

GRADO EN COMERCIO

TRABAJO FIN DE GRADO

“EL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA: ESPECIAL REFERENCIA A LAS MÁQUINAS TIPO B”

PAULA GOZALO HURTADO

FACULTAD DE COMERCIO VALLADOLID,

JUNIO, 2020



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID GRADO EN COMERCIO

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

TRABAJO FIN DE GRADO

**“EL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA: ESPECIAL
REFERENCIA A LAS MAQUINAS TIPO B”**

Trabajo presentado por: Paula Gozalo Hurtado

Firma:



Tutor: Francisco Javier Gómez González

Firma:

FACULTAD DE COMERCIO, VALLADOLID

Valladolid, junio 2020

Resumen

En el siguiente trabajo se aborda el tema del sector del juego, con especial referencia a las máquinas tipo B. Después de hacer un repaso del sector del juego y, dentro de él, de los tipos de juego, de la normativa y del consumo, se adentra en el subsector de las máquinas tipo B. En la última parte del trabajo, se hace una investigación sobre el negocio y el consumo de este tipo de máquinas.

Abstract

In the following work, we address the issue of the gaming sector, with special reference to type B machines. After a review of the gaming sector, and within it, the types of play, regulations and consumption, we go into the subsector of type B machines. In the last part of the work, we do research on the business and consumption of this type of machines.

Palabras clave

Juego, azar, máquinas tipo B, industria, consumo.

Key words

Gambling, chance, type b machines, industry, consumption.

INDICE

1.Introducción y justificación.....	3
2.Los juegos de azar.....	4
2.1 Concepto.....	4
2.2 Tipos de juegos de azar.....	5
2.3 La evolución de los juegos de azar en el mundo.....	7
3.El sector del juego en la economía española.....	10
3.1 Aportación de la industria del juego al PIB español.....	10
3.2 Los operadores del juego.....	13
3.2.1. Operadores del sector público.....	13
3.2.2. Operadores del sector privado.....	16
3.3 Publicidad y promoción	18
4.Regulación de la industria del juego en España	19
5. Consumo del juego y sus consecuencias.....	20
5.1 Tipos de consumo.....	21
5.1.1 Presencial.....	21
5.1.2 Online.....	22
5.2 Adicción y ludopatía.....	22
5.3 Preocupante aumento de consumo online en menores.....	23
6.Análisis de caso: Situación del sector de las máquinas tipo B en España.....	24
6.1 Historia.....	25
6.2 Regulación	26
6.3 Mercado en España.....	27
6.4 Consumo.....	27
7. Propuesta y metodología de investigación.....	27
7.1 Objetivos de la investigación.....	28
7.2 Metodología de la investigación.....	28
7.3 Entrevista a varios empresarios de máquinas tipo B.....	28
7.4 Encuesta general sobre el uso de máquinas tipo B en España.....	36
7.5 Resultados.....	37
8. Conclusiones.....	47
9. Referencias bibliográficas.....	49
10. Dossier de legislación.....	51
11.Índice de tablas y figuras	53
Anexo 1. Cuestionario general-----	54
Anexo 2. Distribución de frecuencias-----	59

1. Introducción y justificación

Por circunstancias familiares, he vivido muy de cerca el desarrollo del negocio de la actividad del juego, más concretamente, del de las máquinas tipo B. Por este motivo, al ponerme a pensar en el tema del Trabajo Fin Grado, no tuve dudas y decidí hacerlo sobre lo que me resultaba más familiar y que, al tiempo, me producía bastante curiosidad.

La actividad del juego existe desde tiempos inmemoriales, pero, en muchos aspectos, es desconocida para la mayoría de la población. En torno a ella, se pueden estudiar aspectos de todo tipo: económicos, sociológicos, psicológicos etc. Por ello, a lo largo de este trabajo, nos acercaremos a todos ellos, tanto a nivel general, como en relación con el mundo de las máquinas tipo B. Este trabajo pretende, además, y a través de una pequeña investigación, analizar el desarrollo real de la actividad de las empresas dedicadas al negocio de las máquinas tipo B, así como los hábitos de consumo de este tipo de juego por parte de la población en general.

