



ANUARIO DEL JUEGO EN ESPAÑA 2021

**Cifras y datos
socio-económicos**

uc3m | Universidad Carlos III de Madrid
Instituto de Política y Gobernanza

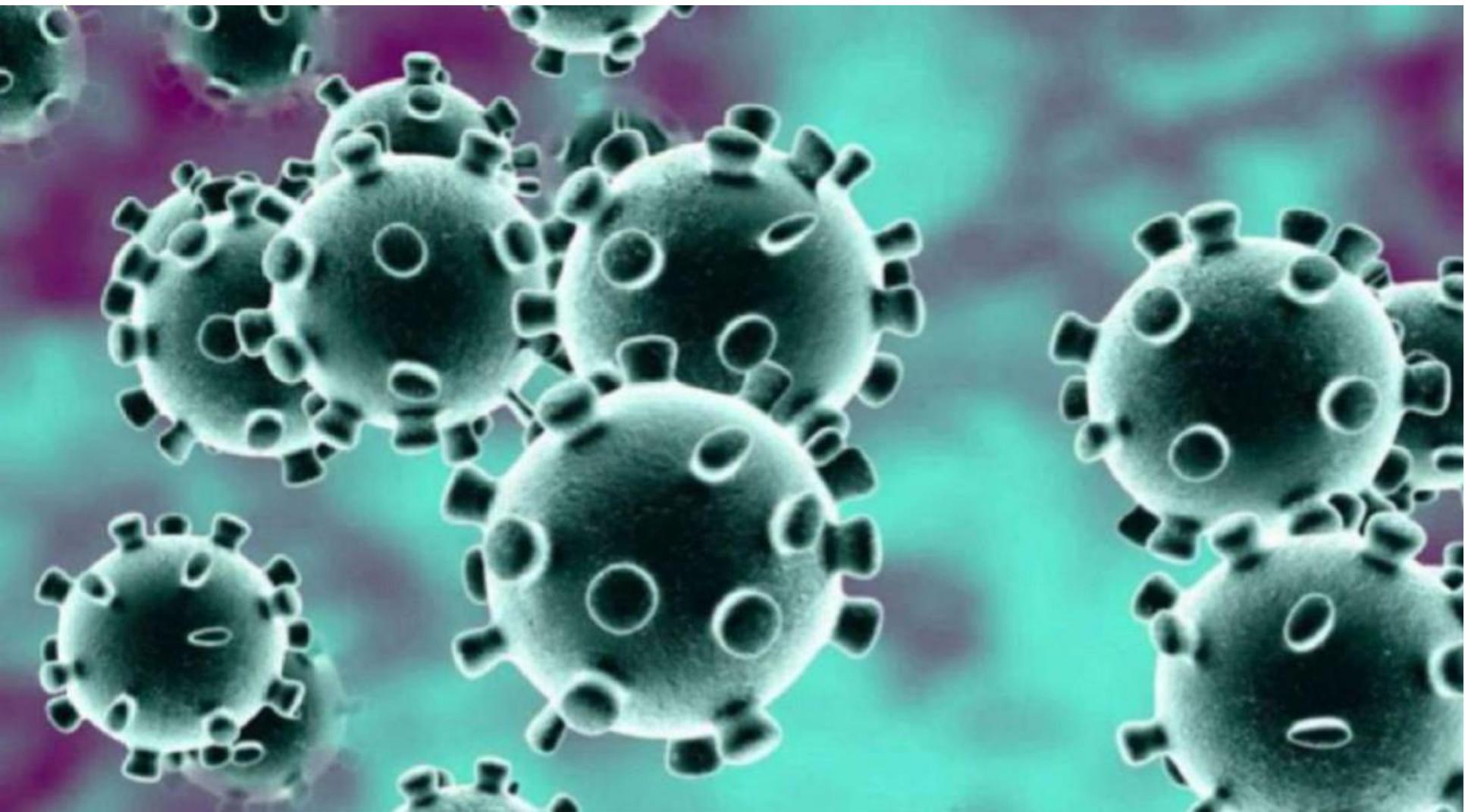
CEJUEGO
CONSEJO EMPRESARIAL DEL JUEGO

José A. Gómez Yáñez
Carlos Lalanda
Presentación

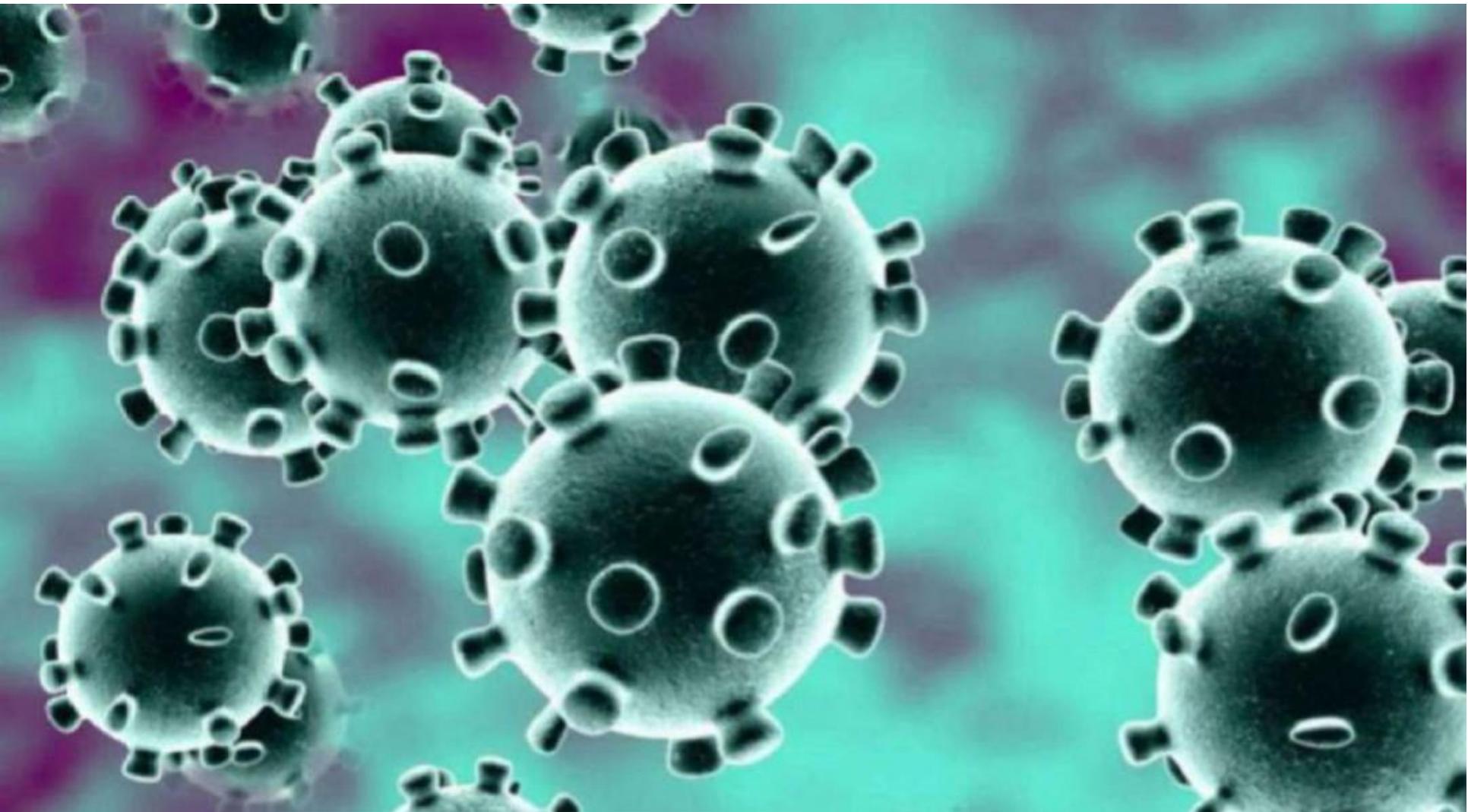
jagy@telefonica.net

UGT
30 de noviembre de 2021

Como en todos los sectores del entretenimiento, las restricciones necesarias para controlar el covid-19 han tenido un elevado coste en el sector del juego



