

EEUU LOS INGRESOS DEL TURISMO CAEN EN PICADO POR LA POLÍTICA DE INMIGRACIÓN DE TRUMP P. 7

APUESTAS EL JUEGO 'ONLINE' REVITALIZA UN SECTOR QUE APORTA EL 2,5% DEL PIB P. 12 Y 13

EMPLEO PASAR PANTALLA DE UN VIDEOJUEGO COMO ENTREVISTA DE TRABAJO YA ES UNA REALIDAD P. 14

DÍA DEL LIBRO EN 2016 SE EDITARON EN ESPAÑA MÁS DE 80.000 LIBROS, PERO UN 20% NO LEE NUNCA P. 15

MERCADOS

Nº 453. 23 DE ABRIL DE 2017



LAS ESTACIONES DE LAS MARCAS

TODOS PRODUCTOS TIENEN SU PROPIO CICLO DE VIDA. LAS DECISIONES EMPRESARIALES FAVORECEN UNA ETERNA JUVENTUD O PUEDEN PROVOCAR UN RÁPIDO DECLIVE

SU DINERO

LA SUERTE SONRÍE AL NEGOCIO DEL JUEGO

Casinos y salones han sabido renovar su oferta, que sumada al auge de las apuestas en línea, permite al sector atraer a cada vez más jóvenes. La industria recreativa mueve más de 33.000 millones de euros, el 2,5% del PIB

LUIS ALBERTO ÁLVAREZ

«La industria del juego en España se está regenerando y adaptando a las nuevas generaciones», asegura Germán Gusano, director de la Fundación Codere, institución que elabora el *Anuario del juego en España* y patrocina el informe *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016*. La irrupción de la tecnología móvil, así como la regulación hace seis años de la actividad de multinacionales de apuestas deportivas han conseguido dinamizar el negocio.

Según la *Memoria Anual de 2015* realizada por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), organismo dependiente del Ministerio de Hacienda que facilita los últimos datos disponibles, aquel año el mercado del azar movió 33.396 millones de euros, en torno a un 2,5% del PIB nacional y un 11,5% más que los datos estimados del año anterior. El grueso del negocio está representado por el denominado canal presencial (loterías nacionales y de la ONCE, casinos, bingos, salones de juego, etcétera), con unos ingresos aquel año de más de 25.000 millones de euros, el 73,5% del negocio, mientras que los ingresos en el juego *online* ascendió a más de 8.500 millones de euros, el 26,5% restante. El peso del segmento presencial es mayor si se tiene en cuenta lo que se denomina margen de juego, es decir, la cantidad arriesgada en cada juego descontando los premios. En este sentido, la cifra alcanza los 8.134 millones de euros, representando el canal presencial el 95% de esta cifra, y el *online* un exiguo 5%.

Aunque se suele pensar lo contrario, lo cierto es que en época de crisis económica el mercado del juego se contrae, hasta el punto de que el gasto de los usuarios en el juego presencial, con excepción de los dos últimos ejercicios, se sitúa en la actualidad en niveles de 2001. «Cuando no se tiene poder adquisitivo, no se tienta más a la suerte», aseguran fuentes del sector.

Según el *Anuario del juego en España 15/16*, el sector genera casi 81.000 puestos de trabajo directos y en torno a 160.000 empleos indirectos.



El segmento 'online' es el más dinámico, con crecimientos interanuales en ventas del 30%. ALBERTO DI LOLLI

En 2015 las administraciones central y autonómicas recaudaron conjuntamente 1.637 millones de euros en impuestos específicos sobre el juego, una cantidad sensiblemente inferior a la del año anterior.

«El impuesto a los juegos no tiene una pretensión recaudatoria, más bien se pretende captar al cliente y que no se vea tentado a trasladarse al entorno ilegal, por eso es necesario imponer una tributación que sea capaz de canalizar la práctica ilegal en legal», comentan

fuentes del Ministerio de Hacienda. El impuesto sobre cada actividad de juego a nivel estatal se sitúa entre el 20% y el 25% del importe, dependiendo del tipo de recreativo.

