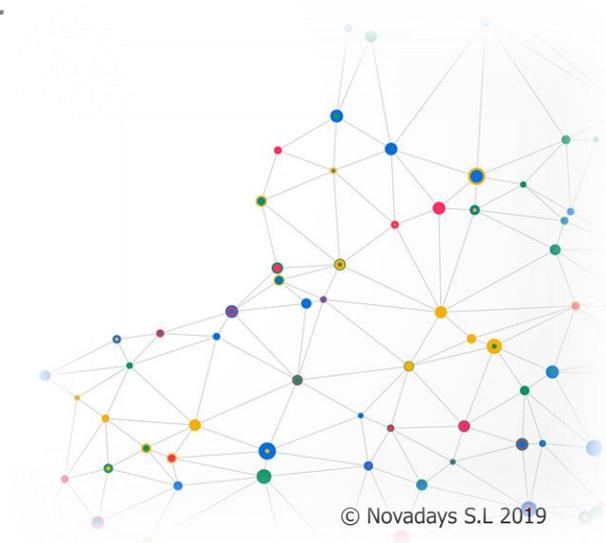


VI Encuentro AGEO para la competitividad del sector

I Estudio sobre el Juego privado presencial en Galicia

Encargado por el sector gallego: Abiga, AGEO, Grupo Comar y Grupo Luckia.

Octubre 2019



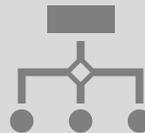


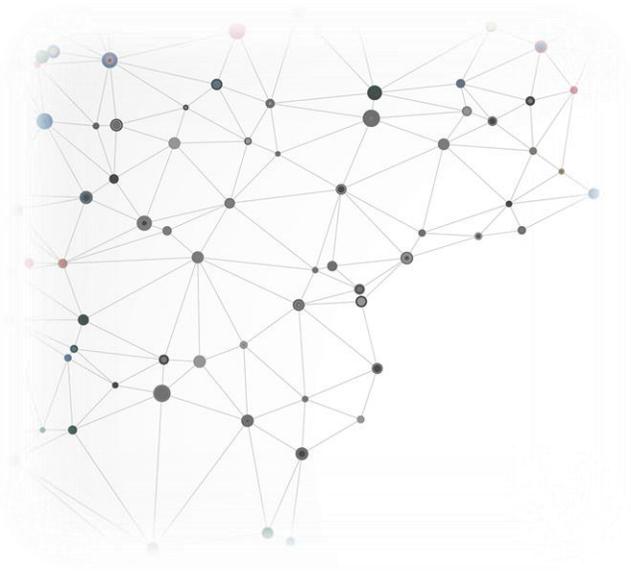
ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Introducción.

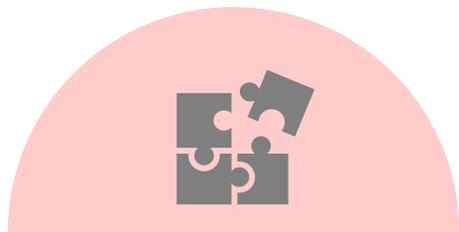
2. Impacto socioeconómico del sector del juego privado presencial en Galicia.

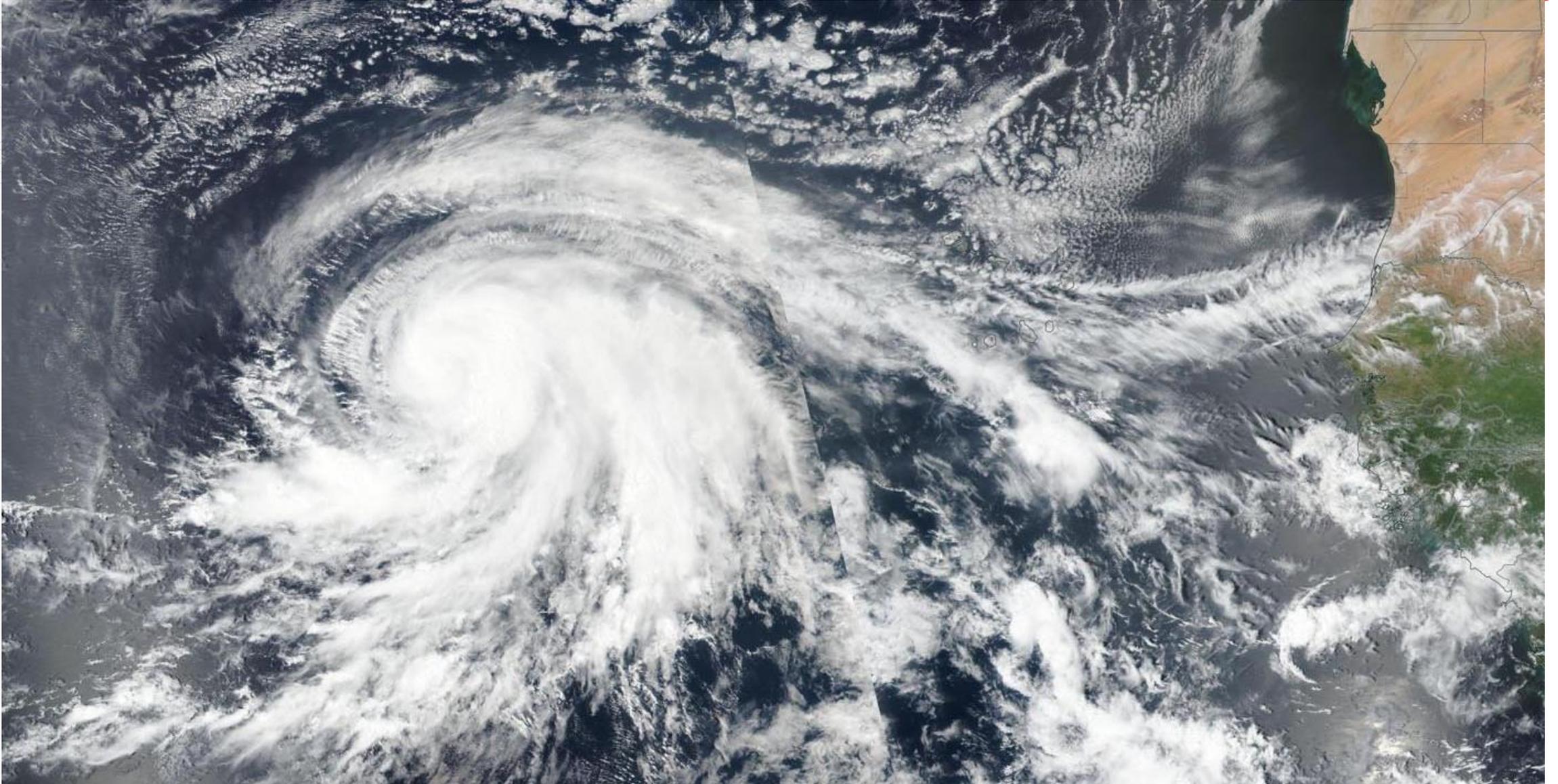
3. Resultados de la encuesta sobre percepción social sobre los juegos de azar presenciales en Galicia (2019).