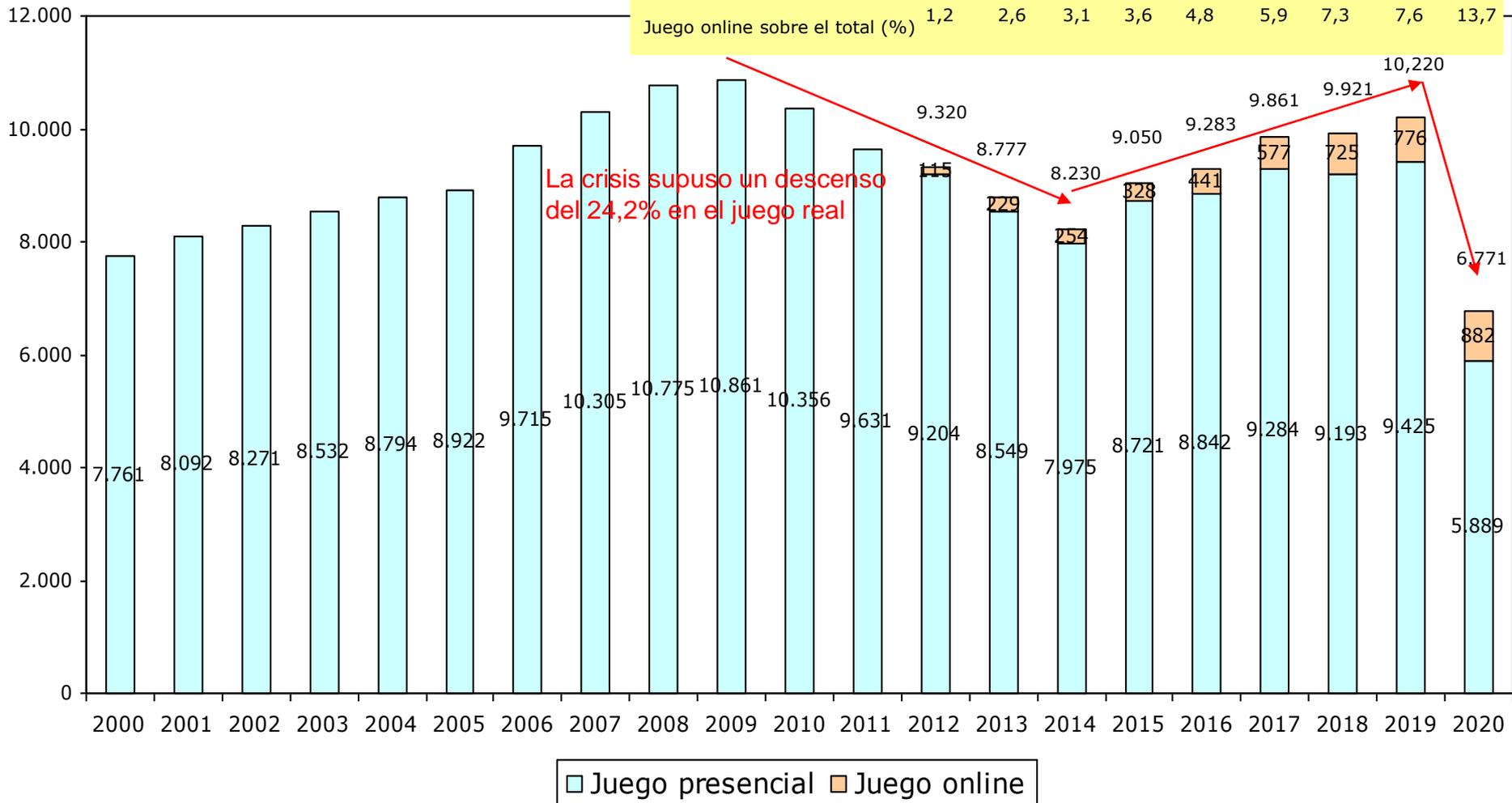
Una crisis inédita: paralización total de la actividad durante meses y al ralentí durante un año (y lo que queda). Ha debilitado al tejido productivo de los servicios. No es una crisis de desequilibrios económicos.



Juego real (cantidades jugadas-premios)

(GGR) (Ingresos de las empresas)

(Mill. €)



La oferta de juego en España 2020

Tras esta oferta de juego, hay personas



4.167 administraciones
6.795 red secundaria

CASINO

55 salas

APUESTAS



320 salas



18.812 vendedores
12.800 red secundaria

SALÓN DE JUEGO

3.891



8.581 oficinas



139.520

El soporte normativo y empresarial del juego

Marco normativo estable
(en constante actualización pero ahora en riesgo)

- Seguridad jurídica
- Elevadas garantías para los clientes
- Sistema fiscal "especial"
- Negociación entre Administraciones y empresas. (en otra fase)
- Riesgo creciente de desestabilización

Entramado empresarial
(≈ 6.500 empresas)

- Atrae inversiones exteriores
- Desde pymes a multinacionales
- Empresas públicas y privadas

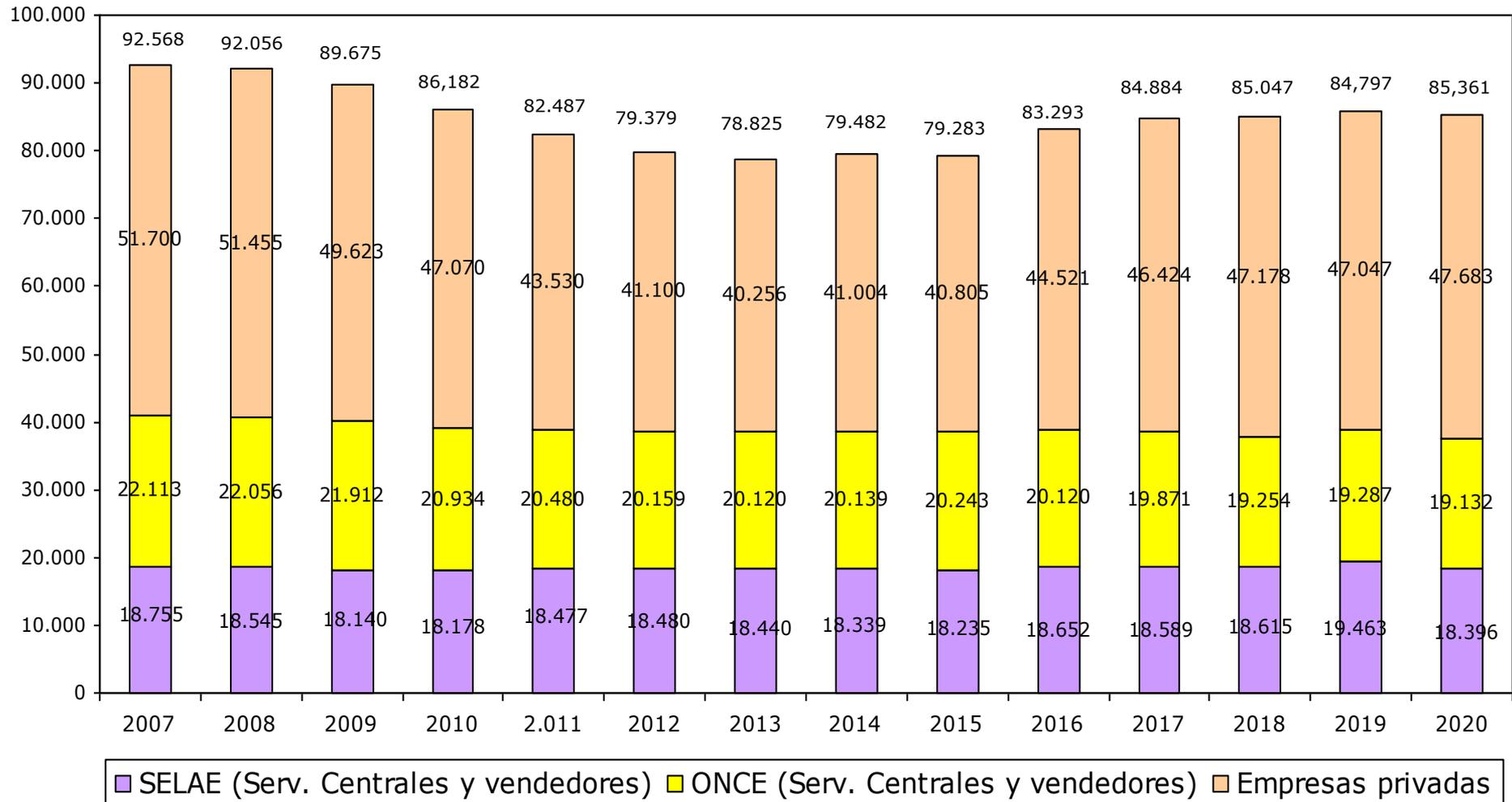
Con elevada capacidad de inversión

- En el exterior
- En sectores próximos al juego: hostelería, ocio, aparcamientos, bodegas, hoteles, etc.



