

El empleo en la industria del juego presencial resiste

(Avance del "Anuario del Juego 2014/15" que se publicará en noviembre).

José Antonio Gómez Yáñez, Universidad Carlos III

José Ignacio Cases Méndez, Universidad Carlos III

Germán Gusano Serrano, Director de la Fundación Codere.

El juego presencial dio empleo en 2013 a 73.924 personas. La mayor parte en el sector privado, 40.971, el 55,4%; y 32.953 en el público (44,6%). En el dato del sector público se incluyen sólo a los titulares de las administraciones de lotería y sus empleados, los vendedores de la ONCE y los servicios centrales de SELAE, sin contar los servicios centrales de la ONCE y de EAJA, sobre los que no hay información.

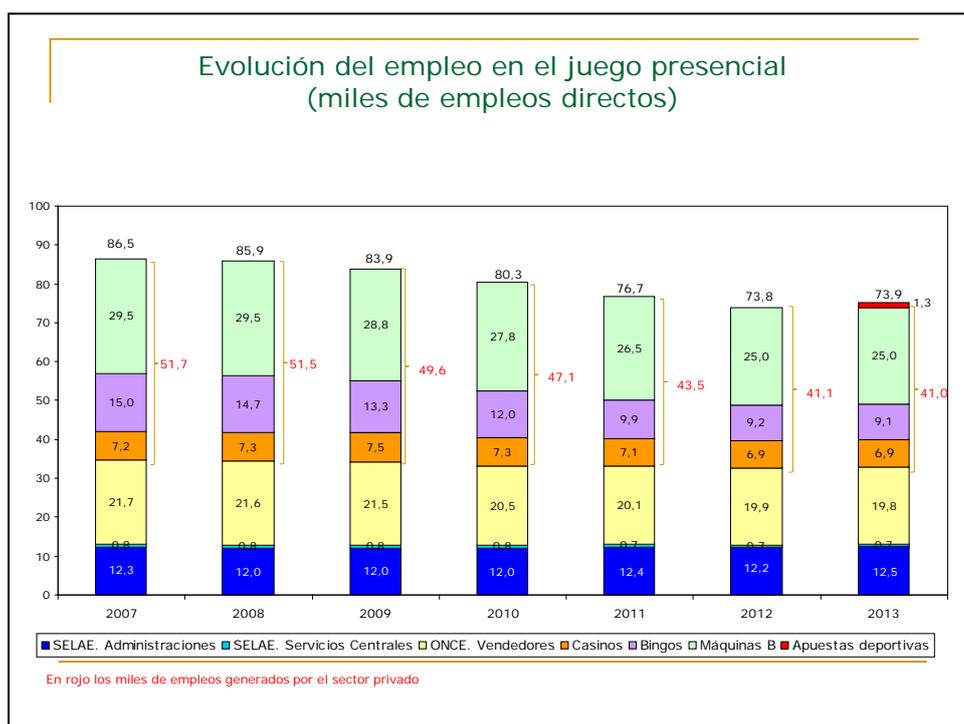
La crisis ha destruido 10.700 empleos en el juego privado, el 20,7% del existente en 2007. Ha afectado sobre todo al bingo, que ha pasado de 15.000 a 9.127 empleos, lo que significa una pérdida del 39,2% de los puestos de trabajo que había en 2007. En el sector de máquinas se ha destruido un 15,4% de los empleos, pasando de 29.500 a 24.956. En los casinos el destrozo ha sido menor, un 8,1% desde 2009. Estas pérdidas se están contrapesando con la creación de la infraestructura para las apuestas deportivas, en 2013 se pueden estimar en 1.335 los empleos creados por este sector, aunque no hay estimaciones fiables para los años anteriores. Es decir, por primera vez desde 2007, el sector privado consiguió en 2013 mantener el empleo o reducir su destrucción, básicamente por la aparición de las apuestas deportivas, pero también por una ralentización de la destrucción en casinos, bingos y máquinas, lo que indica que la espiral destructiva se está deteniendo.