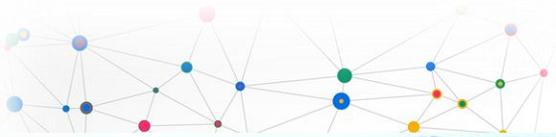


1 *Introducción*





Huracán Lorenzo.



Puerto de Bermeo, País Vasco.



Espigón del Puerto de Bermeo.



Faro de Finisterre, Galicia.



Guernica (1937). Picasso.



1

Elementos colaterales pero fundamentales

- Internet
- Juego online
- Publicidad
- Móviles
- Videojuegos
- Menores de edad





¿Se puede abusar?





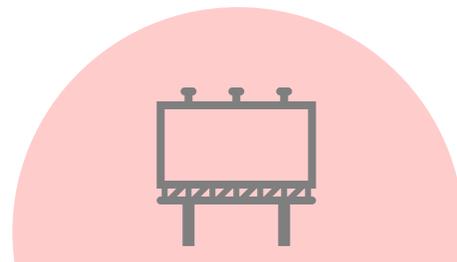
Una Ley “mala, mala, mala”.
La Ley 13/11 de 27 de Mayo.





Libre para el online.

Prohibida para el juego presencial.





Plaga de "zombies"

Conductores

Peatones

Menores

Mobbing

Sexting

Uso de
pornografía

Juegos

Juego de azar



1

Videojuegos

- Madrid Gaming Week.
- “Videojuegos, los dos lados de la pantalla”.
- **OMS:** Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). Incluye “gaming disorder”. Se tratará a partir del 1 de Enero de 2022.

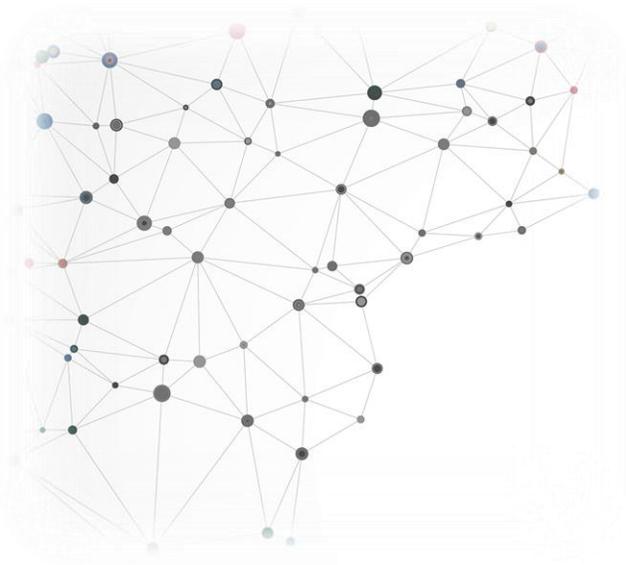


1

Menores de edad

- **Acceden libremente.** En Madrid, 14-18 años, el 25,6% (ESTUDES 2016).
- **Internet.** Lo recoge SICRI 2017, que establece en 0,8% el porcentaje de gallegos con problemas ocasionales y 0,1% patológico (CERI).
- **Móviles.**
- **Videojuegos.** SICRI: juega 5,4%.
- **Cambiar el chupete por la conexión a la red.**
- **Los más atraídos:** 12 a 14 años.





2 *Impacto socioeconómico del sector del juego privado presencial en Galicia*



2 Características del sector

Número de empresas del CNAE 9200 en Galicia, clasificadas por tamaño según el número de empleados

Tamaño (empleados)	Número de empresas por tamaño en Galicia	Porcentaje
Microempresas (1-9)	729	95,29%
Pequeñas (10-49)	31	4,05%
Medianas (50-249)	4	0,52%
Grandes (+250)	1	0,13%
Total	765	100%





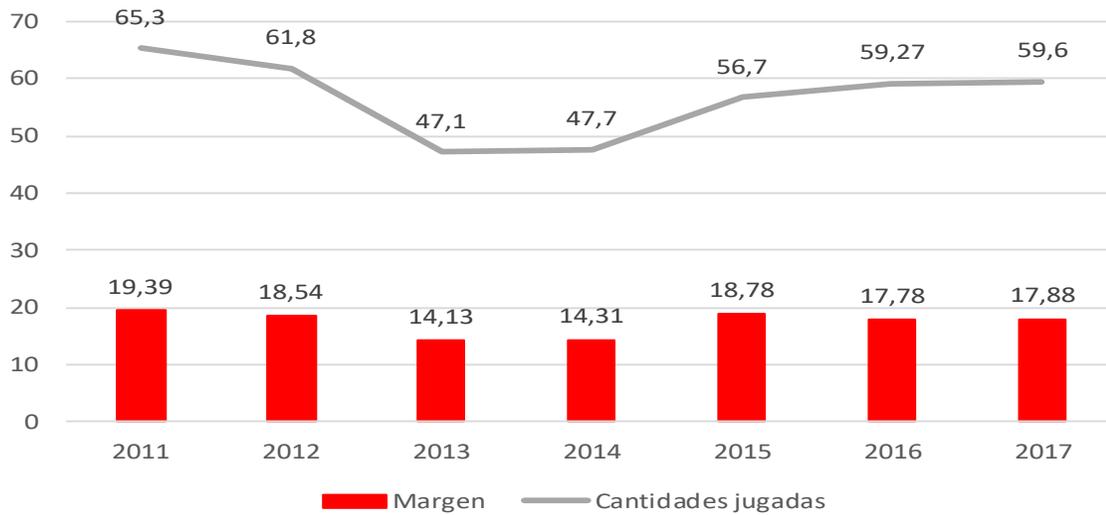
2 *Distribución en Galicia*

- 2 casinos.
- 12 salas de bingo, de un total de 313 salas a nivel nacional.
- 105 salones de juego.
- 146 establecimientos con autorización para la instalación de máquinas de apuestas.
- 9.799 máquinas B (B y BE).
- 3.941 máquinas de apuestas deportivas.