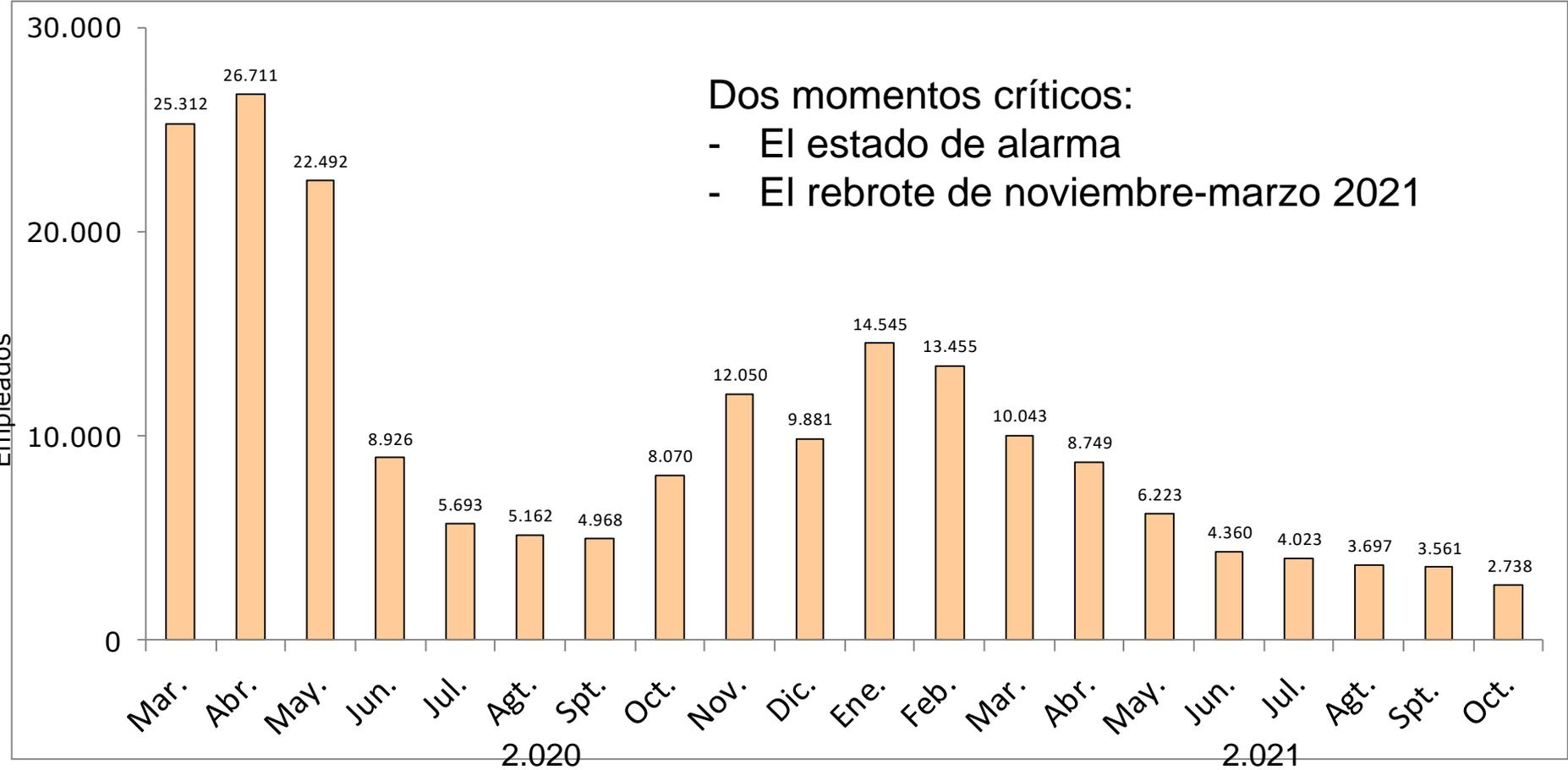
Puestos de trabajo en el juego

Los ERTes han permitido mantener los puestos de trabajo en el juego de entretenimiento



Empleados en "actividades de juego de azar y apuestas" en ERTE por el impacto del covid-19.

(último día del mes)



Fuente: Seguridad Social

Los rostros del juego

Tras estas cifras hay personas.



Toda la cadena de valor del juego se ha visto afectada



Desde la fabricación (-65%)

Hasta los locales

Los rostros del juego

Tras estas cifras hay personas.



Entrega de diplomas a los croupiers del **nuevo casino** de Corralejo (Fuerteventura).

... pero se han mantenido
decisiones empresariales
de inversión ... empleo



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



Alumnos de la Escuela de Croupiers del **nuevo casino** de Corralejo (Fuerteventura).

Los rostros del juego

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

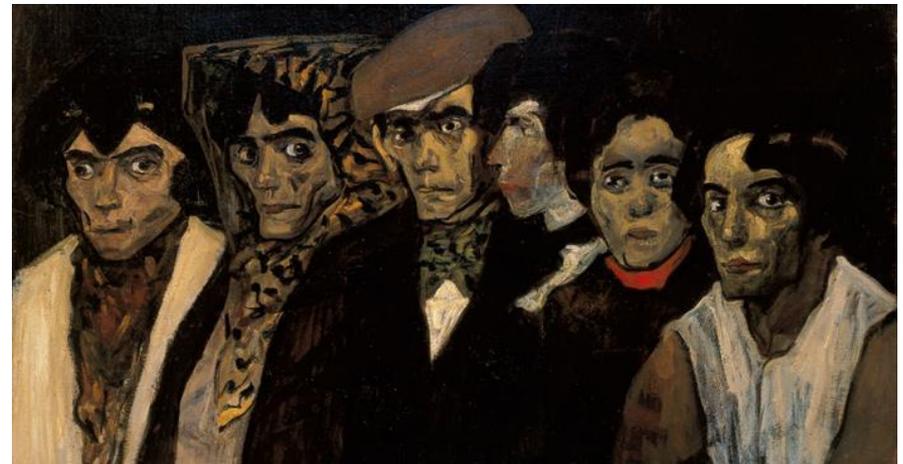


¿Se conoce esta realidad en algunos parlamentos y administraciones?

(Derechos de las personas jugadoras)

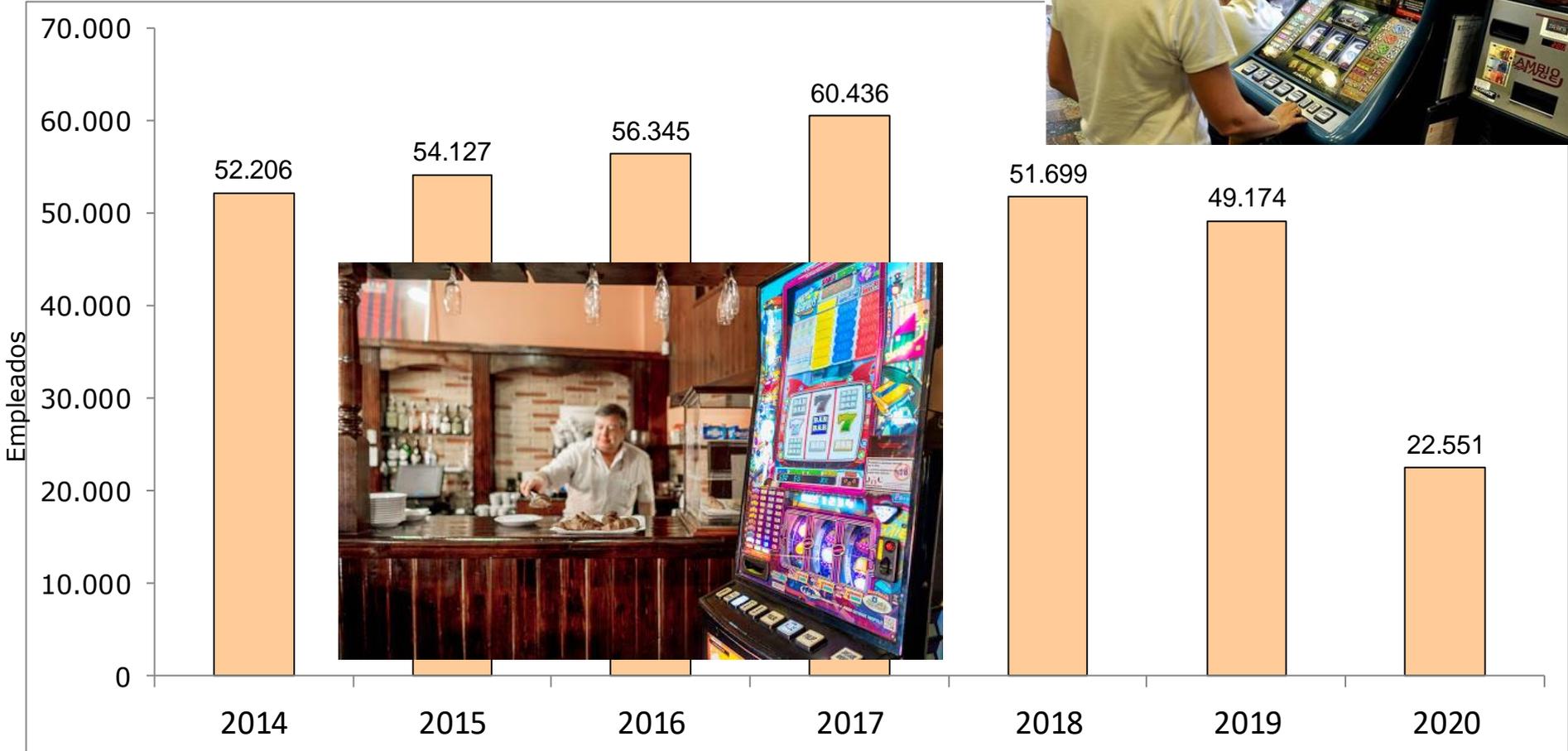
Art. 16. e). “A jugar libremente, **sin coacciones o amenazas** provenientes de **otras personas jugadoras, del personal del establecimiento de juego** o de cualquier otra tercera persona, así como el derecho a **que el juego se desarrolle de manera limpia** y con sujeción a la normativa legal”

