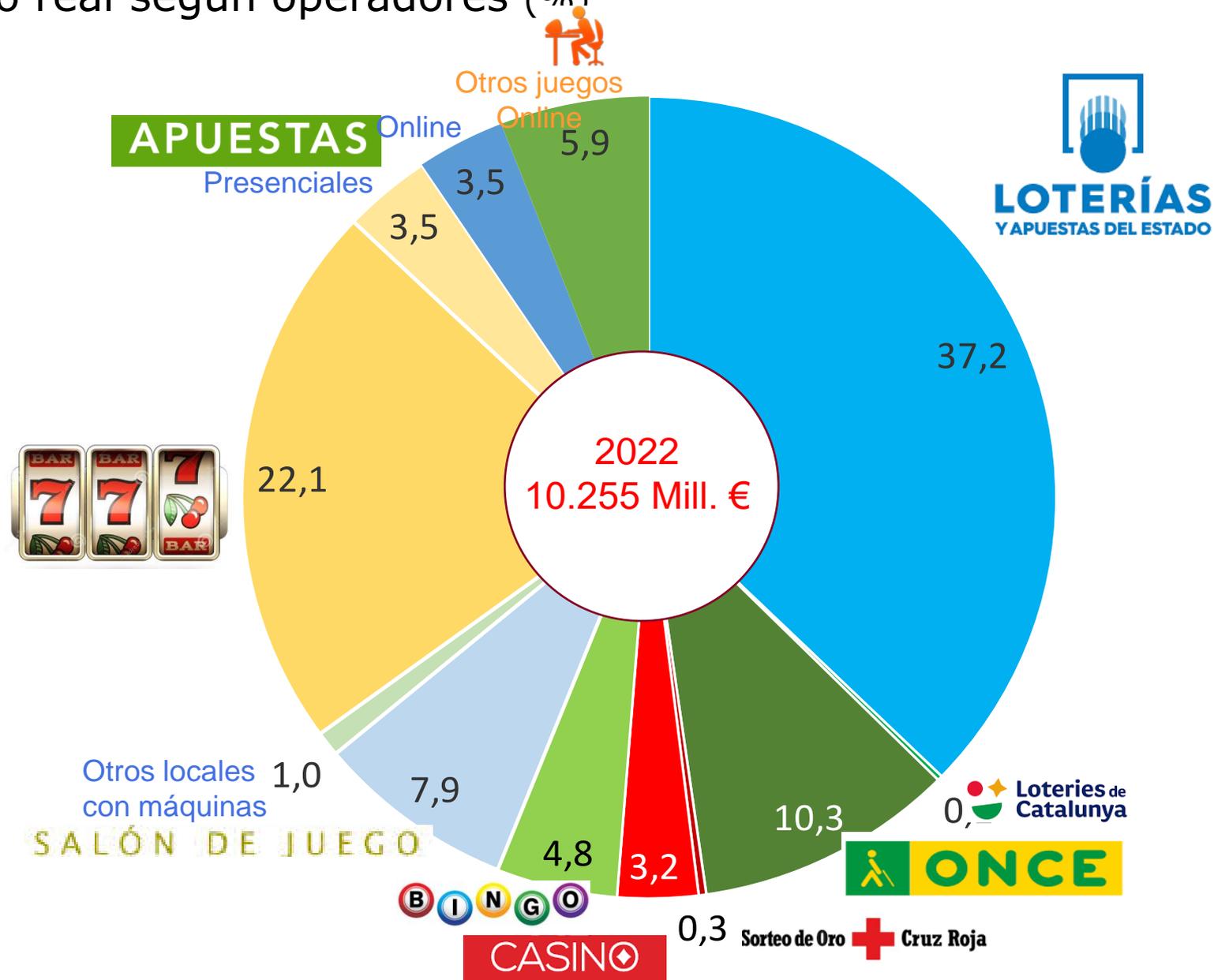
Ingresos netos

(9.075 Mill. €)

Con los ingresos netos las empresas gestionan su actividad:

