Mercado del Juego en España 2024

El Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 2030, a través de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), publicó el pasado mes de agosto en su página web el Informe Anual del Mercado de Juego en España 2024.

Sin embargo, este informe no reúne las características propias de un estudio de mercado, ya que la información que presenta resulta imprecisa, incompleta y confusa respecto a la realidad del sector del juego en España.

El documento vuelve a centrar su análisis en el *Gross Gaming Revenue* (GGR) —cantidades jugadas menos premios—, utilizando este indicador como referencia principal para comparar las distintas modalidades de juego. No obstante, omite datos clave como las cantidades jugadas y el GGR de las máquinas tipo B en hostelería, para las que no se ofrece ninguna cifra.

Tampoco contempla que los juegos en España están sujetos a notables diferencias en materia de regulación, fiscalidad, publicidad y costes de explotación, factores que generan una distorsión en el mercado privado y, en la práctica, favorecen al juego online.

Para ofrecer una visión más completa y precisa del sector, el informe debería incluir aspectos como los ingresos fiscales, el empleo que genera cada modalidad, los costes de explotación asociados, así como los riesgos y problemas de adicción vinculados, lo que permitiría disponer de una radiografía más clara y realista del mercado del juego en España.

JUEGO PRESENCIAL PÚBLICO

Lo constituyen la Sociedad Estatal de loterías y Apuestas del Estado y la Organización Estatal de Ciegos de España.

SOCIEDAD ESTATAL DE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO(SELAE)

Es una sociedad mercantil pública, adscrita al Ministerio de Hacienda, encargada de gestionar los Juegos Reservados de Loterías de titularidad estatal y de las licencias singulares de apuestas deportivas e hípicas mutuas,

Copyright: © 2025 AESED. Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons CC BY-ND 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)

Ventas y Premios en el periodo 2020-2024

Fuente DGOJ

Las ventas se incrementaron en 2024 un 4,4%, y el 60,18% fueron Premios Pasivos (premio fijo) y el 39,82% juegos Activos (premio variable)

Red Comercial

Se realiza a través de locales físicos y página Web de SELAE.

Los puntos físicos se ubican en todo el territorio nacional y pueden ser:

- Red Integral o Básica que su única actividad es la venta de loterías, juegos autorizados y el pago de los premios inferiores a 2.000€.
- Puntos Mixtos o Complementarios: se dedican a la venta de lotería a través de terminal y juegos autorizados que combinan con otra actividad complementaria u otro tipo de productos (estancos, quioscos, papelerías, bares)

Puntos de Venta asciende a 10.910, distribuidos: Red Básica 4.179 y Puntos Mixtos 6.731.

SELAE tiene 52 Delegaciones y una plantilla de 504 trabajadores.

En el siguiente cuadro se observa cómo han evolucionado los puntos de venta de 2020 a 2024.

Fuente DGOJ

Empleo

Dispone de una plantilla de 504 trabajadores, a los que habría que añadir todos los puestos de trabajo indirectos que generan los 10.910 puntos de venta.

Publicidad

En el año 2024 el gasto en publicidad ascendió a 54,6 Mill.€

Tributos y aportaciones al erario público

Impuestos Actividades de Juego (IAJ) 44 Mill.€

Impuesto Sociedades :811 Mill.€

Dividendos . 2.279 Mill.€

Total de aportaciones: 3.335 Mill.€

Los datos señalados anteriormente han sido extraídos de la Auditoria del año 2024 realizada por Grant Thorton SLP Sociedad Unipersonal.

ORGANIZACIÓN NACIONAL DE CIEGOS DE ESPAÑA (ONCE)

Es una Corporación de Derecho Público de carácter social y base asociativa privada con normativa especifica y cuyos fines sociales se dirigen a la consecución de la autonomía personal e integración de sus afiliados(personas ciegas o con deficiencia visual grave). Tiene, junto a SELAE, reserva de loterías de ámbito estatal, y está exenta del Impuesto de Sociedades

Cuadro de ventas 2020-2024

Fuente DGOJ

Lotería Cupón 1.359 Mill.€

Lotería Juego Activo 501 Mill.€

Lotería instantánea 969 Mill.€

Puestos de trabajo

Los Agentes Vendedores son 20.309 que se distribuyen:

- Afiliados a la Once 3.858
- Discapacitados 16.451

Fuente DGOJ

Publicidad

En el año 2024 el gasto en publicidad ascendió a 49,9 Mill.€

Ingresos al erario público

Dada su finalidad y actividad propia de la Once no paga IVA, ya que la venta de lotería esta exenta de este tributo y tampoco paga el Impuesto de Sociedades dada su finalidad sin ánimo de lucro e integración de discapacitados de conformidad con la Ley 49/2002 de 23 de diciembre.