¿De verdad creen que estos empleados coaccionan a sus clientes? La realidad del juego, y de sus empleadas y empleados, es opuesta a cómo la imaginan algunos legisladores, anclados en la idea de la España que pintó el tenebrista Gutiérrez Solana



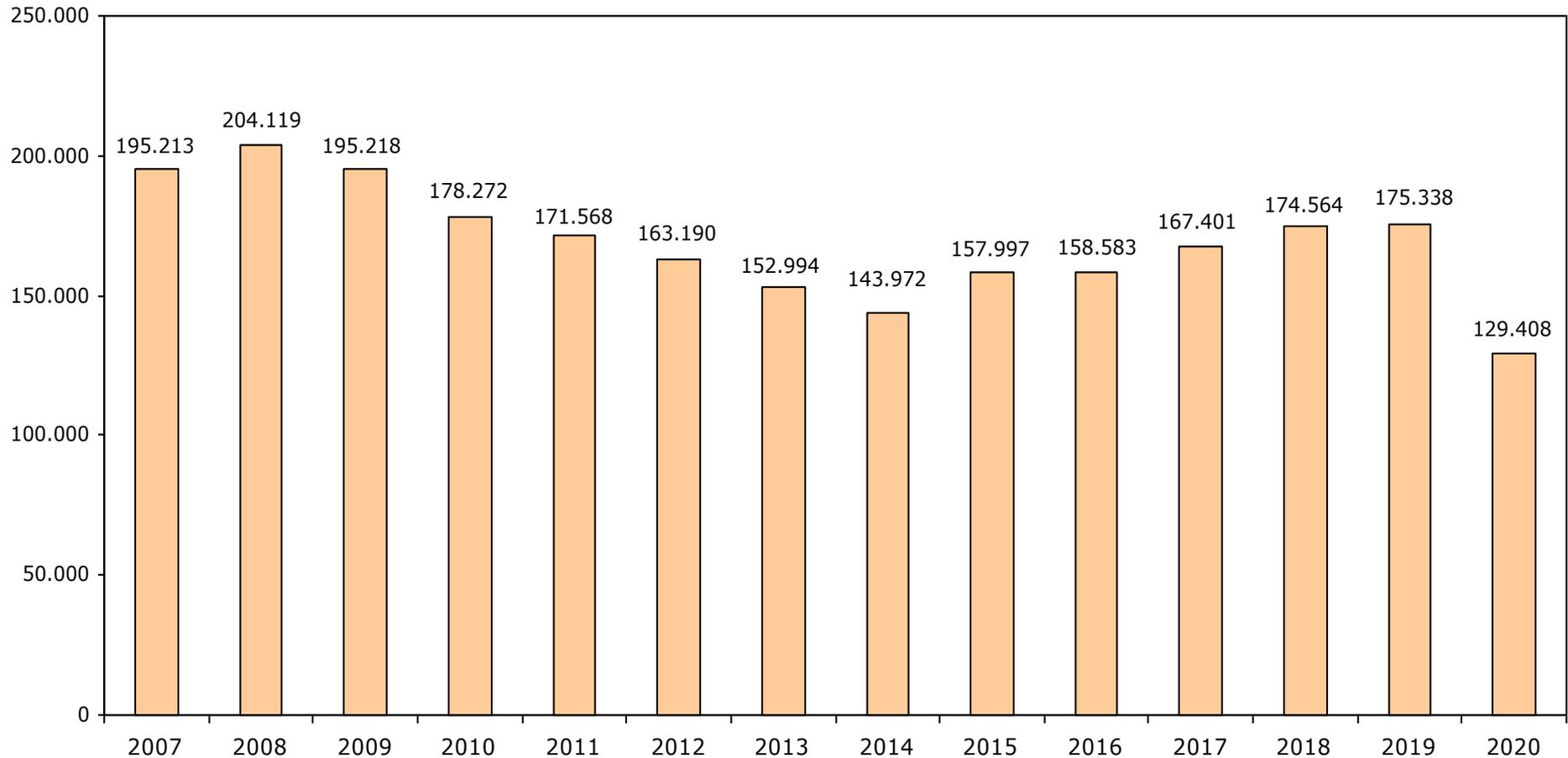
Este desconocimiento, que no debe generalizarse, destruirá empleo y empresas.

Puestos de trabajo sostenidos en hostelería.



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

Empleos indirectos generados por el sector del juego



Fuente: Ver tabla

Los rostros del juego

También hay clientes



Salón antes de la epidemia.

2019:
6,6 millones de clientes de juego de entretenimiento
100 Millones de visitas

2020:
3,8 millones

El juego en 2020



El juego es una opción de consumo como cualquier otra

Redistribución aleatoria entre los que ganan y los que pierden.



Premios $\approx 68,0\%$

(14.363 Mill. €)

Impuestos

Sobre los premiados

(421 Mill. €)

Juego Real

(ingresos de las empresas)

$\approx 32,0\%$

(6.771 Mill. €)

Impuestos especiales

(820 Mill. €)

SELAE:	41 Mil. €
ONCE	0 Mill. €
Empresas privadas:	
Online	140 Mill. €
Presencial	639 Mill. €
	(23,1% GGR)

Ingresos netos

(5,951 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)

Aportación del juego al PIB

Juego Real = Cantidades Jugadas – Premios

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

2019: 10.220 Mill. €

2020: 6.771 Mill. €

PIB:

2019: 0,8 %

2020: 0,6 %

Ilusión / Suerte
Envidia preventiva

2019: 0,35%

2020: 0,30%

(2019: 4.624 Mill. €)

(2020: 3.385 Mill. €)

Entretenimiento
On line

2019: 0,47%

2020: 0,30%

(2019: 5.595 Mill. €)

(2020: 3.436 Mill. €)