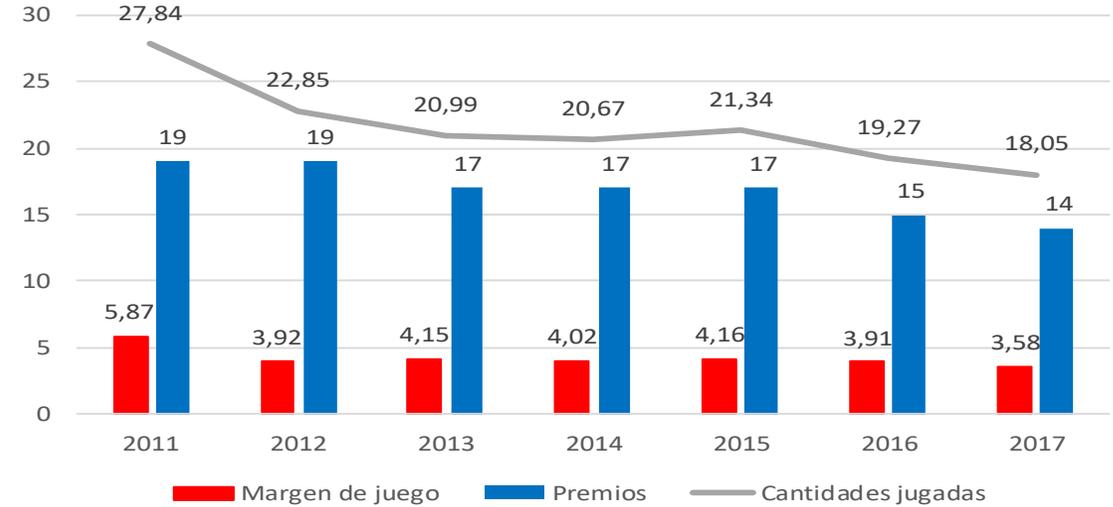


2 Resultados económicos

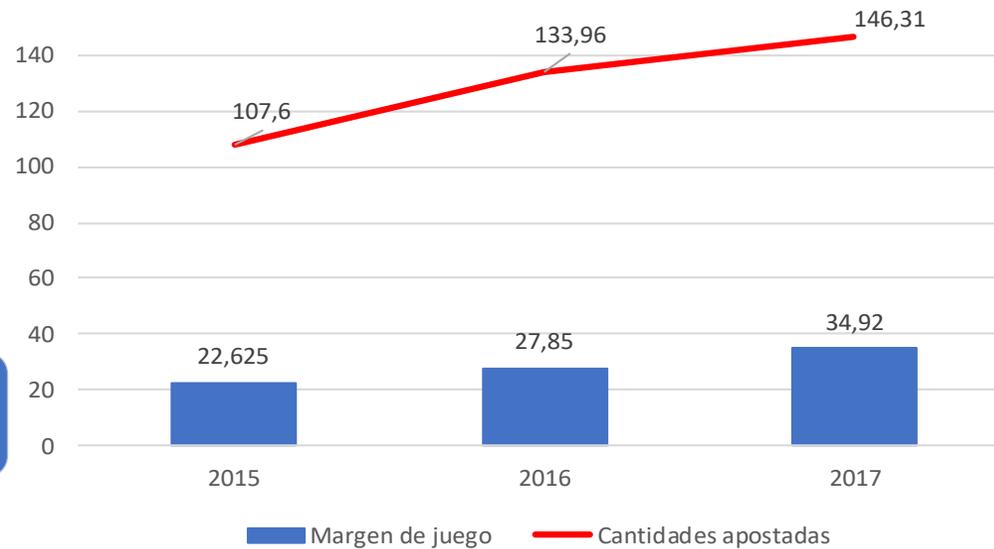
Bingo



Casino



Apuestas deportivas





2 Informe Ardán 2019

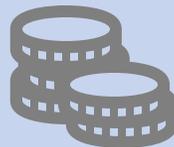
- El último Informe Ardán arroja una cifra de más de **490 millones de euros** en 2017 en términos de **ingresos de explotación**.
- El impacto directo sobre la economía regional, medido en **Valor Añadido Bruto**, alcanzó los **109 millones de euros**.
- Entre 2016 y 2017, el **VAB** del sector del Juego en Galicia creció en un **4,99%**.





2 *Recaudación fiscal*

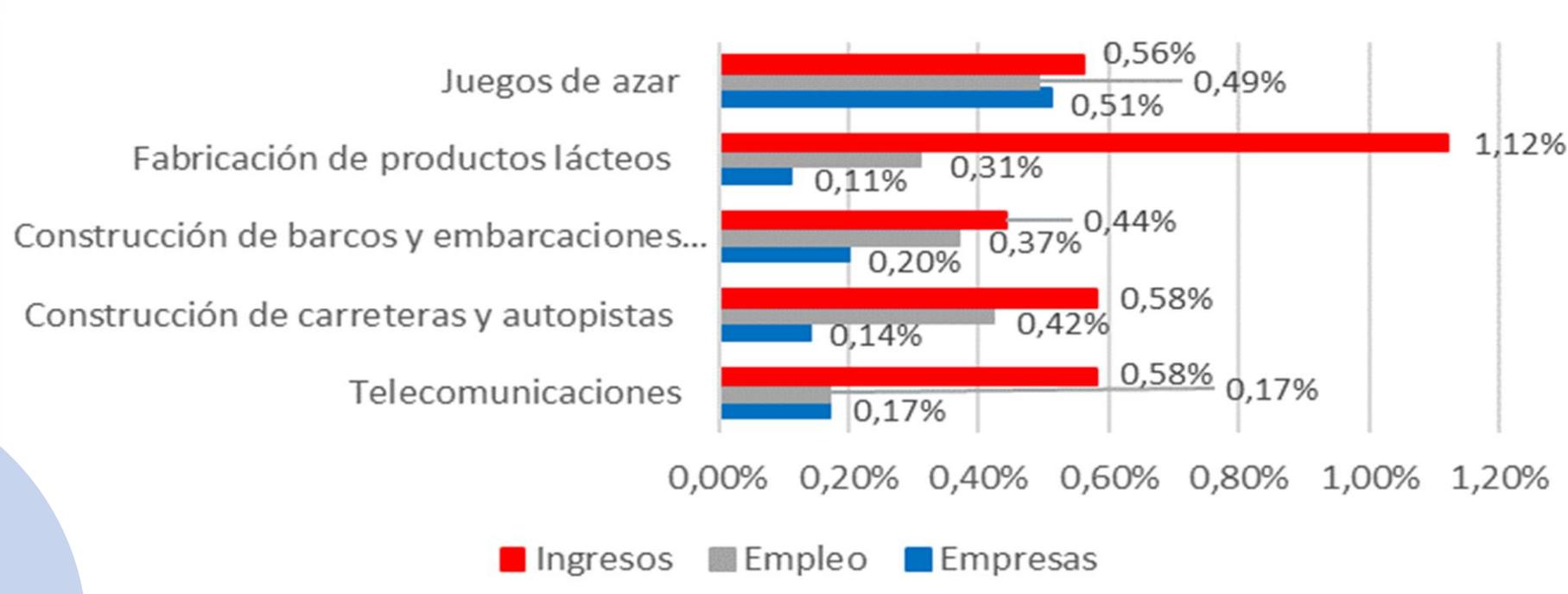
En 2018, los ingresos fiscales alcanzaron los **61,01 millones** de euros por tasas sobre el juego en Galicia.