Datos extraídos de la Auditoria realizada por Ernst&Young S.L.

JUEGO PRIVADO: PRESENCIAL Y ONLINE

Los Juegos de Casinos, Bingos, Máquinas y Apuestas, se pueden practicar tanto presencialmente en locales autorizados como online.

Están gestionados por empresas privadas, con la diferencia que los Presenciales están transferidos y gestionados por las Comunidades Autónomas y las Online por la Administración Central, con regulación diferente.

CASINOS

En el siguiente cuadro se pueden observar las cantidades jugadas en los Casino Online y en los Presenciales, haciendo constar que en los Casinos Online no se incluyen las cantidades jugadas de Póquer, ni se explican las causas, ya que es un juego especialmente de Casinos y que en el año 2024 las cantidades jugadas ascendieron a 3.195 mill€ y que en los Casinos presenciales solo se han incluido las máquinas C .

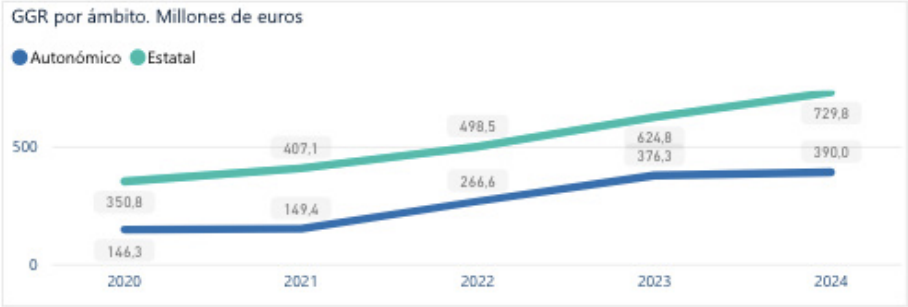
Cantidades Jugadas GGR

Si observamos las cantidades jugadas vemos que los Casinos Presenciales apenas representa el 10% de lo jugado online

Fuente DGOJ

En los Casinos online destacan los 11.395 Mill.€ jugados en máquinas y los 8.115 Mill.€, jugados en la Ruleta en el año 2024.

Si a las cantidades jugadas les deducimos los premios concedidos (GGR) las cantidades se reflejan en el siguiente cuadro.



Fuente DGOJ

Sorprende que en este caso el GGR de los casinos presenciales sea más del 53,44% de los casinos online

Número casinos 49 más 6 Salas Apéndices

BINGOS

De todos los juegos que compiten presencial-online, el bingo es el único que el presencial se impone con claridad en las cantidades jugadas al online como se aprecia en el siguiente cuadro.

Fuente DGOJ

Si a las cantidades juagas les restamos los premios, lo podemos ver en el cuadro de la página siguiente:

Fuente DGOJ

Como se observa, las cantidades Jugadas en el juego del bingo presencial se impone con claridad al online dadas las características del propio juego donde las relaciones humanas, la compañía, la sociabilidad y el pasar un rato agradable, están por encima del propio juego.

MÁQUINAS

Incomprensiblemente la Memoria del Juego, sin explicación alguna, sólo da datos del número de locales con máquinas, y obvia las cantidades jugadas y el GGR de las máquinas en los distintos establecimientos

Según la Memoria de juego en España en el año 2024y 2023

Inventario	Año 2023	Año 2024
Núm. de locales Hostelería	100.054	101.299
Núm. de Máquinas	181.802	183.308
Núm. de Casinos	911	1.019
Núm. de Máquinas B Hostelería	151.883	153.286
Núm, de Salones y Bingos	28.898	29.111

Fuente: DGOJ

Al objeto de poder estimar las cantidades Jugadas y los Ingresos menos premios en el año 2024, vamos a utilizar el Informe de Juego sobre Maquinas en Hostelería y en Salones del periodo 2019 a 2024, aunque este último año esta incompleto, elaborado por CEJUEGO.