CASINO

APUESTAS



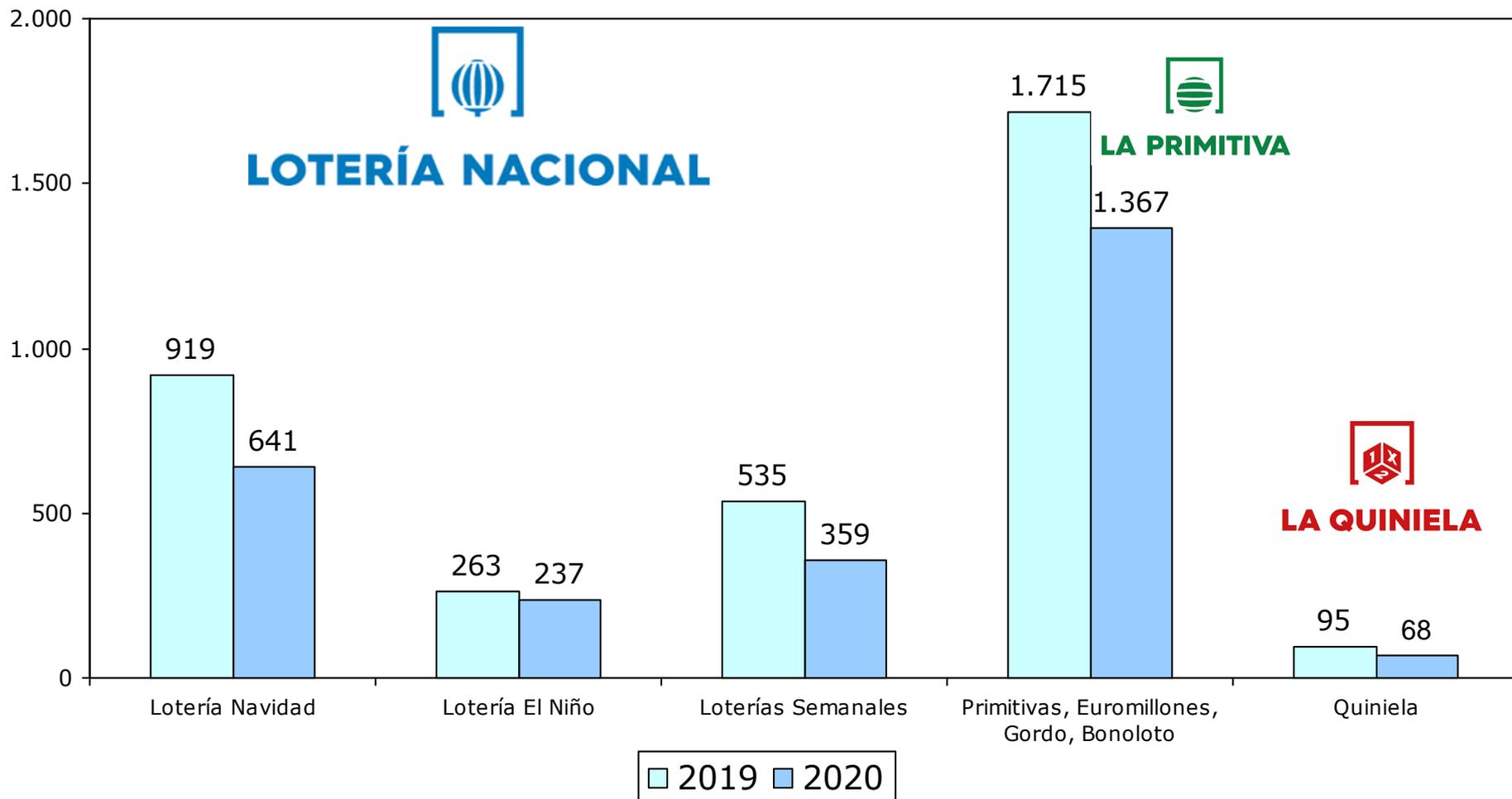
SALÓN DE JUEGO



Evolución de los juegos entre 2019 y 2020

Loterías de SELAE y Quiniela (-24,3%)

(Mill. €)

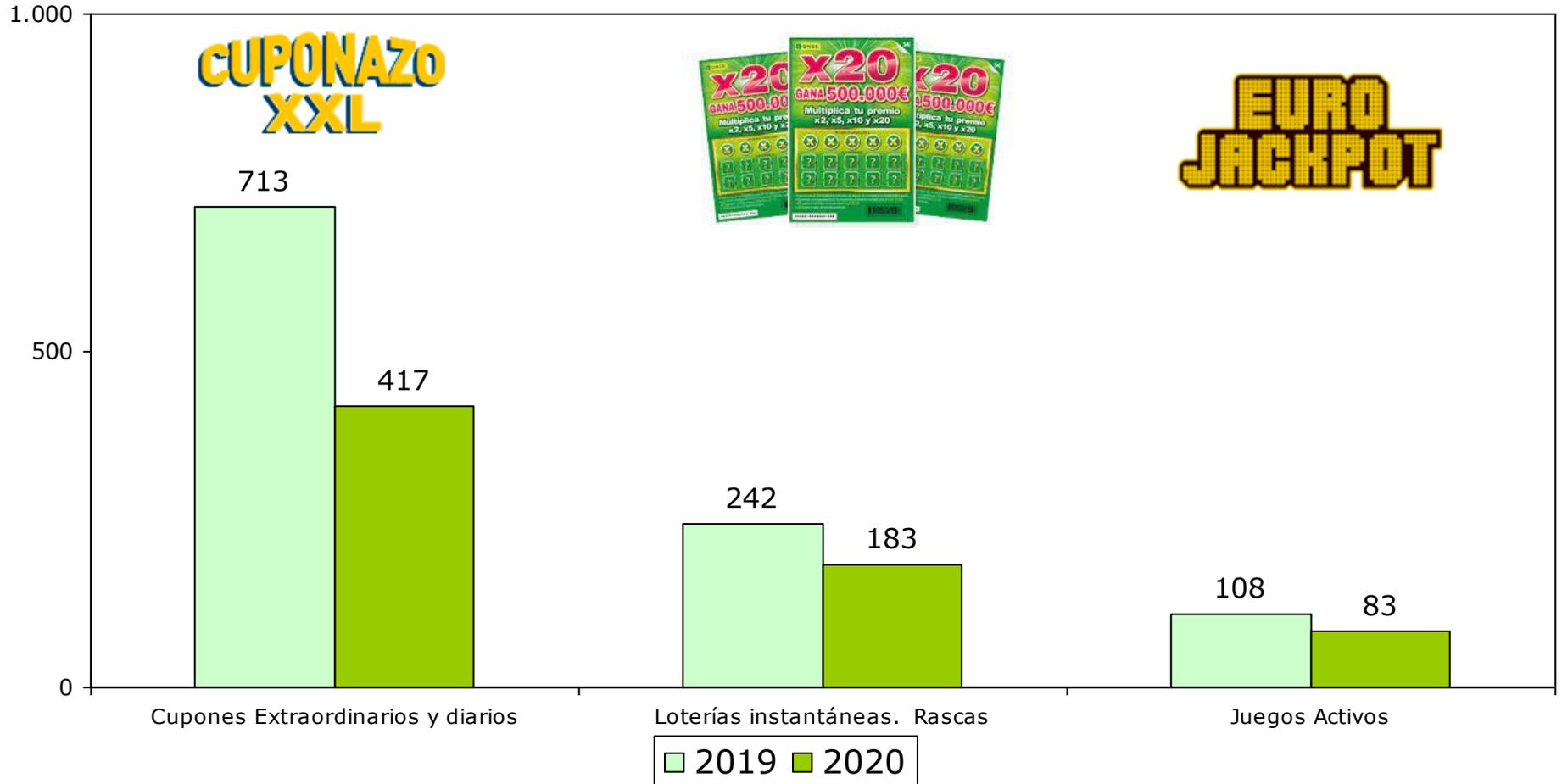


Fuentes: SELAE

Evolución de los juegos entre 2019 y 2020

Loterías y rascas de la ONCE (-35,6%)

(Mill. €)