El juego tiene gran importancia económica y laboral en nuestro país, representó un 0,8% del PIB español en el 2018 por lo que maneja muchos millones de euros al año junto con la restauración, y repercute en la economía mundial. Además, produce muchos puestos de empleo a nuestro país.

La utilidad social de este trabajo es promover un consumo responsable, apoyar el sector de la restauración, el cual se encuentran en un momento muy complicado debido a las dificultades que se han presentado en nuestro país con el COVID-19 y promover un juego en contexto social, que se encuentre debidamente regulado y gestionado, frente a un juego de forma aislada y adictiva.

En definitiva, consideramos que la temática elegida resulta relevante, como colofón a los estudios de Grado de Comercio, en el que los alumnos hemos estudiado los distintos aspectos de los sectores económicos, entre otras cosas. En consecuencia, es un trabajo completamente vinculado a las competencias generales y específicas propias del Título, tal y como se exige en la normativa para la elaboración del Trabajo Fin de Grado, de la Universidad de Valladolid y, más en concreto, de la Facultad de Comercio de Valladolid. Dichas competencias, así como los objetivos de aprendizaje propuestos, están recogidos en la Guía Docente de la asignatura “Trabajo Fin de Grado”.

2. Los juegos de azar

2.1 Concepto

A la hora de definir los juegos de azar, debemos fijarnos, en primer lugar, en la definición de la palabra juego dada por la Real Academia Española (RAE, 2020), la cual, en una de sus muchas acepciones, se refiere a los juegos de azar señalando que son aquellos juegos *“cuyo resultado no depende de la habilidad o destreza de los jugadores, sino exclusivamente de la suerte; p. ej., la lotería.”* Por otro lado, una de las acepciones de la palabra “azar” que ofrece la RAE, es *“casualidad o caso fortuito”*. Si tomamos ambas acepciones y las aplicamos a la realidad de los juegos de azar, podemos afirmar, que lo que más influye en este tipo de juego es la suerte, lo fortuito y la casualidad. Al margen de las definiciones dadas, sabemos que en alguna ocasión el azar se combina con la destreza de los jugadores, como por ejemplo en los juegos de naipes.

En un estudio del Instituto de la Juventud (INJUVE, 2018), dedicado al hábito del juego en los jóvenes, se señala que el juego de azar puede ser, alternativamente, un pasatiempo individual, que no requiere de otras personas para llevarse a cabo, o una práctica social en que se comparte el juego con otras personas con la finalidad de obtener beneficio de éxito o rivalidad entre los mismos.

En el marco regulatorio nos encontramos con la definición del juego en la **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego**, que en su artículo 3, define juego como *“toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego”*. Se trata de una definición del juego como actividad económica, por tanto, se incluyen en ella aspectos económicos. De esta definición extraemos las siguientes características:

- Se trata de un juego en el que se arriesgan dinero u objetos económicamente evaluables.
- El resultado del juego es incierto.
- Puede predominar en ellos el grado de destreza de los jugadores.
- Pueden ser exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar.
- Los premios podrán ser en metálico o en especie.

2.2 Tipos de juegos de azar

Las investigaciones sobre los juegos de azar, sitúa su origen en tiempos antes de Cristo, ya que, como señala Llagostera, E (2011), se han encontrado en tumbas egipcias dados cúbicos de seis caras, exactos a los actuales, cuyas dos caras paralelas siempre suman siete. Desde entonces y hasta nuestros días, han aparecido multitud de juegos de distintos tipos. Históricamente, y por la ausencia de tecnologías, dichos juegos se realizaban, fundamentalmente, de manera presencial. Sin embargo, hoy en día el juego online se ha generalizado. En el siguiente epígrafe, profundizaremos más en la tipología de juegos a través de la historia, por ello de momento, nos vamos a referir a la tipología que recoge nuestra legislación.

Para ver el tipo de juegos que hay en España, tenemos que ceñirnos a la Ley **13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego**, que define cada uno de ellos.