Máquinas en Hostelería

		2019	2020	2021	202
Bares en funcionamiento		181.230	182.595	175.029	175.89
Máquinas "B"		151.604	141.133	120.029	119.26
GGR (Mill. €)		2.499	1.278	2.216	2.22
Impuesto especial sobre juego		577	316	434	53
Margen tras la tasa de juego (..		1.922	961	1.782	1.69
Tasa de juego sobre GGR (%)		23	25	20	2
Repercusión sobre la hostelería (Mill. €)	Transferencia a ho..	961	481	891	84
	Ingreso medio cafe..	6.328	3.405	6.414	6.14

Fuente: CEJUEGO

A pesar de la falta de datos directos presentados por la DGOJ, hemos estimado su GGR de 2024.

Para realizar esta estimación se ha considerado el rendimiento medio de las máquinas para el 2023 (donde tenemos datos oficiales) como el cociente entre el GGR y el parque de máquinas; y manteniendo este dato como constante en 2024, obtenemos el GGR para 2024.

Por otro lado, y dado que tampoco se da el dato de las Cantidades Jugadas, hemos estimado esta cifra considerando que el GGR viene a ser el 30% del total apostado (cantidades en millones de €).

Estas estimaciones de cantidades jugadas están resaltadas en el siguiente cuadro:

Año	2023	2024
Máquinas "B"	137038	153286
GGR en millones	2295	**2567,11**
Redimiento x máq "B"	16747,18	16747,18
Estimación Cantidades jugadas	**7650,00**	**8557,03**

Fuente: elaboración propia

Máquinas en Salones

	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Máquinas	40.251	37.244	37.483	36.821	36.079	31.497
Salones	3.788	3.861	3.855	3.856	3.804	3.805
GGR (Mill. €)	943	522	764	881	919	21
Impuesto especial sobre juego	205	133	190	195	191	
Tasas de juego sobre GGR (%)	22	25	25	22	21	
Margen tras pago tasa (Mill. €)	738	389	575	686	727	21
Visitas (millones)	63	30	55	56	57	
Gasto medio por visita (€)	15	17	14	15	16	

Fuente: CEJUEGO

Procediendo del mismo modo que en el caso anterior, obtenemos el GGR y las Cantidades jugadas para el 2024, en el caso de máquinas en salones.

Pueden observarse en el siguiente cuadro:

Año	2023	2024
Máquinas en salones	36079	31497
GGR en millones	919	**802,29**
Redimiento x máq en salones	25471,88	25471,88
Estimación Cantidades jugadas	**3063,33**	**2674,29**

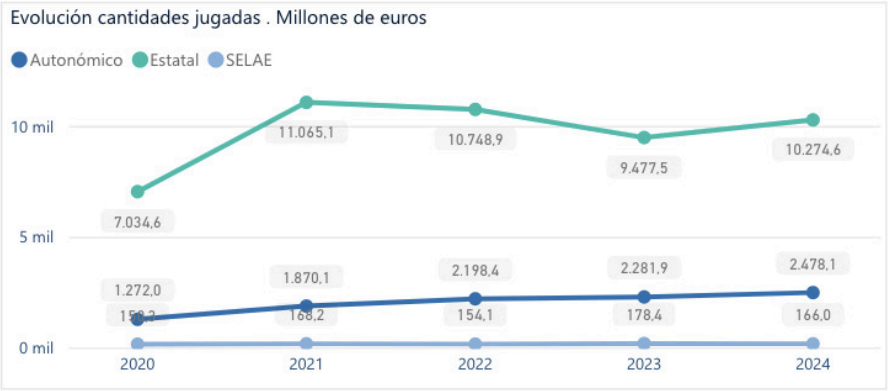
Fuente: Elaboración propia

APUESTAS: PRESENCIALES Y ONLINE

La Apuestas de ámbito estatal están gestionadas por la Administración Central. Todas las Comunidades Autónomas han creado y regulado sus propias apuestas en su ámbito territorial.