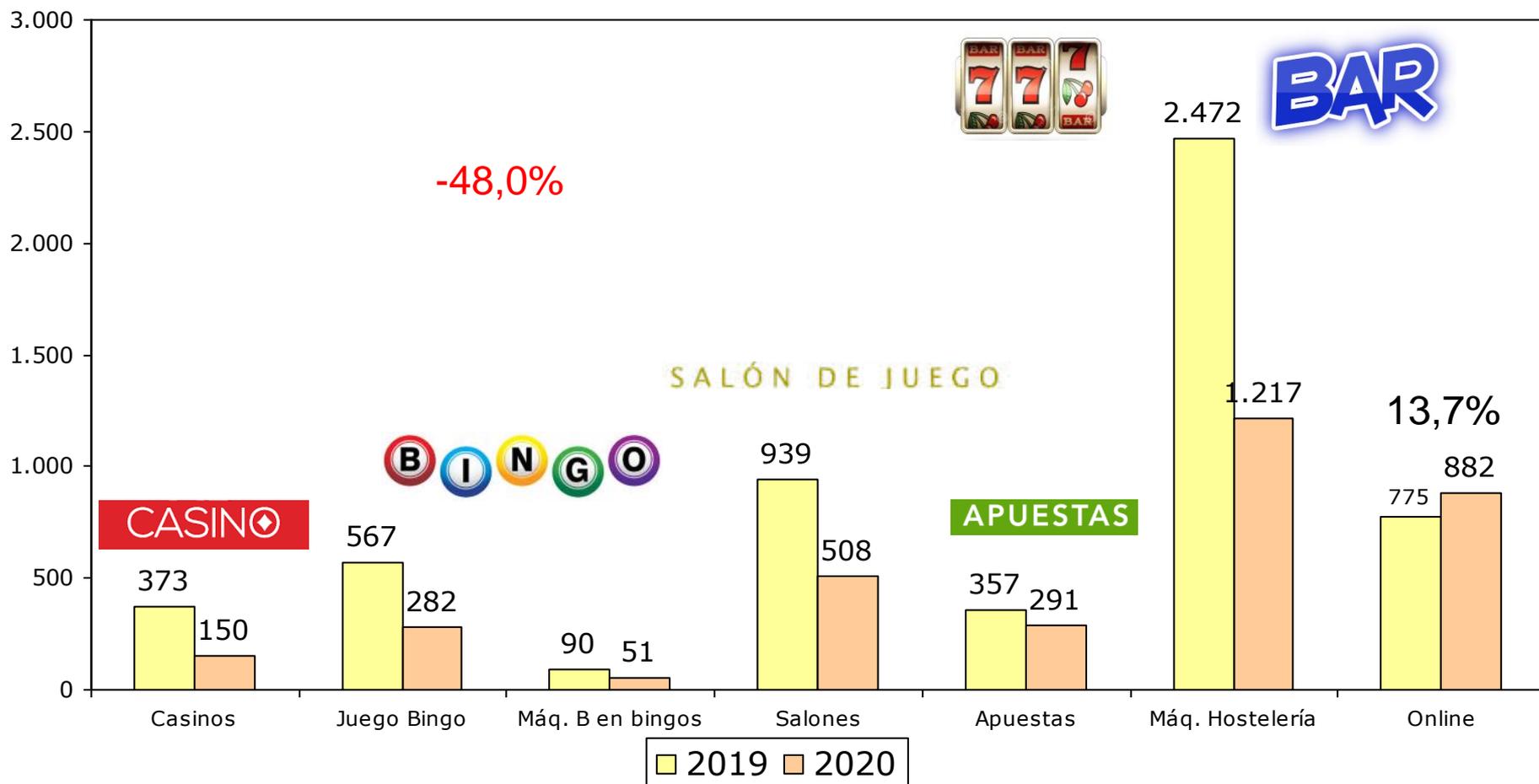


Fuentes: ONCE

Evolución de los juegos entre 2019 y 2020

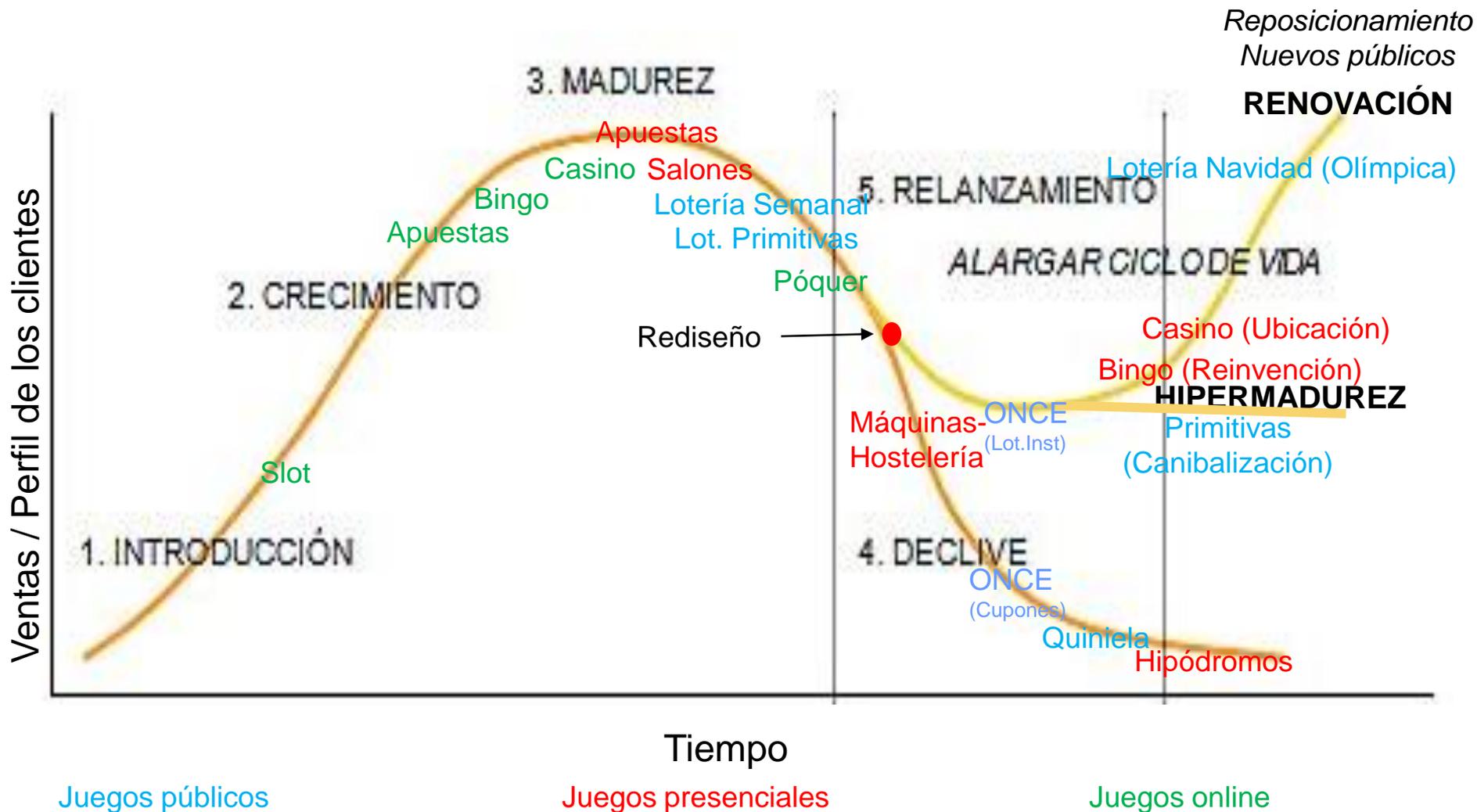
Juegos de entretenimiento: presencial (-48,0%) y *online* (13,7%)

(Mill. €)



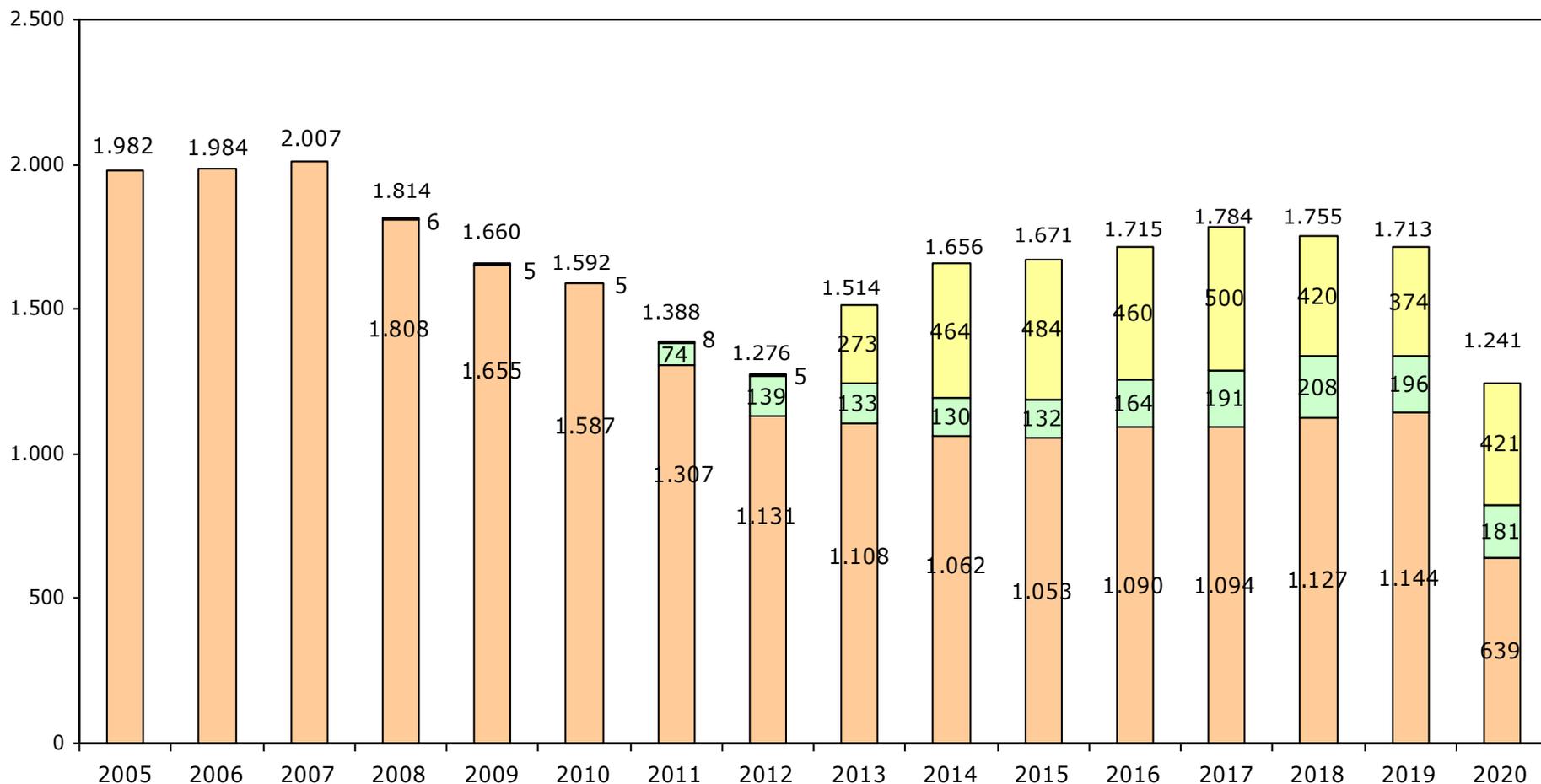
Fuentes: Asociaciones patronales del sector del juego, Servicios de Juego de las Comunidades y Ministerio del Interior.

