

CANTIDADES JUGADAS EN ESPAÑA (2018/2022)

El objeto social de las empresas de juego es la actividad de la gestión, explotación y comercialización de los juegos que les han sido autorizadas.

Como todas las empresas, están obligadas a cumplir una serie de normas sobre contabilidad y entre otras elaborar todos los años una Cuenta de Pérdidas o Ganancias. En la misma se señalan los Ingresos y Gastos que han tenido durante el ejercicio y que permite conocer el beneficio o pérdida que ha obtenido una empresa.

Las Auditorías, lo primero que hacen es determinar el Importe Neto de la Cifra de Negocios, que es la diferencia entre los Ingresos y Gastos.

Los Ingresos son las cantidades apostadas por los jugadores en los distintos tipos de juego.

Los Gastos son entre otros, los premios, gastos de personal (salarios-seguridad social), y otros gastos de explotación como compras, luz, teléfono, publicidad..).

De ahí la importancia de conocer el importe de las Cantidades Jugadas que condiciona los resultados económicos de la empresa y para entender lo que está sucediendo en este sector y no caer en el error de las empresas y Administraciones Públicas que minusvaloran este concepto y hablan de juego real, GGR , Rejuego, para que pase desapercibida esta cifra.

En el cuadro siguiente se señalan las **CANTIDADES JUGADAS** en los distintos tipos de juego de los años 2018-2022.

Mill.€

JUEGO PÚBLICO		ANUALIDAD			
	2018	2019	2020	2021	2022
SELAE	9.001	9.256	7.687	9.358	9.687
ONCE	2.160	2.255	931	1.220	1.371
TOTAL	11.161	11.511	8.618	10.578	11.058

JUEGO PRIVADO		ANUALIDAD			
	2018	2019	2020	2021	2022
CASINOS	1.720	1.740	727	983	1.525
BINGOS	2.053	2.079	1.088	1.314	1.870
SALONES JUEGO	2.827	3.143	1.653	2.622	2.700
HOSTELERÍA MÁQ.B	8.756	8.318	4.253	7.664	7.570
APUESTAS PRESENCIALES	1.829	1.987	1.254	1.611	1.905
TOTAL JUEGOS PRESENCIALES	17.185	17.267	8.975	14.194	15.570
TOTAL JUEGO ONLINE	17.334	18.780	21.599	27.172	29.335

TOTAL CANTIDADES JUGADAS	45.680	47.558	39.192	51.944	55.963
---------------------------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Fuente: elaboración propia

Al representar los totales anuales por tipo de juego (público, privado y on-line), resulta la gráfica siguiente:



Fuente: elaboración propia

Se puede hacer varias observaciones:

- El juego on-line ha crecido en todos los años.
- La caída del juego presencial por el efecto del Covid19.
- El aumento suave de las cantidades jugadas en los años 2021 y 2022. Sin embargo, el juego presencial no crece al mismo ritmo que el juego on-line que apenas llega al nivel que tenía previo al Covid19.

TASA DE VARIACIÓN ANUAL (TVA)

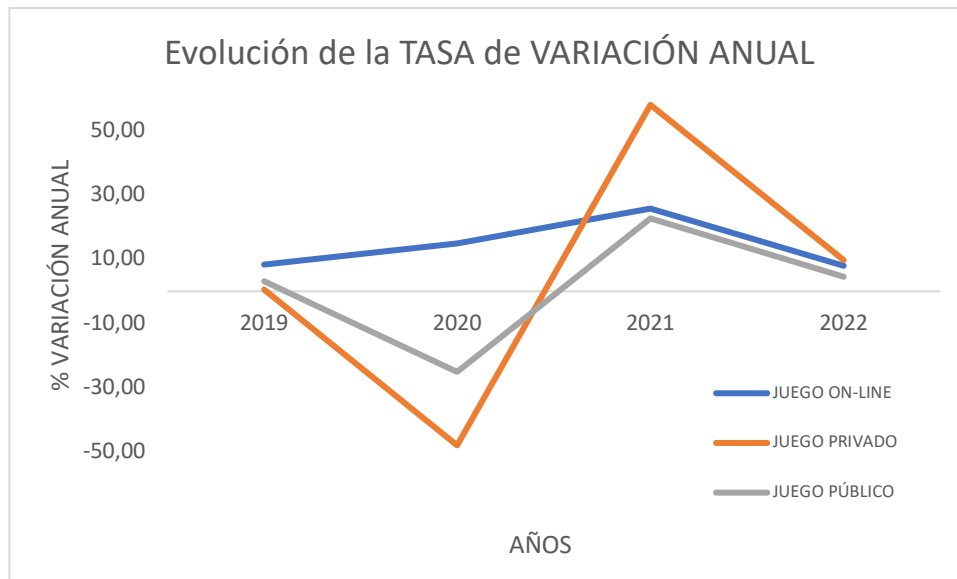
En nuestro caso (Cantidades jugadas por tipo de apuestas) la tasa de variación anual mide el aumento o disminución de las cantidades jugadas en un año frente a las jugadas en el año anterior; por tanto, se necesita tener datos de dos años consecutivos.

El siguiente cuadro refleja los cálculos de la TVA para el juego público, juego privado y juego on-line:

TASA DE VARIACIÓN ANUAL	2019	2020	2021	2022
JUEGO ON-LINE	8,34	15,01	25,80	7,96
JUEGO PRIVADO	0,48	-48,02	58,15	9,69
JUEGO PÚBLICO	3,14	-25,13	22,74	4,54

Fuente: elaboración propia

Al representar estos datos gráficamente, se pueden observar algunos hechos relevantes:



Fuente: elaboración propia

- El ascenso de la TVA en el año 2019
- La caída de la TVA en el año 2020 por los efectos del covid19, con la excepción del juego on-line, que sigue subiendo.
- La enorme recuperación de la TAV en el año 2021
- La ralentización del aumento de la TAV en el 2022, aunque con magnitudes similares e incluso ligeramente superiores al 2019

Con la llegada e implantación de Juego Online y su tardía regulación en mejores condiciones del resto de juegos, el mercado de juego se ha distorsionado a favor del online.

Por otra parte, el juego presencial público (SELAE-ONCE) ha reaccionado incorporando nuevos productos de juego y ampliando otros más activos e inmediatos.

El juego presencial privado que compite con el juego Online en similares juegos, tiene unas condiciones desiguales pese a que sus costes de explotación son mucho más elevados que en el Online.

A mi juicio, la oferta de juegos está saturada y no bien regulada, por ello es necesario que todas las Administraciones Central y Autonómicas, teniendo en cuenta su carácter específico, regulen esta materia con una armonización de sus regulaciones en materia como los premios, publicidad, costes y fiscalidad, al objeto de que realicen en las condiciones similares su actividad.

Miguel Mazón Hernández
Lcdo. Derecho-Dr. Economía