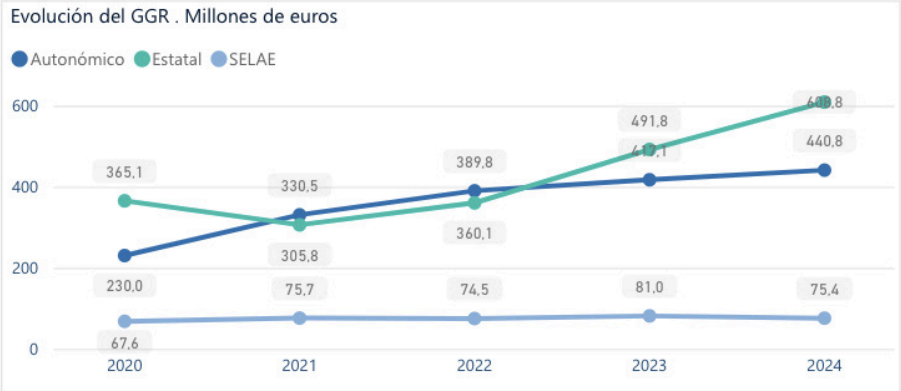
Po otra parte SELAE tiene las apuestas: la Quiniela, su juego asociado Elige 8, el Quinigol y el Quintuple Plus

En el siguiente cuadro se señalan las cantidades jugadas en lo periodo 2020-2024



Fuente DGOJ

Evolución del GGR de los años 2020 a 2024



Fuente DGOJ

Lo sorprendente de estos datos es que las cantidades jugadas de las presenciales apenas representa el 25% de las jugadas online, en cambio el GGR son prácticamente idénticos.

Mirando los datos del Juego Presencial y del Juego online, la conclusión es evidente el juego online dadas sus características de juego, sin costes de explotación, baja fiscalidad y publicidad, esta teniendo un crecimiento de dos dígitos cada año a costa del juego presencial que aporta más empleo, más ingresos fiscales y no tiene publicidad.

Es imprescindible conocer la realidad de las máquinas" B," cuántas son, qué cantidades se juegan, qué impuestos pagan; y no ocultar las consecuencias económicas y sociales.

CONCLUSIONES

Se solicita a las Administraciones Públicas la elaboración de una **Memoria del Juego** que incluya todos los datos señalados en este artículo, así como otros elementos relevantes —como el número de jugadores— con el fin de conocer mejor este mercado. Dicha memoria debería publicarse en el primer trimestre del año siguiente.

La **oferta de juego** en España se encuentra saturada, con una competencia creciente y cada vez más agresiva entre modalidades. Se crean continuamente nuevos juegos activos sin una adecuada evaluación de sus efectos sobre los jugadores, lo que contrasta con la pasividad de las Administraciones Públicas(AA.PP.) Estas, además de otros requisitos, deberían exigir a los solicitantes un informe objetivo e imparcial sobre las consecuencias de su implantación en el mercado de juego y en los potenciales jugadores y resolver en un plazo máximo de seis meses.

El **Juego Público** mantiene un crecimiento moderado, a pesar de disponer del monopolio de las loterías, una publicidad permisiva y la incorporación de nuevos productos.

El **juego online** presenta un crecimiento espectacular, ya que resulta especialmente atractivo para todas las generaciones por su interactividad e inmediatez. Además, compite de forma desleal con el juego presencial, al no soportar los mismos costes de explotación, tributar de forma reducida, generar escaso empleo y contar con una fuerte presencia publicitaria. Además de la tendencia adictiva promovida por la diferente legislación.

El **juego presencial privado** se encuentra en retroceso por estas razones y no consigue captar a las nuevas generaciones. Solo el bingo logra resistir parcialmente el impacto del juego online. Por su parte, las **máquinas tipo "B"** en hostelería y, en menor medida, en salones de juego, sufren una fuerte caída, no solo por la crisis del modelo de bar tradicional, sino también porque los nuevos jugadores prefieren migrar hacia el juego online, que lo ejerce en la privacidad de su domicilio, lejos de las miradas de sus vecinos y clientes del local.

En cuanto a las medidas regulatorias, existen muchas posibles, pero resulta imprescindible una: la **modificación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo**, en su aspecto fiscal. Concretamente, se propone que la base imponible del Impuesto sobre Actividades de Juego se fije en el **25% de las cantidades jugadas**. Asimismo, es necesario establecer una **regulación publicitaria estricta y rigurosa**, que no incite al juego y que sea aplicable tanto al sector privado como al público.

Miguel Mazón Hernández
Lcdo. Derecho y Dr. Economía