-En primer lugar, nos encontramos con las loterías, definidas en la ley como *“las actividades de juego en las que se otorgan premios en los casos en que el número o combinación de números o signos, expresados en el billete, boleto o su equivalente electrónico, coinciden en todo o en parte con el determinado mediante un sorteo o evento celebrado en una fecha previamente determinada o en un programa previo, en el caso de las instantáneas o pre sorteadas. Las loterías se comercializarán en billetes, boletos o cualquier otra forma de participación cuyo soporte sea material, informático, telemático, telefónico o interactivo.”* De esta definición, extraemos la conclusión de que en este tipo de juego interviene completamente el azar, el factor de suerte, e implica que hemos adquirido una participación para el sorteo en su caso, que se celebrará a posteriori de su adquisición y en el que podremos resultar ganadores o no. Además, existirá la posibilidad de ganar o no, dependiendo de múltiples factores y se podrá hacer con diferentes soportes.

En España, la lotería es un juego muy popular y con un peso importante a nivel económico, pudiendo existir, tanto operadores públicos como privados, cuestión de la que hablaremos más adelante. Sin duda, en España el ámbito público es el que más peso tiene dentro del sector como lo demuestra el hecho de la existencia de la Sociedad Española de Lotería y Apuestas del Estado (SELAE, 2020) y de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) reguladas por la Orden SCB/1240/2019, de 18 de diciembre, por la que se publica el texto refundido de los Estatutos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles, como *“una corporación de Derecho Público de carácter social, con personalidad jurídica propia y plena capacidad de obrar y de autoorganización, cuyos fines sociales se*

dirigen a la consecución de la autonomía personal y plena integración de las personas de nacionalidad española con ceguera o con deficiencia visual grave, mediante la prestación de servicios sociales, que ejerce en todo el territorio español funciones delegadas de las Administraciones Públicas bajo el protectorado del Estado”.

El origen de la institución de la lotería en España, tal y como señala la SELAE, se encuentra en la época de Carlos III, quien, en 1763, instauró la “Lotería Real”, primera Lotería Primitiva que existió en España. Pero no fue hasta 1811, cuando se aprobó su creación y hasta 1812 cuando se celebró el primer sorteo. Poco tiempo después, la Lotería Nacional pasó a llamarse Lotería Primitiva. En el siglo XIX, aparecieron la Lotería de Navidad y la del Niño. En el siglo XX es cuando se produjeron más novedades en cuanto a la Lotería, ya que nacieron la quiniela, el sorteo de la Cruz Roja, la nueva Primitiva, la Bonoloto, y el Gordo de la Primitiva. En el siglo XXI, son novedad, el loto europeo, llamada Euromillones, (en la que participa España); las apuestas hípicas Lototurf y Quintuple Plus y la apuesta deportiva El Quinigol. En el año 2013, la Lotería española cumplió 250 años y se celebró con un sorteo especial. Además, se hicieron varios eventos y se publicó un boletín especial sobre el aniversario (SELAE,2013). También existe el juego de lotería a través de operadores privados.

En segundo lugar, nos encontramos con **las rifas**, definidas por la RAE (2020) como “juego que consiste en sortear algo entre varias personas”. Sin embargo, la ley del juego las define de forma mucho más amplia como “*aquella modalidad de juego consistente en la adjudicación de uno o varios premios mediante la celebración de un sorteo o selección por azar, entre los adquirentes de billetes, papeletas u otros documentos o soportes de participación, diferenciados entre sí, ya sean de carácter material, informático, telemático o interactivo, en una fecha previamente determinada, y siempre que para participar sea preciso realizar una aportación económica. El objeto de la rifa puede ser un bien mueble, inmueble, semoviente o derechos ligados a los mismos, siempre que no sean premios dinerarios*” Como podemos observar, la rifa tiene muchas características similares a la lotería, lo que le diferencia es el tipo de premio, que en este caso no puede ser dinerario.

En tercer lugar, están los concursos, y una de las acepciones de la palabra concurso en la RAE (2020) es la de competición, prueba entre varios candidatos para conseguir un premio, y es a este tipo de concurso al que se refiere la Ley del juego, que les define como “*aquella modalidad de juego en la que su oferta, desarrollo y resolución se desarrolla por un medio de comunicación ya sea de televisión, radio, Internet u otro, siempre que la actividad de juego esté conexas o subordinada a la actividad principal. En esta modalidad de juego para tener derecho a la obtención de un premio, en metálico o en especie, la*

participación se realiza, bien directamente mediante un desembolso económico, o bien mediante llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático, en el que exista una tarificación adicional, siendo indiferente el hecho de que en la adjudicación de los premios intervenga, no solamente el azar, sino también la superación de pruebas de competición o de conocimiento o destreza” España, es un país en el que se ha jugado mucho a través de concursos, en estos últimos años uno de los que más éxito tiene son aquellos en los que se envían SMS. Es un negocio que genera muchísimos ingresos, en particular, a las televisiones, y está en el punto de mira de las autoridades por la cantidad de fraudes que se producen.