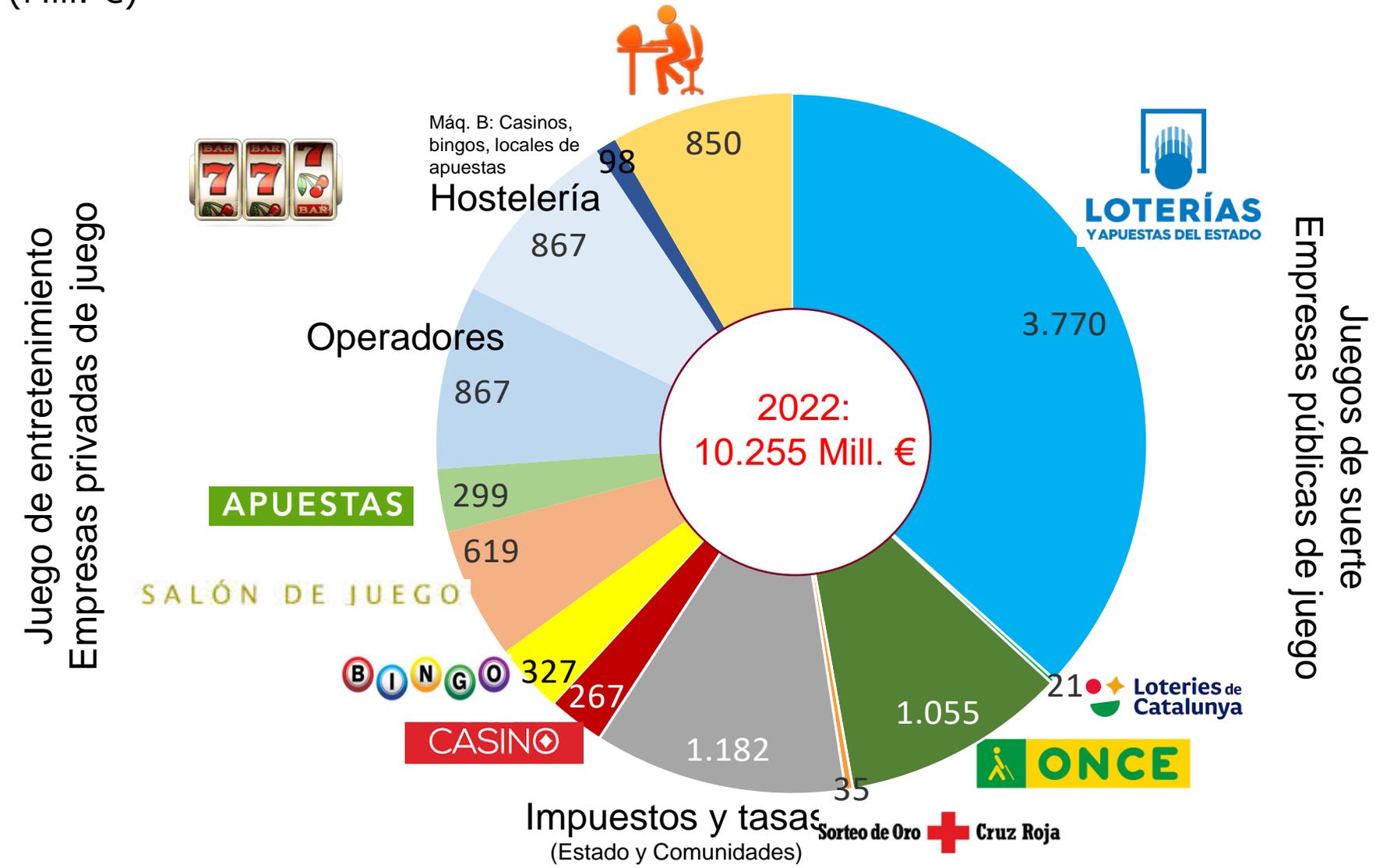
Locales, equipos, personal, cotizaciones sociales, impuestos generales sobre las empresas, mantenimiento, etc. (no son beneficios)

Juego real según operadores (%)



Reparto del juego real: impuestos y tasas sobre el juego e ingresos brutos de las empresas.