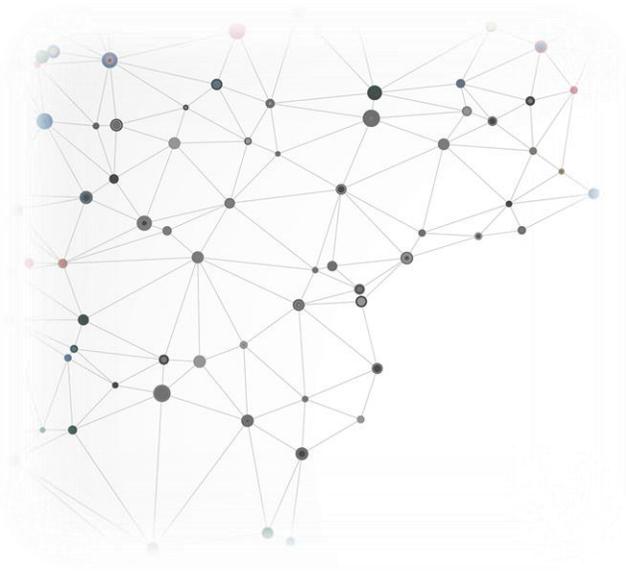


2 Empleo

En 2017, el sector sostuvo de manera directa más de 1.762 empleos.

Entre 2015 y 2017, los gastos de personal por empleado aumentaron desde los 22.904€ a los 23.738€.

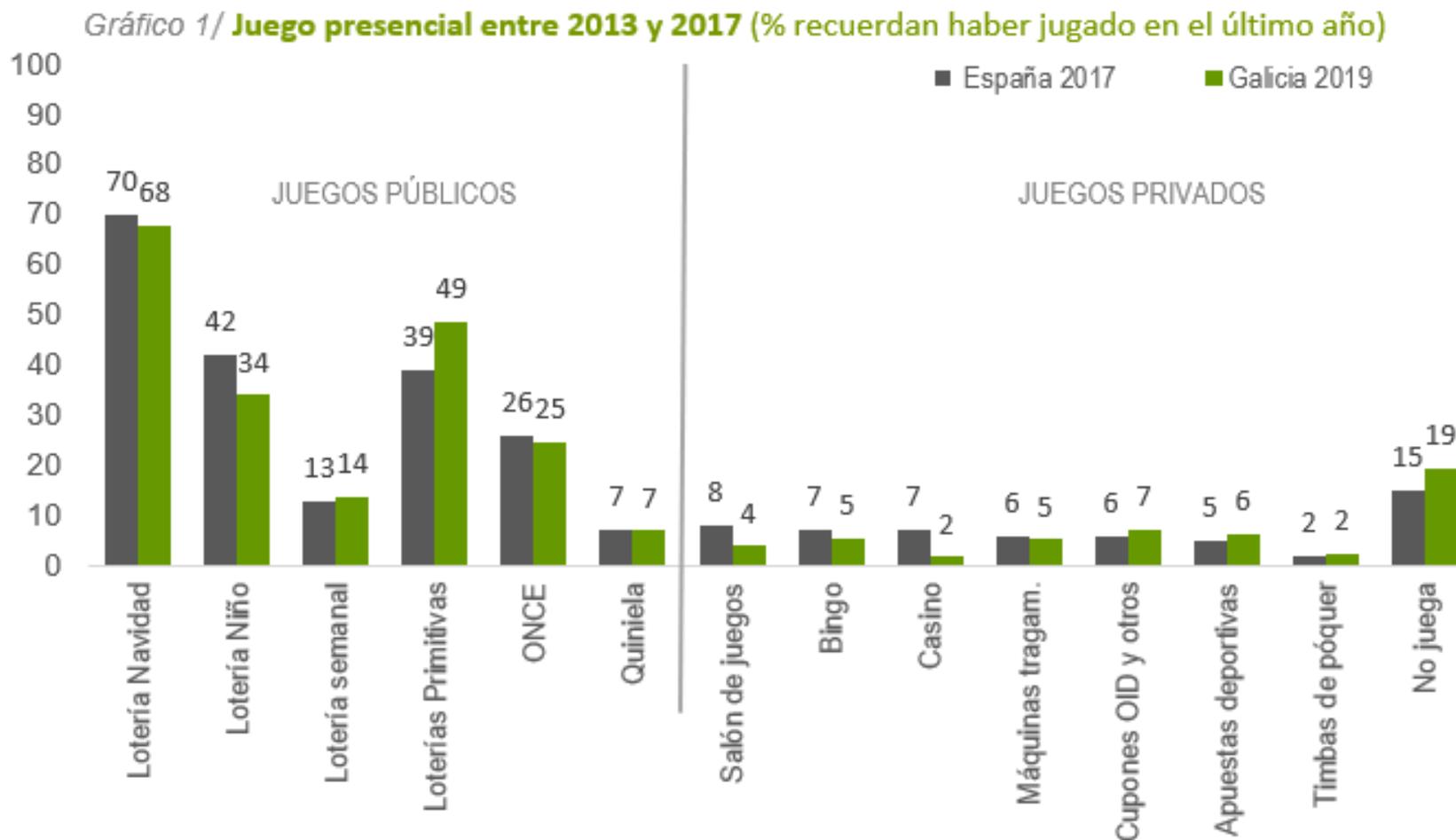




3

Resultados de la encuesta de percepción social sobre los juegos de azar presenciales en Galicia (2019).