Otro tipo de clasificación de juegos de azar son los juegos que se realizan de forma presencial y de forma online. Los juegos que se juegan de forma presencial son aquellos que se requiere de un local como los bingos, locales de hostelería o casinos, siendo las comunidades autónomas las que regulan su funcionamiento. Los juegos que no requieren presencia en un lugar físico son los que conocemos como “juego online” y se realizan de forma electrónica, informática y telemática y que, según la Ley de Regulación del Juego, son *“aquellos en los que se emplea cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras, o comunicación interactiva, ya sea ésta en tiempo real o en diferido”*.

En junio de 2012 comenzó el juego online regulado en España, y desde entonces se ha generalizado y representa ya, según la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), el 1,14% de su Producto Interior Bruto. Según el informe anual de juego online de la DGOJ (2018), esta industria cerró 2018 con un incremento del margen de juego del 25,5 %, esto es hasta 699 millones de euros, frente a los 557 millones de euros obtenido en 2017. Sin embargo, en los últimos trimestres se ha producido una disminución de ese margen (DGOJ, 2019).

2.3 La evolución de los juegos de azar en el mundo

No cabe duda de que, la industria del juego es una de las industrias más rentables en todo el mundo (Rangel Torrijo, H, 2013) y, además, su consumo ha ido creciendo exponencialmente a lo largo del tiempo, salvo en estos momentos en que vivimos la pandemia del COVID-19 que ha llevado, según la revista Sector del Juego (2020), a una caída del 11% de los ingresos mundiales del juego, previstos para 2020. Lo más destacable

en cuanto a su evolución es la entrada con fuerza del juego online en el mercado. En cuanto al sector del juego, existen diferencias entre unos países y otros que se resumirán brevemente en los siguientes párrafos:

En Norteamérica, el juego inicialmente estuvo unido a las actividades delictivas y por esta razón, fue prohibido en el siglo XIX. Con posterioridad el sector se reguló adecuadamente para evitar en todo caso su vinculación con el crimen. Lo que más encontramos en Estados Unidos son casinos, y en particular en la ciudad del entretenimiento por excelencia, que es la Vegas. Existen normativas, para los casinos en cada federación y en muchos casos los beneficios del juego, se destinan a obras de tipo social y similares. También, existe lotería estatal, que se regula bajo el marco del federalismo y cuyos beneficios revierten principalmente en políticas educativas. Además, como afirma Rangel Torrijo, H (2013), los casinos para los pueblos indígenas ofrecen recursos y posibilidades de desarrollo a una población que históricamente ha sido marginada. Al igual que en la mayoría de los países en Estados Unidos, se ha generalizado el juego online.

En Europa, hace miles de años que existen los juegos de azar y hasta la aparición de las nuevas tecnologías la gente jugaba presencialmente, destacando sobre todo en los últimos siglos, el juego en los casinos. Destacan en este sentido, los casinos de Montecarlo, de Madrid, de Lisboa, y de Bruselas entre otros. Otra de las modalidades presenciales destacadas, sobre todo en Reino Unido lo han sido las apuestas en las carreras de caballos. Por último, podríamos destacar los torneos de póker tanto mundiales como europeos, siendo los más conocidos o el World Series of Poker, el World Poker Tour, el World Series of Poker Europe, el European Poker Tour. Pero, lo que prima hoy en día y desde hace ya muchos años es el juego online.