Otra de las grandes divisiones en el mercado del juego se establece por el negocio público y el privado. «El sector público está muy asentado y consolidado por la tradición, está muy interiorizado en la sociedad por la Lotería de Navidad, El Niño o la Lotería Nacional», explica Germán Gusano, director de la Funda-

EN LA LOTERÍA

NACIONAL JUEGAN

AL AÑO EN TORNO

A TRES CUARTAS

PARTES DE LOS

ESPAÑOLES ENTRE

18 Y 75 AÑOS

ción Codere. El gasto de los usuarios en Loterías y Apuestas del Estado alcanzó los 8.680 millones de euros en 2015, el 26% del negocio total del juego en España. Aquel año experimentó un ligero crecimiento con respecto al ejercicio anterior, rompiendo una tendencia a la baja desde 2011.

En la Lotería Nacional juegan al año en torno a las tres cuartas partes de la población española entre 18 y 75 años. En el caso de la Lotería de Navidad, incluso quienes se definen como no jugadores «ceden a la tentación o

a la presión social, y terminan comprando un cupón», especifica el informe *Percepción social sobre el juego de azar en España 2016*, realizado por la Universidad Carlos III de Madrid (UC3M) con el patrocinio de la Fundación Codere. A pesar de lo heterogéneo de quienes compran en la Lotería Nacional, se puede elaborar un perfil a partir de las principales magnitudes que aparecen en la encuesta realizada por la UC3M: el perfil más activo tiene entre 45 y 64 años, son hombres y mujeres a partes iguales, cuentan un estatus económico alto y la frecuencia en la que adquieren sus cupones es semanal.

El negocio semipúblico Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) consiguió incrementar sus ventas por primera vez en 2015 tras 14 años de declive. En concreto, alcanzó casi los 1.800 millones, un 2,1% más que en 2014. «Desde el año 2000 hemos ido bajando nuestras ventas, sobre todo porque se ha ido incrementando la competencia. Sin embargo, a partir de 2014 hemos crecido de forma moderada y sostenible. Para nosotros este cambio de tendencia supone un éxito. Creemos que se basa en la diversificación del negocio, dirigiéndonos a otro público objetivo a través de otros canales de ventas y nuevos productos, así como a una estrategia de internacionalización, aliándonos con otras empresas de países europeos a través del Eurojackpot», comentan desde la ONCE.

CLIENTE FIEL

El perfil del cliente de la ONCE es muy estable. Según la compañía son jugadores que además del premio del cupón, están comprometidos con su labor social. «Se trata de un jugador maduro, con un nivel de instrucción medio o medio-bajo, y están muy apegados a nuestros quehaceres diarios, hacen mucha vida en la calle, compran el cupón por costumbre, porque se cruzan con el vendedor. Se trata de una cuota de mercado muy social, de barrio», aseguran en la organización. El 50% de los ingresos por las ventas en la ONCE se destina a los premios, el 26,5% se dedica a retribuir a los vendedores y a asumir las cargas sociales de la organización, un 1% al abono de comisiones de otros canales de ventas, un 11,6% a gastos indirectos de juego (publicidad, limpieza de quioscos...) y un 11,8% a los servicios sociales para personas ciegas y solidarias con la discapacidad a través de la Fundación ONCE.

Es en el juego de gestión privada (salones, bingos, casinos, máquinas tragamonedas y juego *online*) donde se está realizando una auténtica renovación del sector. Se trata de un mercado extraordinariamente heterogéneo tanto en los perfiles de los jugadores como en la envergadura de los distintos negocios. Por otro lado, los negocios presenciales están regulados por las leyes de las distintas autonomías, mientras que en el juego *online* es el Estado a través de la DGOJ el encargado de controlar el negocio. El sector del bingo, por ejemplo, acumuló 1.840 millones de euros de ventas en 2015, el primer año de crecimiento, tras otros tantos de contracción. En torno al 8% de la población asegura haber jugado al