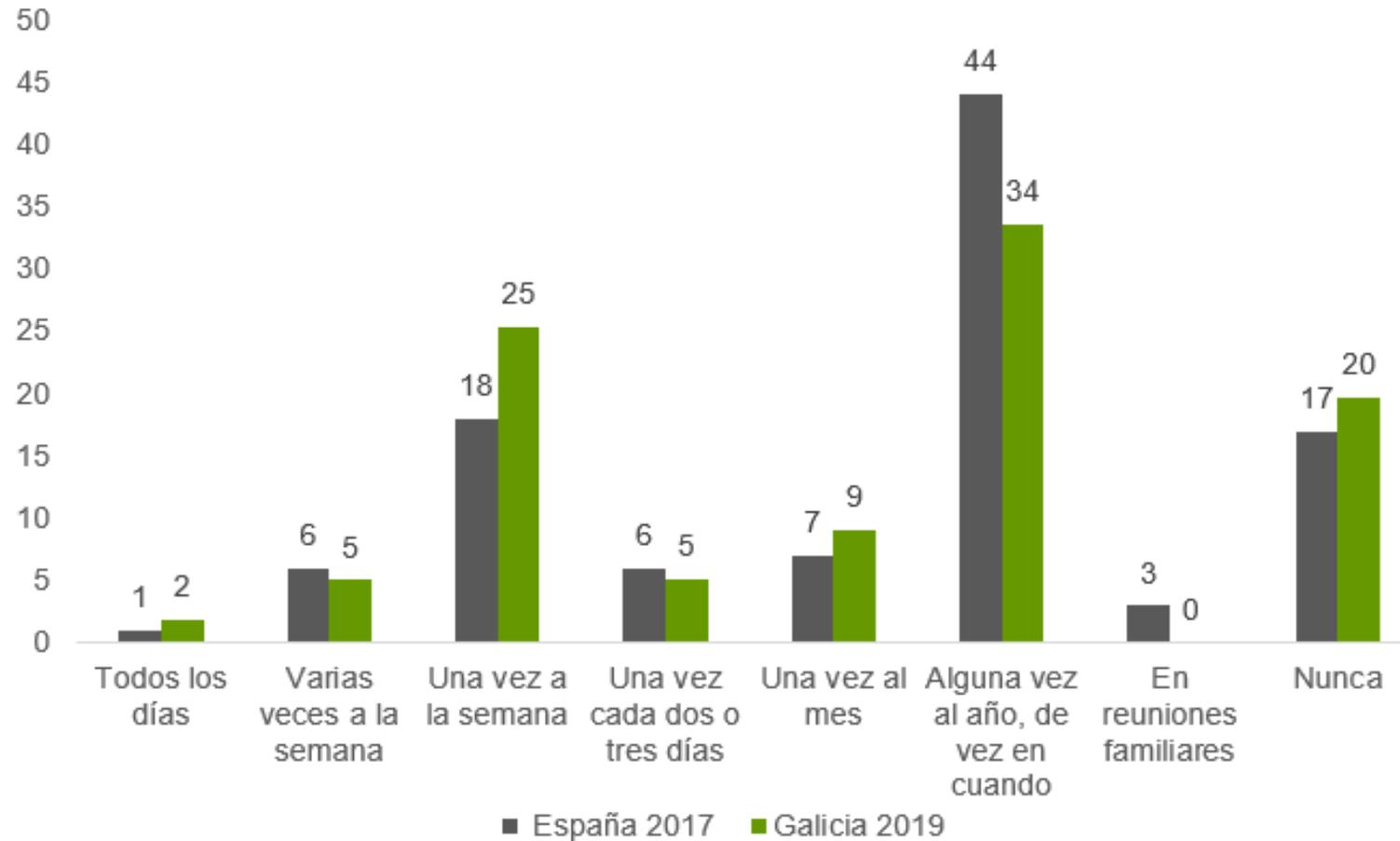
3 ¿A qué se juega?



Fuente: Elaboración propia y *Percepción social sobre el juego de azar en España IX (2018)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

3 Frecuencia de juego

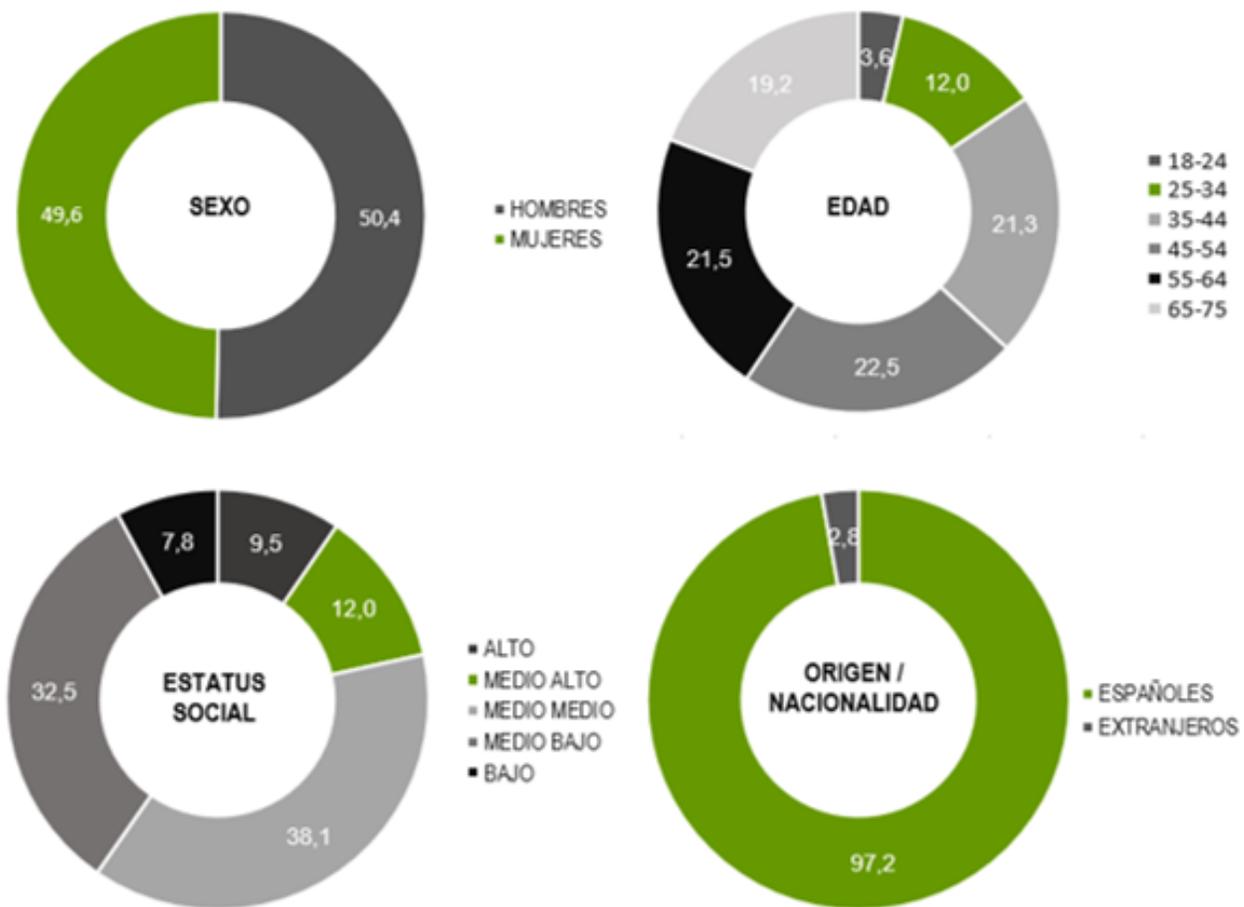
Gráfico 2/ Frecuencia de práctica de juegos de azar en España y en Galicia (%)



Fuente: Elaboración propia y *Percepción social sobre el juego de azar en España IX (2018)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.