En cuanto al juego online, en la Unión Europea, en concreto, este tipo de juego creció en 2018 un 11% y, según las estadísticas de la Asociación Europea de Juegos y Apuestas (EGBA), en este año *“el mercado total de juegos de azar en línea de la UE-28 generó 22.200 millones de euros en ingresos brutos de juego, lo que representa el 49,2% del total del mercado mundial de juegos de azar en línea. El mercado canalizado representó 15.900 millones de euros, lo que refleja una tasa de canalización del 71,7%. Mientras tanto, los juegos de azar fuera de línea (loterías, casinos, casas de apuestas, etc.) tuvieron un ingreso bruto total de 73.500 millones de euros, lo que representa el 76,8% del mercado total de juegos de azar de la UE-28. En ese año, el mercado del Reino Unido (34,2%) representó la mayor parte del mercado total de juegos de apuestas en línea de la UE-28, según los ingresos brutos del juego. Alemania (11,1%), Francia (8,8%) e Italia (8,1%)*

fueron los siguientes mercados nacionales más grandes” (EGBA, 2018). Uno de los motivos del aumento del juego online en Europa ha sido sin duda la aparición de numerosos dispositivos móviles, pero el problema radica en que hay una regulación muy divergente de los países UE, que perjudica tanto a los operadores como a los consumidores o a las administraciones en general.

Por lo que se refiere al tipo de licencias, como se puede apreciar en la ilustración, en 26 Estados Miembros de la UE (con anterioridad al Brexit) se adoptaron regímenes de licencias múltiples y solo Finlandia conserva un modelo de monopolio exclusivo y Eslovenia, no tiene normas de juego online.

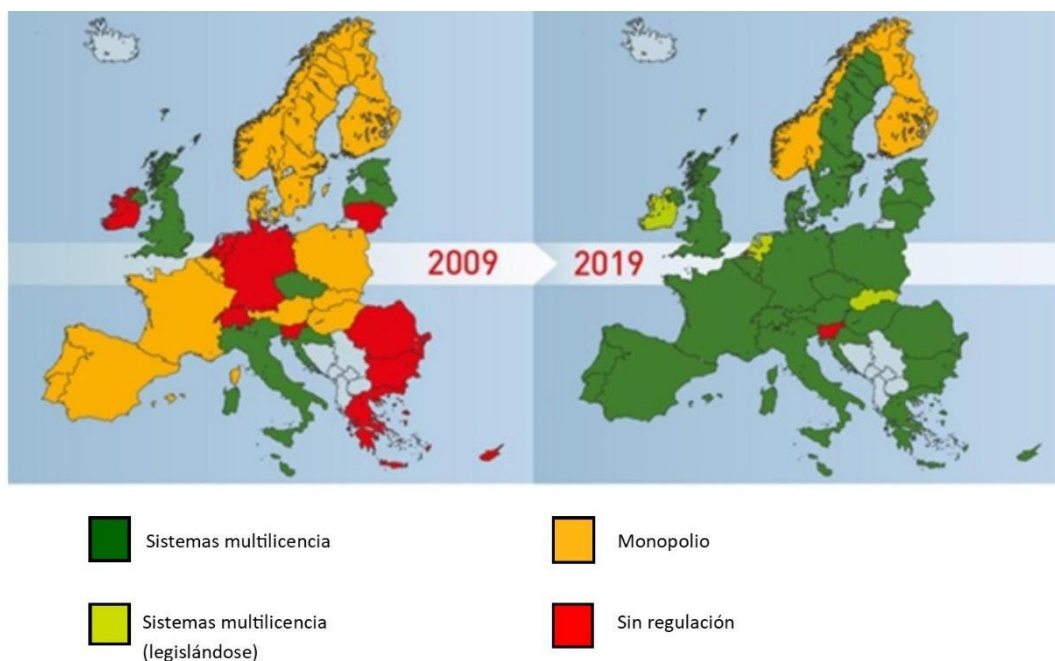


Ilustración 1. Los modelos de monopolio ya no prefieren la elección del sistema de licencias de juego en línea en la Unión Europea Fuente EGBA EU

En 2011, la Comisión Europea publicó el Libro Verde sobre el juego en línea en el mercado interior, cuyo objeto era realizar una amplia consulta pública sobre los retos y problemas que supone para los poderes públicos el rápido desarrollo de las ofertas de juego en línea, tanto lícitas como no autorizadas (Comisión Europea, 2011). En 2018, la Comisión Europea publicó un Informe sobre evaluación de herramientas reguladoras, para hacer cumplir las reglas de juego en línea y canalizar la demanda hacia ofertas controladas. El momento en el que se publicó este informe es relevante por la situación del sector, en particular en temas publicitarios. En él se analizan temas como sistemas de bloqueo de

páginas, comportamientos de usuarios o los sistemas sancionadores en los distintos países detectándose importantes diferencias en los procedimientos y procesos de control de los Estados miembros. Dentro de este informe destaca el papel desempeñado por la DGOJ, cuya función es regular, supervisar y sancionar las actividades lúdicas en el sector estatal.