(Mill. €)

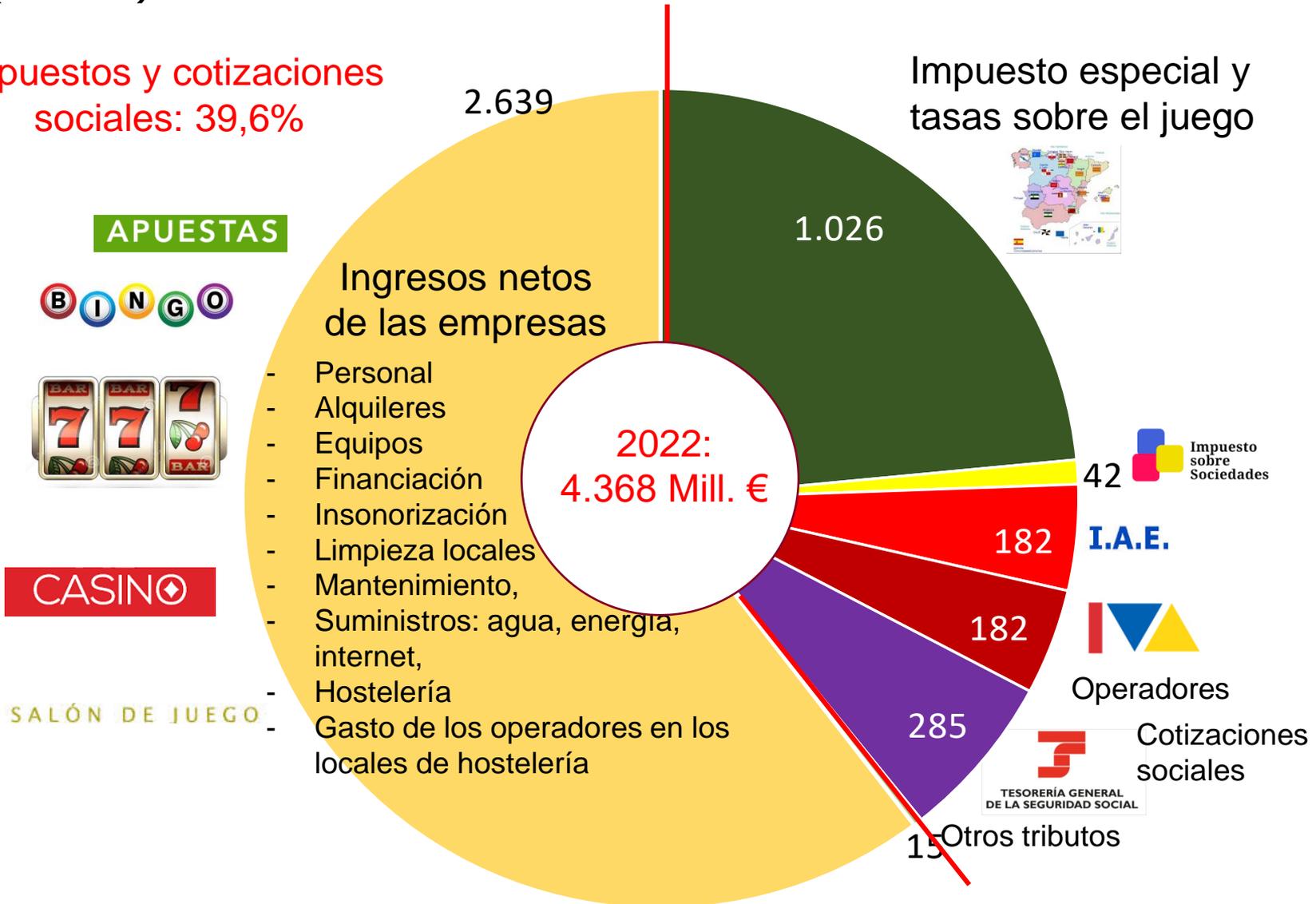


(*) No se incluyen los impuestos sobre rifas

Ingresos brutos de las empresas privadas de juego presencial (no online regulado por el Estado o las Comunidades). (Mill. €)