EMPLEO DIRECTO GENERADO POR EL SECTOR DEL JUEGO PRESENCIAL							
	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Administraciones de Lotería (SELAE)	12.267	12.015	12.012	11.970	12.399	12.162	12.462
SELAE: Servicios centrales	629	603	572	546	486	473	687
SELAE: Servicios Técnicos de Loterías	180	200	200	210	242	242	
ONCE: Vendedores de la red comercial	21.688	21.597	21.505	20.542	20.071	19.818	19.804
ONCE: Servicios centrales	nd						
EAJA	nd						
Total empleo sector público o parapúblico	34.764	34.415	34.289	33.268	33.198	32.695	32.953
Casinos	7.200	7.300	7.500	7.300	7.100	6.900	6.889
Bingos	15.000	14.655	13.323	11.970	9.930	9.200	9.127
Máquinas B (hostelería y salas de juego)	29.500	29.500	28.800	27.800	26.500	25.000	24.956
Apuestas deportivas							1.335
Total empleo sector privado	51.700	51.455	49.623	47.070	43.530	41.100	40.971
Total empleo directo	86.464	85.870	83.912	80.338	76.728	73.795	73.924
Aportación al empleo en otros sectores (empleo indirecto)	196.339	204.779	195.961	179.553	172.060	163.856	152.273

Fuentes: para el empleo directo, SELAE y ONCE, *Memorias Anuales*; COFAR para el sector privado (ponencias de José Sánchez-Fayos en diversos congresos) y estimaciones propias para 2013.
 Para el empleo indirecto: Elaboración propia a partir de: ALGARRA, Angel, ESPEJO-SAAVEDRA, José Luis; BORDONADO, Julia: "La importancia del juego en la economía española: elaboración de un modelo de impacto a partir del marco input-output", en PALOMAR OLMEDA, A.; *Régimen del juego en España*, Thomson-Aranzadi y Fundación Codere, Madrid, 2006, pág. 55-75.

Como es natural, los puestos de trabajo en el sector privado están fuertemente ligados al GGR deducidos los impuestos sobre el juego de las empresas, es decir, al margen empresarial real. Sobre esto hay que indicar dos cosas. La primera, que los márgenes empresariales se han reducido más que el empleo, lo que muestra que las empresas mantienen empleo para sostener el nivel de calidad de servicio a los clientes. La segunda, que bajo esta destrucción de empleo está el impacto de la crisis que ha contraído el consumo (en general, desde 2007, deflactando los datos, el consumo en España se ha reducido un 27%) sobre todo en entretenimiento y pequeñas aficiones; pero también **la insensibilidad de las Administraciones al mantener unos impuestos elevados que al reducir los márgenes de las empresas han impactado directamente sobre el empleo y bloquean la capacidad de renovación de los locales e instalaciones**, algo que detectan los clientes, especialmente en el bingo, como se mostraba en el estudio *Percepción Social sobre el Juego de Azar en España V – 2014*, publicado por la Universidad Carlos III con el patrocinio de la Fundación CODERE (pág. 49, disponible en internet). Cuando los clientes señalan que la decoración del local es un punto débil (un 6,0 en una valoración de 0 a 10) quiere decir que las empresas están sin márgenes siquiera para renovar salas, y eso arruina las buenas valoraciones en la profesionalidad de los empleados y en la limpieza de los locales.

En el sector público el impacto sobre el empleo ha sido menor, pero tampoco ha escapado a los daños de la crisis. El número de titulares de



administraciones de lotería y sus empleados se mantiene estable, aunque es posible que la cantidad de empleados haya descendido más de lo que reflejan las cifras, ya que son una estimación global. El número de vendedores de la ONCE disminuyó desde 2007 en un 8,7%. Los servicios centrales de SELAE han pasado de 809 a 687 empleados, es decir, un 15,1% de reducción de empleo. En todo caso, pese al descenso del GGR, el empleo en el sector público es más resistente a la crisis que en el sector privado.

Alrededor del juego se generan 152.273 empleos indirectos, estimando esta cantidad a partir de las tablas Input-Output (TIO), pero eso supone un sensible descenso en la capacidad de arrastre del sector, en 2007 se generaban casi 200.000, es decir, se ha perdido casi la cuarta parte de su contribución a la generación de empleo en otros sectores.