Ciclo de vida de los productos de juego



Impuestos sobre el juego

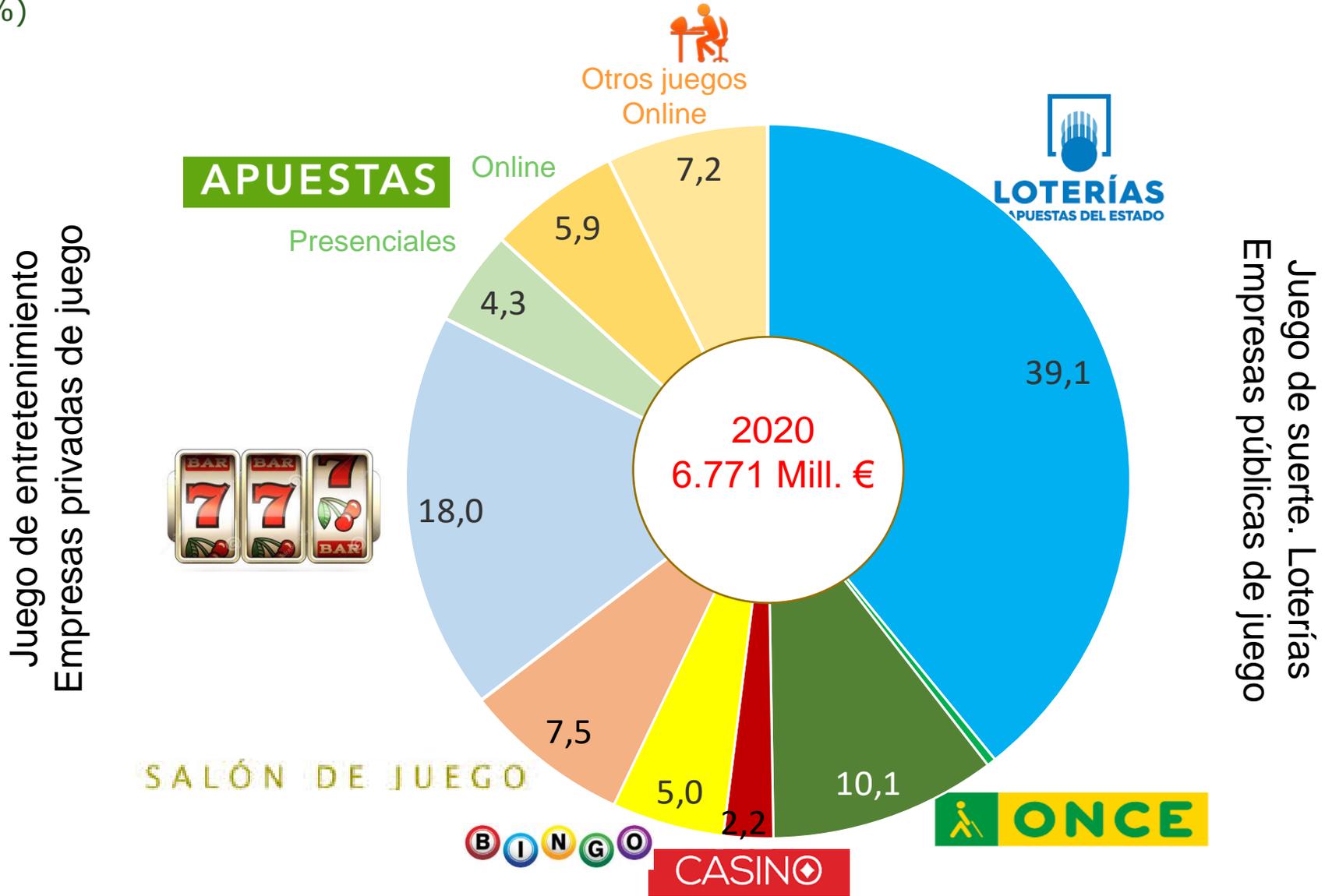
(Mill. €)



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

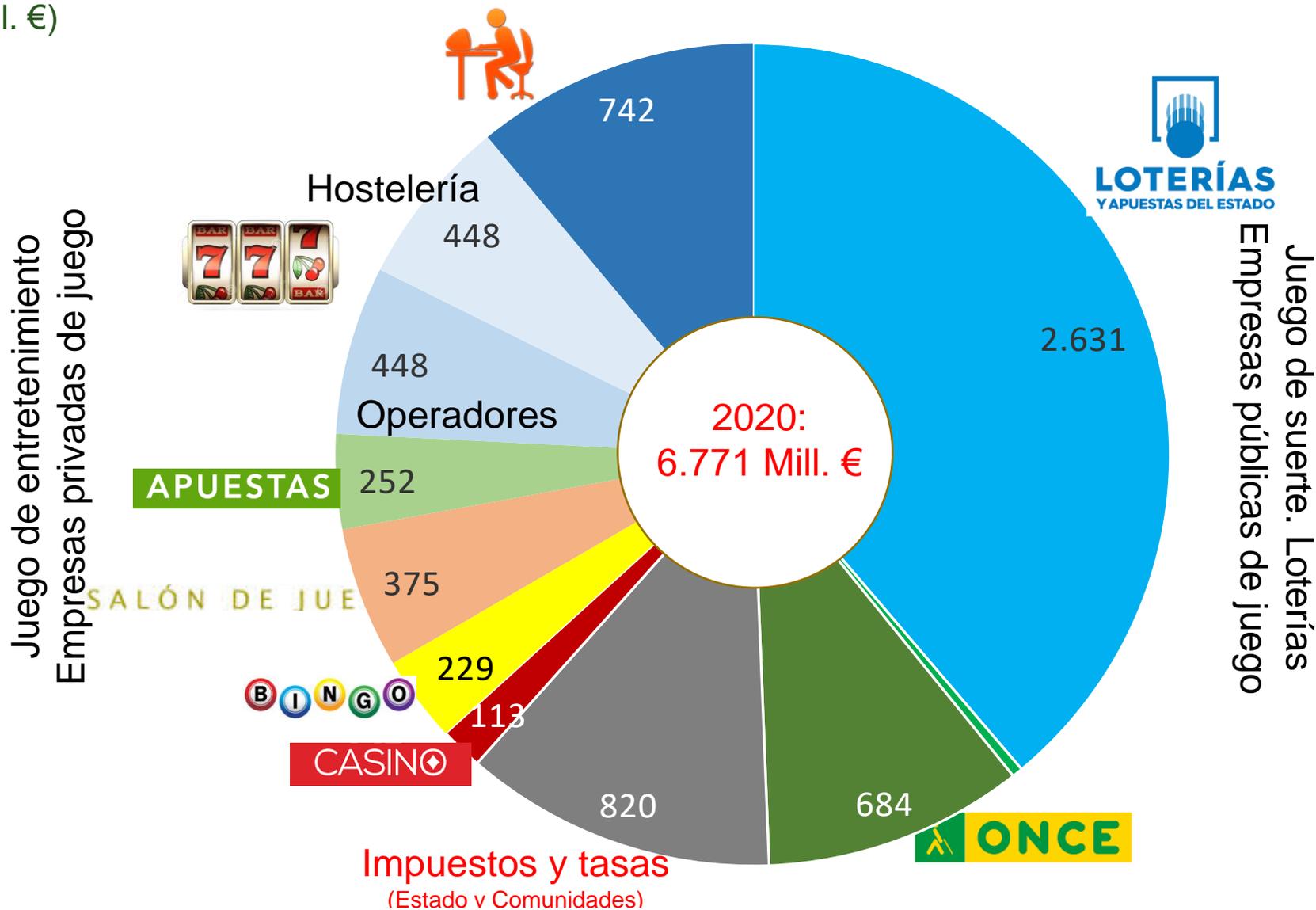
Juego real según operadores

(%)