Impuestos y cotizaciones sociales: 39,6%

Impuesto especial y tasas sobre el juego

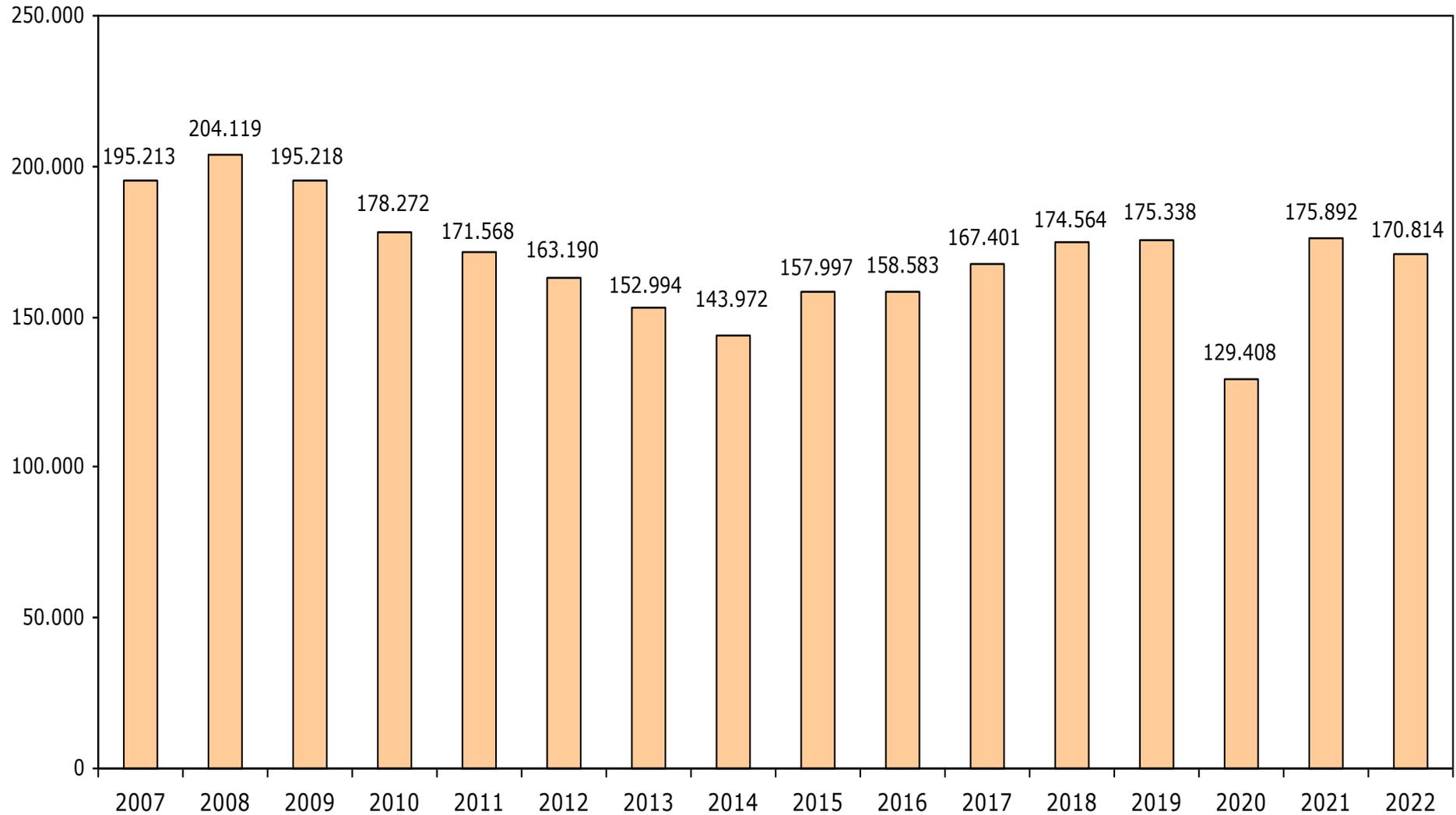


Distribución del gasto en juego de entretenimiento

La complicada contabilidad de las empresas de juego

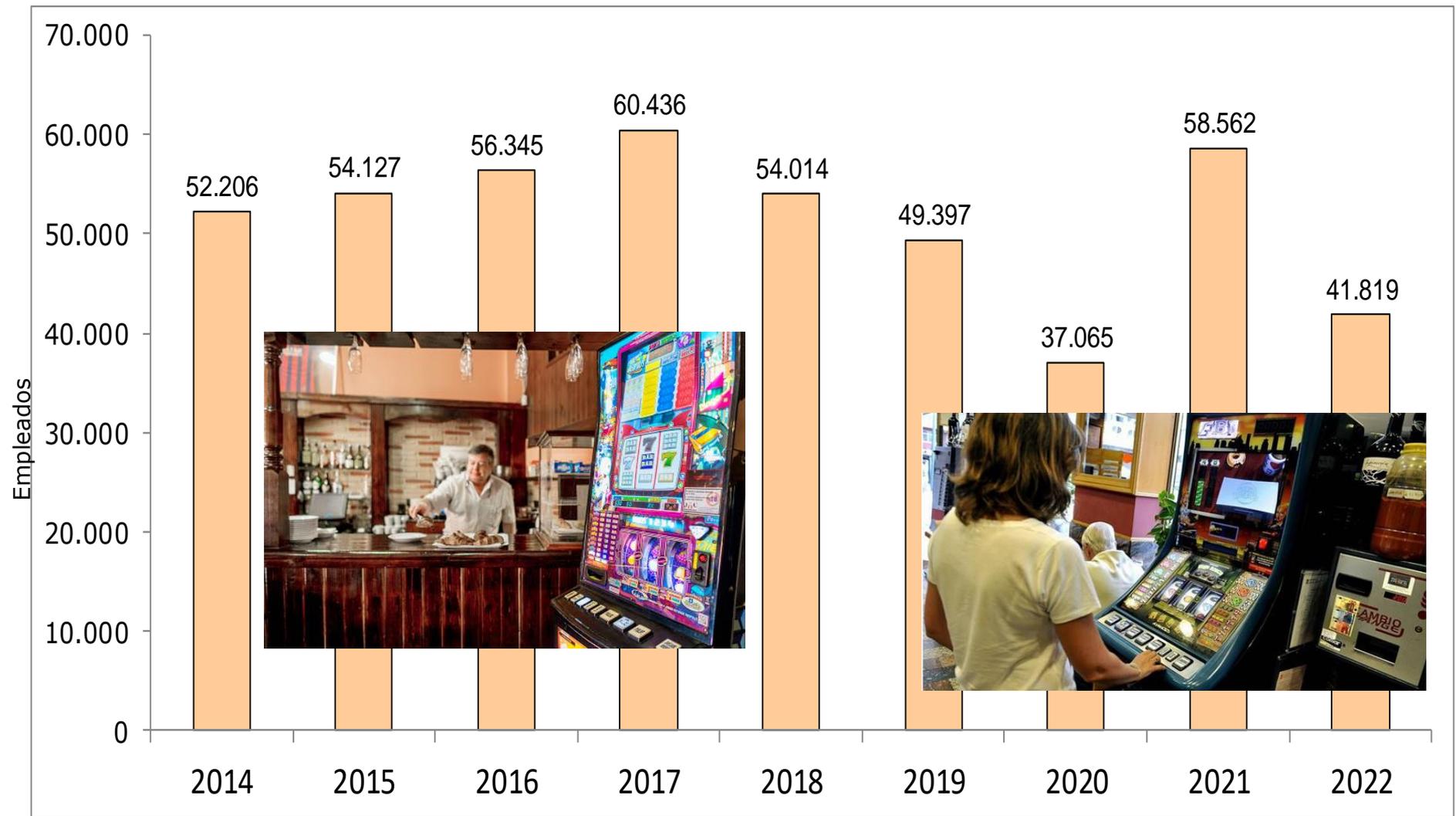
Cantidades jugadas (1) (Handle (2)) (-) Premios (3)
(=) GGR (Gross Margin Revenue) (-) Impuestos especiales sobre el juego
(=) Margen (GGR) después de impuestos sobre el juego (-) Costes laborales (Retribuciones, Seguridad Social) (-) Suministros: agua, gas, electricidad, internet, ... (-) Adquisición y amortización equipos (máquinas, mobiliario, etc.) (-) Costes de atención a los clientes (-) Gastos financieros (-) Alquileres y amortizaciones
(=) Beneficio antes de impuestos (-) Impuestos comunes a todas las empresas (Sociedades, IBI, IAE) (-) IVA (en el juego opera como un impuesto final ya que no puede repercutirse sobre otras fases de la producción o distribución).
(=) Beneficio neto
(1) Ventas (loterías, bingo, quiniela), apuestas, cantidades en máquinas, drop en casinos (fichas cambiadas) ... (2) El handle es la rotación de las cantidades que se juegan en las diferentes manos. (3) En los juegos de entretenimiento los premios suelen situarse en el 70/80 de las cantidades jugadas; en los juegos de suerte en el 50/55%.