3 Perfil sociológico

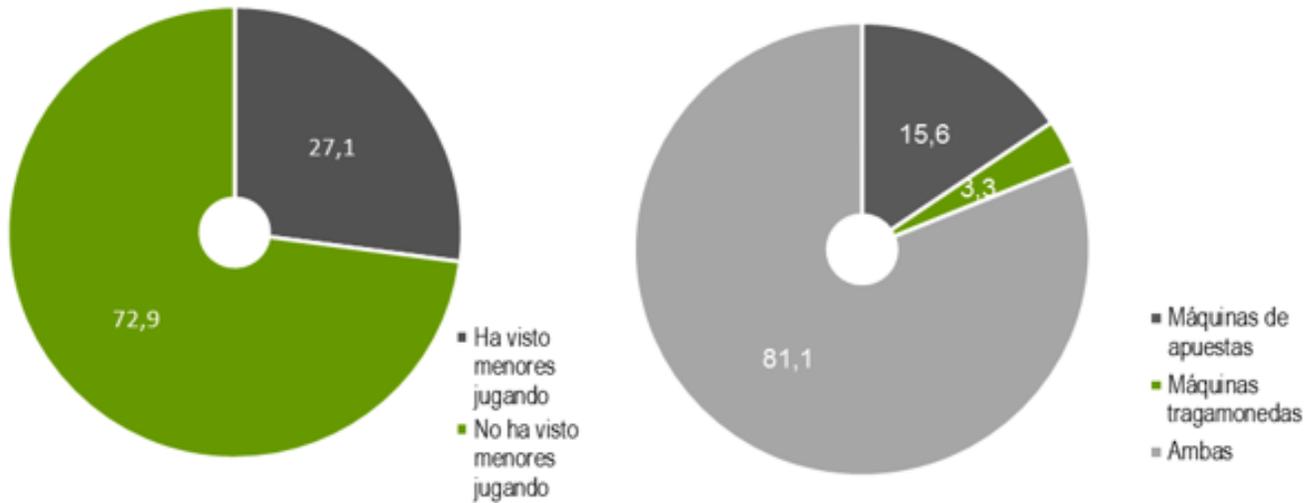
Gráfico 3 / Compradores Lotería de Navidad en Galicia (Perfil sociológico)



Fuente: Elaboración propia.

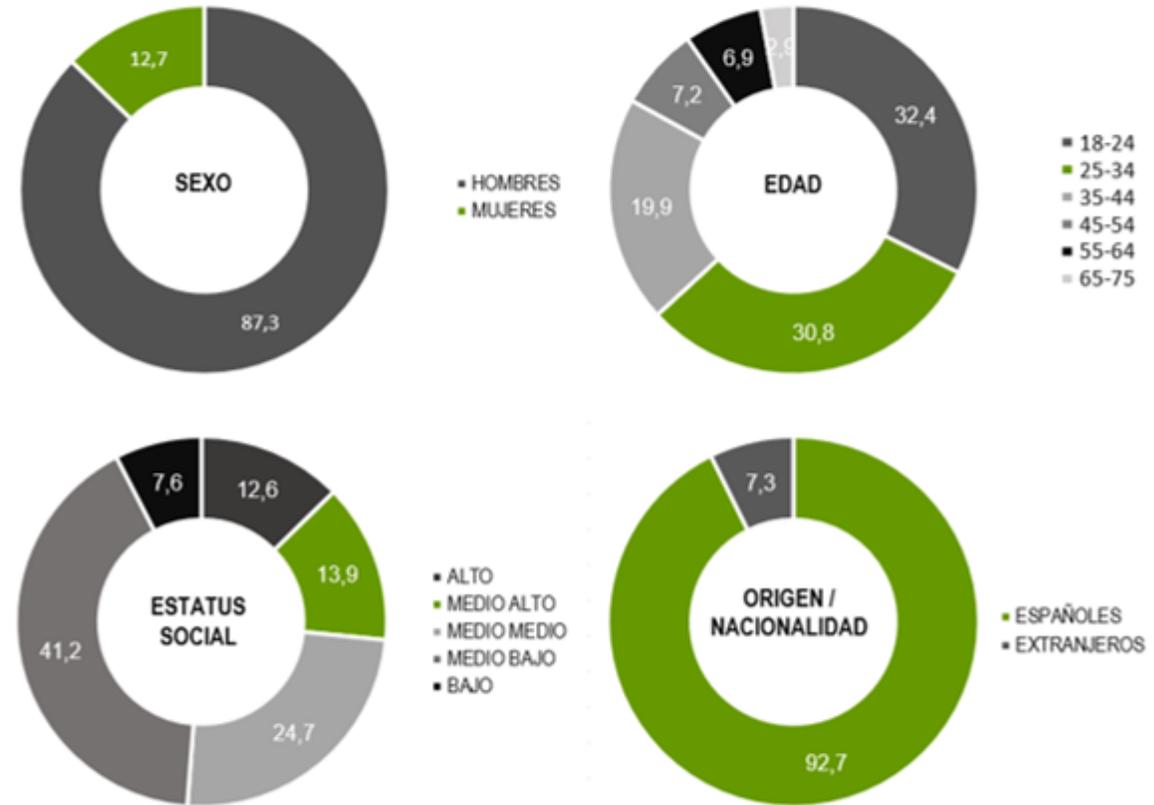
3 Salones

Gráfico 14/ Jugadores en los salones de juego que han visto a menores jugando (%)