DENUNCIAS COLECTIVAS ANTE PRÁCTICAS ABUSIVAS

A medida que crecen las apuestas deportivas en línea, aumenta el número de denuncias. En 2015 se realizaron 83 demandas a operadores *online* a través de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), 50 más que en 2014. La plataforma Muebete.org está formada por un grupo de usuarios de casas de apuestas que se organizaron para poner freno a lo que consideran presuntas prácticas abusivas de las operadoras. La demanda se presentó contra Bet365 y está compuesta por 250 demandantes. Fuentes del Ministerio de Hacienda, encargadas de velar por la buenas prácticas, consideran que «el participe firma un contrato de juego con el operador y se tienen que dirimir las controversias en el servicio civil».

EMPLEADOS EN EL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA
81.000

menos una vez en el último año. Lo que llama la atención es que el 23% de ese porcentaje está representado por jóvenes de entre 18 y 24 años, la franja de edad mayoritaria. «El negocio del bingo sufrió una crisis económica importante. Lo que han hecho en el sector ha sido renovar las instalaciones para captar nuevos clientes, un público más joven, implementando nuevas tecnologías, algo que también se ha hecho en los salones de juegos. Si no se hubiese hecho, estos negocios hubieran decaído», dice Germán Gusano. Los casinos, por su parte, tuvieron unos ingresos de 1.675 millones de euros en 2015, la mejor cifra de los últimos años. También priman los jóvenes menores de 25 años, aunque con un estatus económico superior al cliente habitual de los bingos. El ingreso medio por visitante a los casinos roza los 67 euros.

EL MÁS DINÁMICO

Pero el negocio realmente dinámico es el del juego *online*. Las cantidades jugadas en 2015 superaron los 8.500 millones de euros a través de ese canal, con una evolución positiva de más del 30% respecto al ejercicio anterior. Casi la mitad de este negocio lo representa las apuestas deportivas, una cuarta parte el negocio del casino y una quinta parte el póquer. El depósito medio por jugador activo al mes se sitúa en 168 euros. El número de los jugadores registrados en portales de juego *online* se duplicó en cuatro años, hasta superar los dos millones en 2015, si bien jugaron únicamente 824.000 personas a lo largo de aquel año. «Las apuestas deportivas son el principal mercado por actualidad. Está formado especialmente por hombres menores de 35 años, en especial de entre 20 y 25 años, con un estatus sociológico medio y con una formación relevante», explica Gusano.

888 Holding es una de las principales multinacionales de juego *online* a nivel mundial. Tras Reino Unido, España es el segundo mercado del operador. En 2016 la compañía facturó 486 millones de euros, un 12% más que el año anterior. Las apuestas deportivas a través de 888 Sport experimentaron en ese ejercicio un crecimiento del 49%, hasta alcanzar los 48,5 millones de euros de ingresos. «El mercado de las apuestas en España ha llegado tarde pero es un país muy apasionado con el deporte, la conexión ha sido muy natural», asegura Itai Pazner, vicepresidente *senior* de 888 Holding. El 65% del negocio de esta compañía *online* fundada en 1997 opera en mercados regulados.

El responsable de la multinacional con sede en Gibraltar asegura que este negocio no está reñido con el presencial. «El *online* sólo representa el 11% del juego global, queda mucho por crecer. Asistir a un casino o a un salón de juegos es una experiencia distinta, es como si se fuera al teatro en lugar de ver una película en casa. Sinceramente, no creo que el negocio en línea afecte a los casinos y otros espacios de juegos presenciales, son ámbitos separados», comenta Pazner. En torno al 30% de la facturación de 888 se dedica a publicidad y promoción en el país donde opera.

endesa.com

¿Por qué la energía abre caminos?

Porque las ciudades con modelos de ahorro energético ayudan a nuestro medioambiente. Por eso, Endesa incentiva la autoproducción de electricidad y el uso de iluminación eficiente en calles y edificios. **Porque cuando abrimos nuestra energía, el progreso es posible para todos.**

endesa

TEATRO REAL
200 AÑOS