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

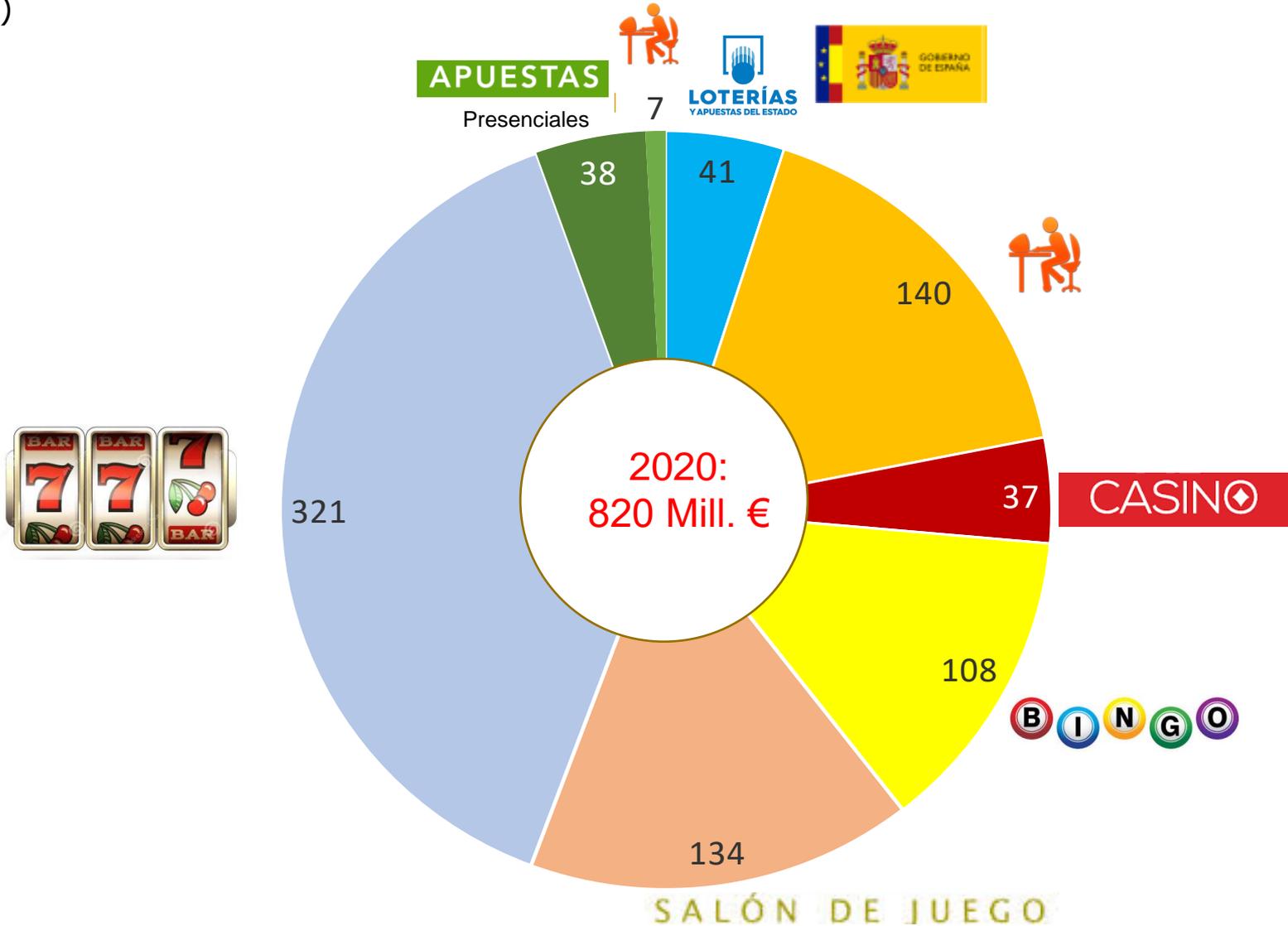
(Mill. €)



Impuestos y tasas especiales sobre el juego del Estado y de las comunidades sobre las empresas

(Mill. €)

Impuestos de las comunidades



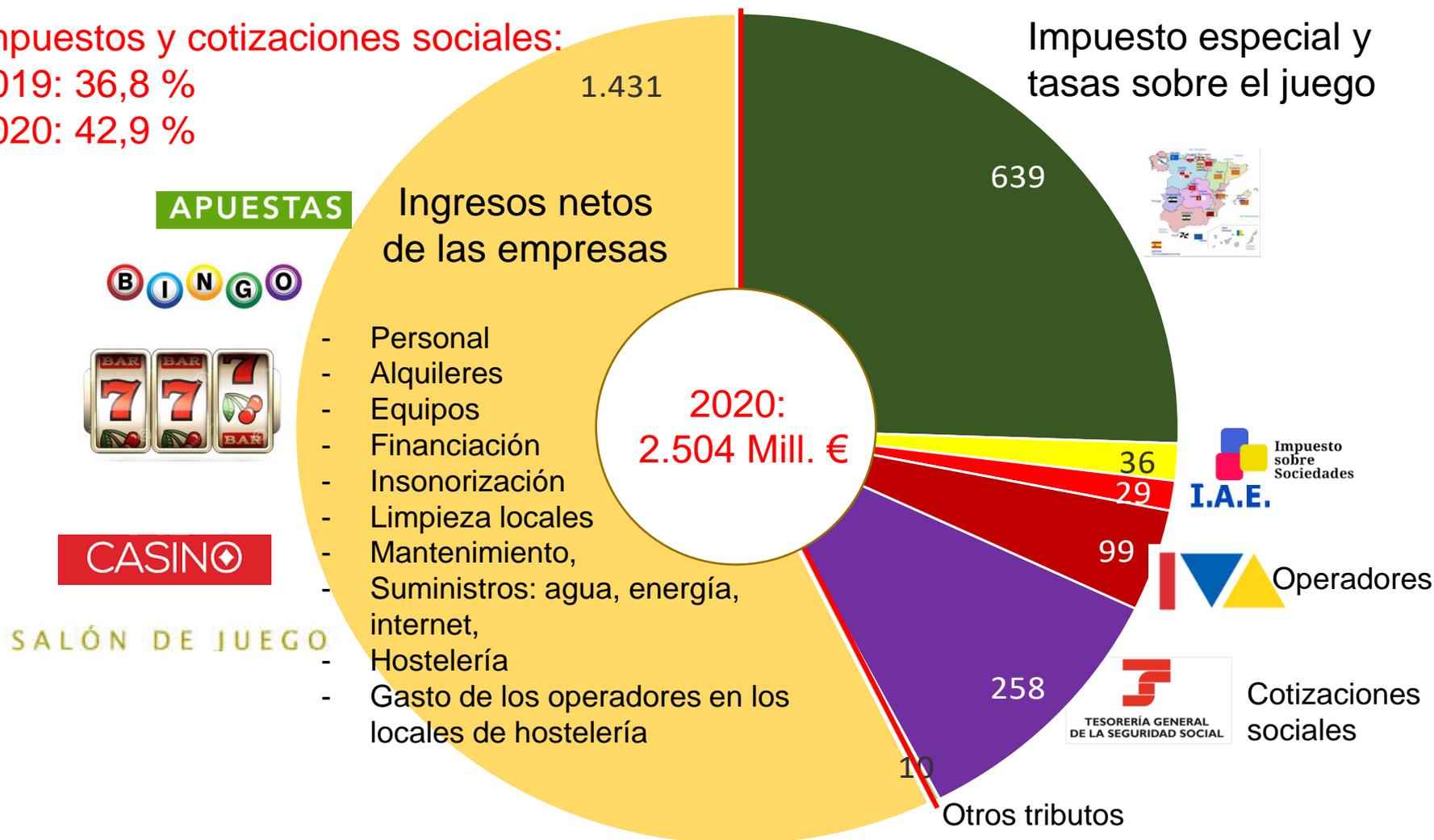
Destino de los ingresos brutos de las empresas de juego de entretenimiento presencial (no *online*).

(Mill. €)

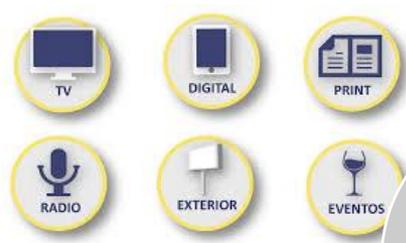
Impuestos y cotizaciones sociales:

2019: 36,8 %

2020: 42,9 %



La aportación del juego



Ilusión

Entretenimiento

Competición

Relación Encuentro

Cientes
Millones

Inversión publicitaria (juego online)
(Limitada en juego presencial)

Impuestos sobre el juego (Comunidades)

Aportación del juego

Financiación del deporte

Otros impuestos y cotizaciones sociales

Generación de empleo

	Visitas/año (Mill.)
Casinos	5,3
Bingos	35,5
Salones	59,1
Online	(mes) 0,5

640 Mill. €



Directo
47.047

Indirecto
120.000

Hostelería
> 52.000

Imp. Grales. :434 Mill. €

En estos hospitales se nos atiende a todos, pero es caro ...

Se salvan vidas, pero tiene un coste

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

Trasplantes de riñón: 14.778
Trasplantes de corazón: 9.405



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.



13ª EDICIÓN.

¡Pocas cosas llegan en España a la 13ª edición!

En abril ... esperamos verles con otra edición de Juego y Sociedad.