Fuente: Elaboración propia

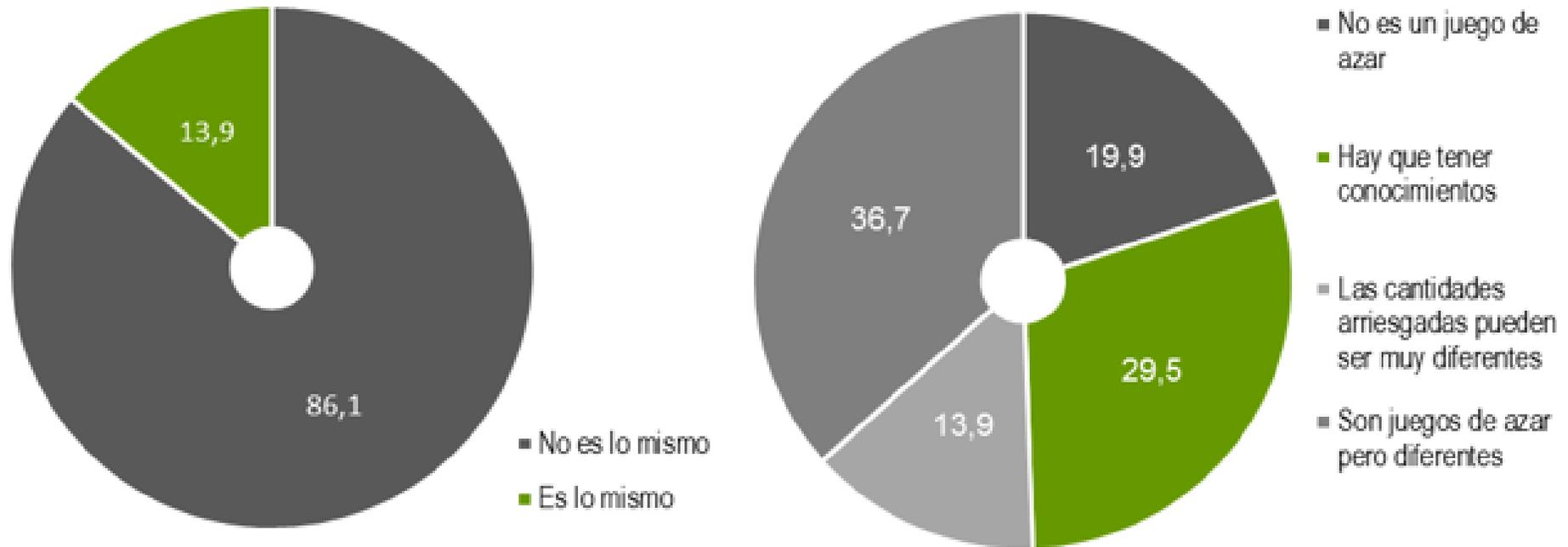
Gráfico 15/ Clientes de salones de juego en Galicia (Perfil sociológico) (%)



Fuente: Elaboración propia.

3 Máquinas B

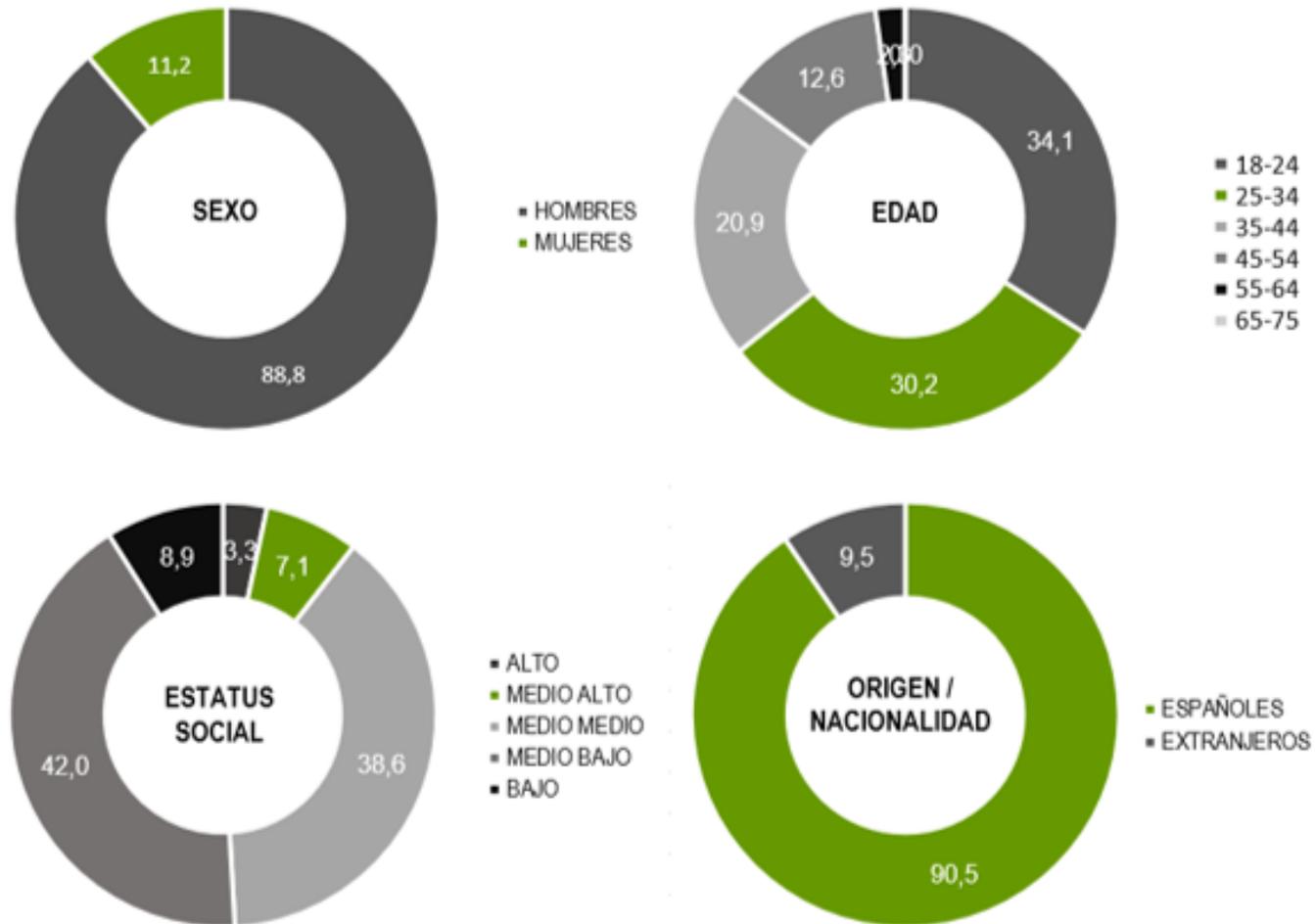
Gráfico 16/ ¿Es lo mismo realizar una apuesta en una máquina que jugar en una máquina tragamonedas? En el caso que no sea así, ¿por qué? (%)



Fuente: Elaboración propia

3 Perfil social de los clientes

Gráfico 17/ Clientes de apuestas deportivas en Galicia (Perfil sociológico) (%)



Fuente: Elaboración propia.