Empleos indirectos generados por la industria del juego



Puestos de trabajo sostenidos en hostelería.

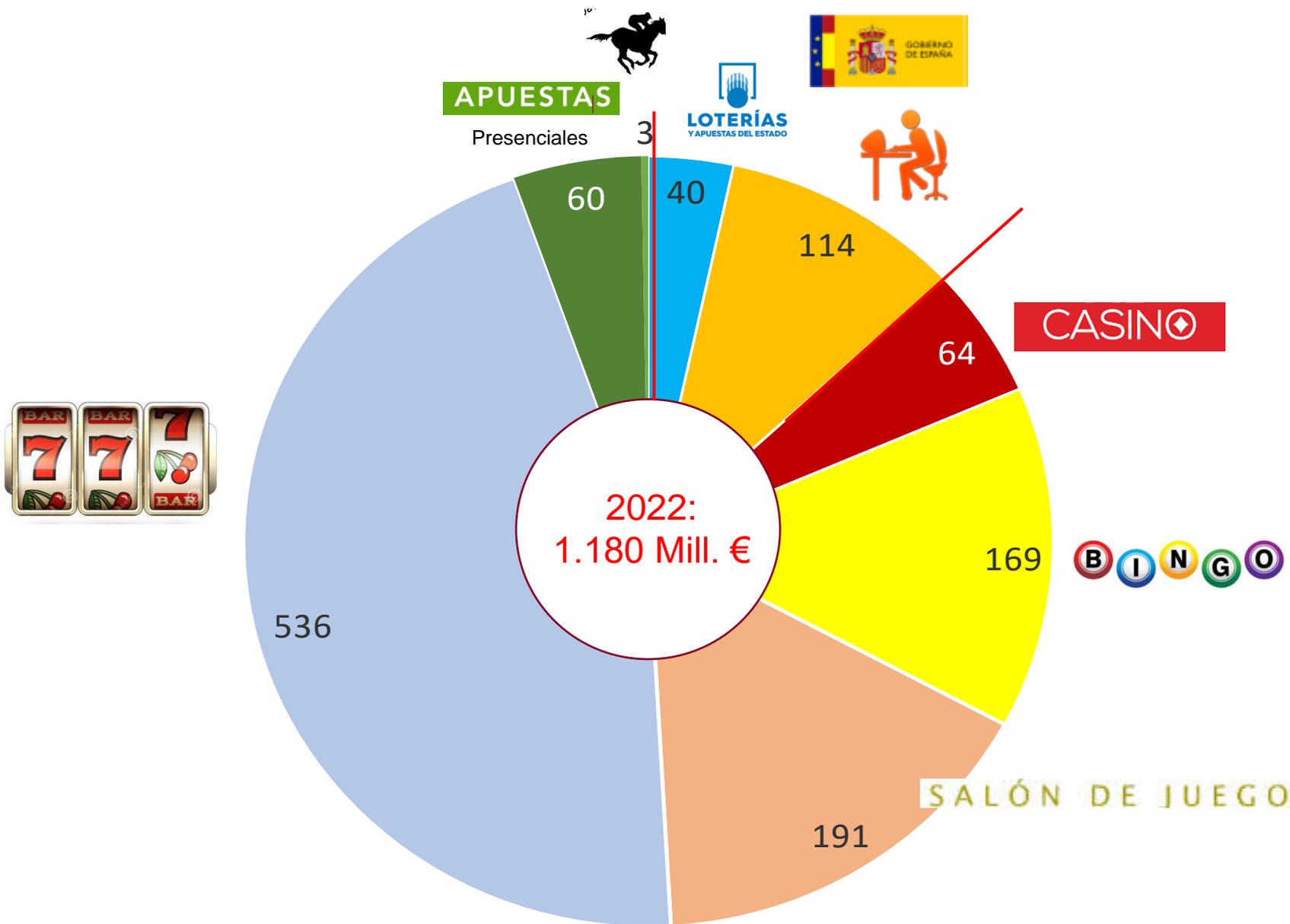
... y empresas/autónomos



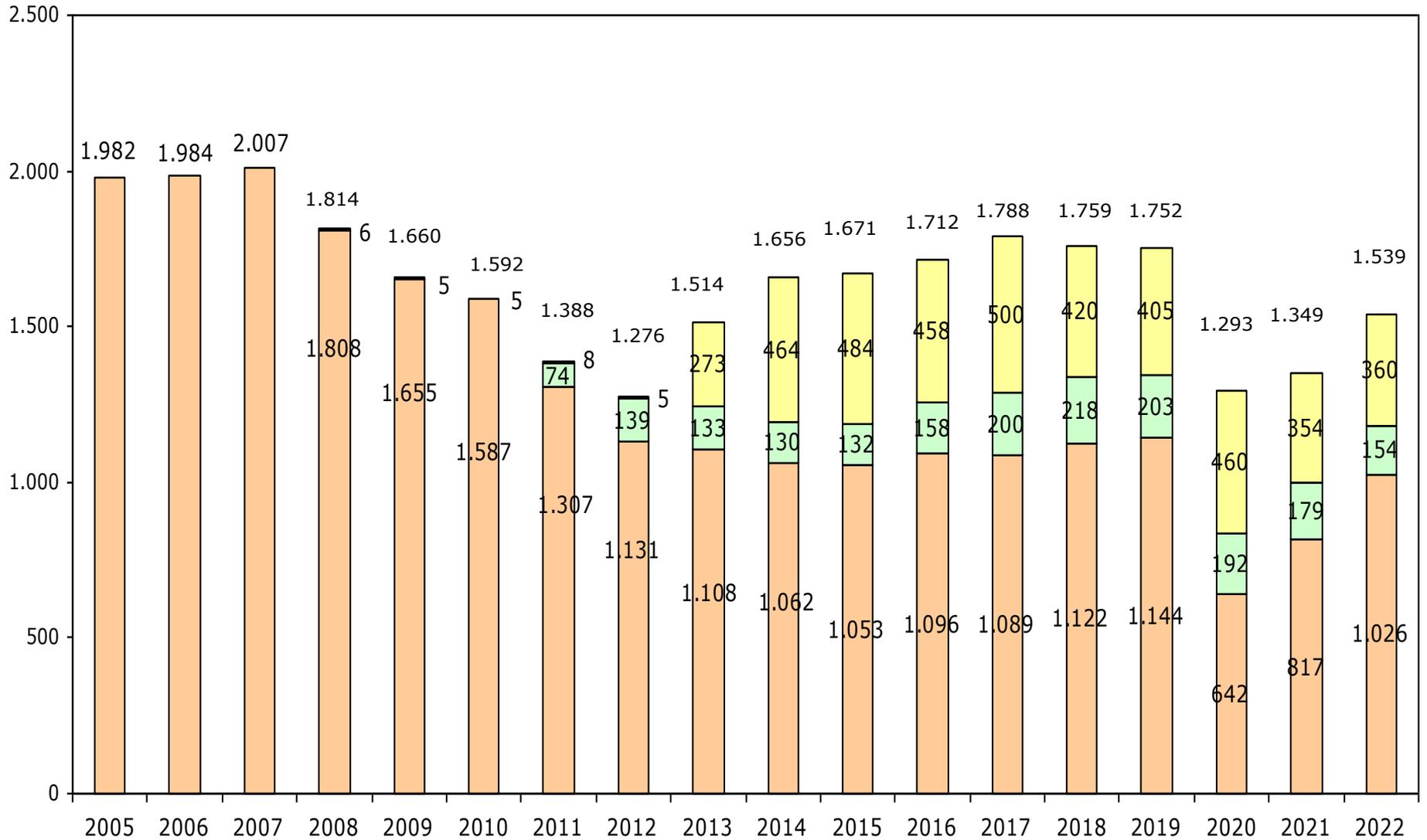
Fuente: Elaboración propia. Procedimiento: transferencia a los bares por el alquiler del espacio en el que se ubica la máquina dividido por el coste laboral de un puesto de trabajo en hostelería.