3 Discursos sobre el juego

Tabla 15/ Opiniones sobre el juego entre quienes no han visitado ninguna sala de juego (%)

Texto de la pregunta: "¿En qué medida está acuerdo con estas ideas sobre el juego...?"

(n) = 851	Nada	Poco	Regular	Bastante	Mucho	Media 0-10 (*)	Media España 2017
Opiniones sobre el juego y la sociedad							
Hay demasiadas oportunidades para jugar en cualquier parte	1,3	1,2	4,4	23,8	69,2	9,0	7,8
El juego es peligroso para la vida familiar	1,4	1,1	6,0	27,1	64,5	8,8	8,4
El juego debería ser desaconsejado, desincentivado	7,0	5,5	13,2	24,1	50,2	7,6	6,8
El juego es una mala costumbre	12,3	6,5	18,3	24,7	38,3	6,8	6,9
La sociedad iría mejor si el juego estuviera prohibido en todas partes	28,3	19,0	20,6	13,5	18,5	4,4	4,4
Jugar alegra la vida	48,9	20,2	20,5	7,2	3,2	2,4	3,7
Globalmente, el juego es bueno para la sociedad	56,8	17,6	19,6	4,6	1,4	1,9	2,2
Opiniones sobre los jugadores							
La gente debe tener el derecho a jugar cuando quiera	10,7	9,7	28,2	27,5	23,9	6,1	6,1
La gente que juega me parece poco fiable	33,9	17,1	26,8	11,1	11,0	3,7	4,6
La mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad, conoce sus límites	42,0	22,4	20,4	11,7	3,5	2,8	3,7

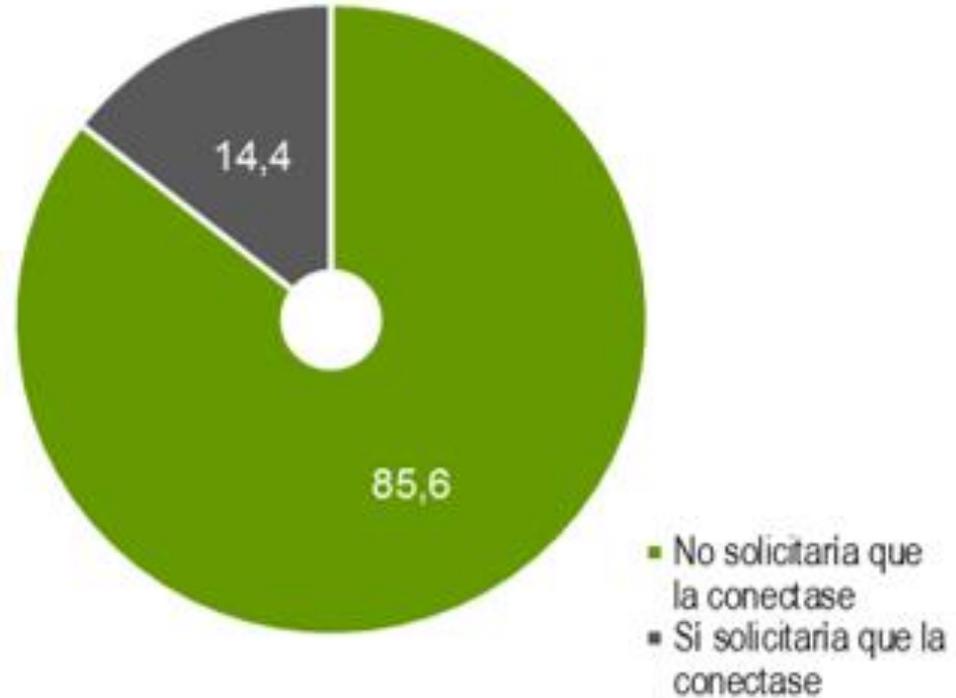
Opinión pública

(*) La escala semántica se transformó en aritmética imputando los valores 10; 7,5; 5; 2,5; y 0.

Fuente: Elaboración propia.

3 La pregunta del millón

Gráfico 21/ ¿Solicitaría la conexión de máquinas tragamonedas para jugar a ellas? (%)



Fuente: Elaboración propia



3 Populismo

- La fuerza “anfibia” (Javier Redondo)
- “El populismo estuvo siempre vinculado a un exceso peligroso que cuestiona los moldes claros de una comunidad nacional”. E.LACLAU.
- “La razón política”, F.C.E, Buenos Aires.



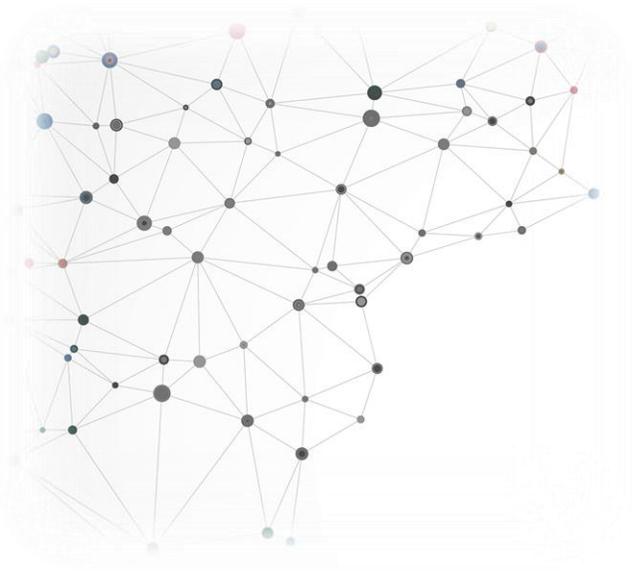
3 Ludopatía

Tabla 26 / **Incidencia del juego problemático en la población residente en España (18- 75 años) (%)**

	Metodología de estimación			
	PGSI		DSM – IV Continuous Scoring	
	España	Galicia	España	Galicia
	2018	2019	2018	2019
No jugadores	14,8	20,7	14,8	20,7
Sin problema	81,4	73,5	74,5	69,3
Bajo Riesgo	2,2	4,0	6,9	6,8
Riesgo moderado	1,1	1,7	3,1	3,0
Jugador problemático	0,5	0,2	0,7	0,2
(n)	(801)	(1006)	(801)	(1006)

Fuente: Elaboración propia y *Percepción social sobre el juego de azar en España IX (2018)*, Instituto de Política y Gobernanza-Universidad Carlos III.





Muchas gracias