Impuestos y tasas sobre el juego del Estado y de las comunidades sobre las empresas (Mill. €)

Impuestos de las comunidades



Impuestos sobre el juego (Mill. €)



■ Impuestos autonómicos (juego presencial)
 ■ Impuestos y tasas del Estado (ap. mutuas y juego online)
 ■ Impuestos y tasas del Estado (ap. mutuas y juego online)

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2023

El juego en España
y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

El juego como actividad económica: qué aportan sus impuestos especiales sobre el juego:

> 85% de la inversión en 2023 del Plan de Rehabilitación urbana

> 18.412 trasplantes de riñón

> 26.900 empleos indirectos

> 1.000.000 estancias/día en hospitales de las redes públicas.

> 9.660 Km/mantenimiento autopistas (2021)

Los impuestos sobre el juego representan el **85% de la inversión en 2023 en el Plan de Rehabilitación de entornos urbanos (fachadas, accesibilidad, ...)**

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia (PRTR)



Fondos europeos para el impulso de la agenda urbana, rehabilitación de edificios y construcción de vivienda social

ACTUACIONES

- Fachadas y cubiertas: mejora del aislamiento y la carpintería de los edificios
- Cambio de ventanas en viviendas
- Digitalización
- Instalación de placas solares y fotovoltaicas
- Aeroterminia
- Mejora de accesibilidad a los edificios
- Retirada de amianto
- Mejora de zonas verdes y construcción de parques
- Reurbanización y mejora del entorno físico en los barrios



Los impuestos sobre el juego representan ...

- ✓ **18.412 trasplantes de corazón**
- ✓ **26.951 trasplantes de riñón**
- ✓ **> 1.000.000 de estancias/día en hospitales de las redes públicas**



Con los impuestos especiales sobre el juego de 2021:

Por estas autopistas del Estado o de las Comunidades se circula con seguridad ... pero tiene un coste:



Sólo los impuestos especiales sobre el juego a cargo de las empresas privadas sirven para financiar el

mantenimiento de 9.662,5 Km. de autopista/año.

ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2023

El juego en España
y su aportación social

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

JUEGO Y SOCIEDAD 2023

Actitudes y hábitos
de los españoles
sobre el juego

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

14ª EDICIÓN.

¡Pocas cosas llegan en España
a la 14ª edición!

Muchas gracias, esperamos
verlos en las presentaciones de
la 15ª edición

CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

**ESTUDIO DE SOCIOLOGÍA
CONSULTORES**

ODEC

LOYRA
ABOGADOS