El 28 de abril de 2020, EGBA ha publicado el primer Código de conducta paneuropeo para la publicidad responsable de los juegos de azar en línea, que pretende complementar y fortalecer los marcos legales y de autorregulación existentes para la publicidad de juegos de apuestas en línea en Europa y se espera que inspire las regulaciones y la actuación de todos los países UE.

3. El sector del juego en la economía española

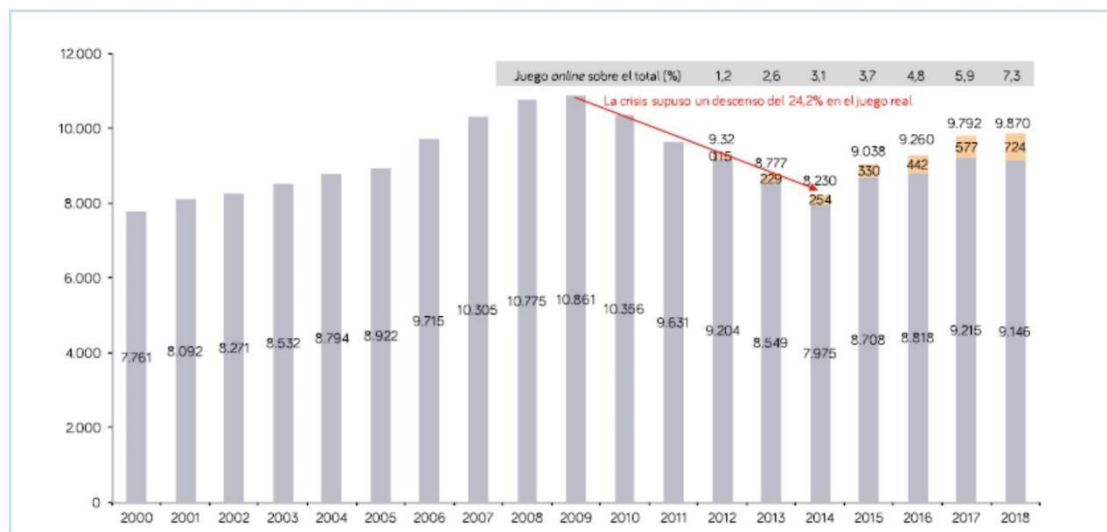
El sector del juego en España mueve muchos millones al año, incluso más que el sector de la restauración. Es un sector en el que, además, influye la situación de la economía mundial y de la española en particular (Mazón Hernandez, M y Chóliz Montañés, M, 2012). Según el *Anuario del Juego en España de 2019*, publicado por el Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y CEJUEGO, el juego real, en 2018 fue en nuestro país de 9.870,3 millones de euros. En el siguiente apartado desglosaremos los datos. En este informe, además, se señalan las tendencias de esta industria, destacando que las apuestas presenciales, salones de juego y prácticamente todo el juego online están en fase de crecimiento, mientras que están decayendo la Quiniela y las otras apuestas deportivas de SELAE y los cupones de la ONCE. A nivel laboral, es un sector muy relevante puesto que, como se señala en el Anuario, da empleo a 85.047 personas, de las cuales 47.178 pertenecen al sector privado y 37.869 a SELAE y a la ONCE. Las máquinas de juego en bares producen para la hostelería el equivalente a 54.263 empleos.

Por lo que respecta a la inversión y, por tanto, a la proyección futura del sector, el informe señala que se mantiene en salones de juego, redes de apuestas presenciales y en modernización de salas de bingo. Además, crecen las inversiones internacionales en España, por la seguridad que ofrece la regulación del juego y, por otro lado, varias multinacionales españolas invierten ampliamente en Latinoamérica, Europa Central y el Magreb.

3.1 Aportación de la industria del juego al PIB español

Tal y como se señala en el *ANUARIO DEL JUEGO (2019)* en 2018, las empresas del sector facturaron de 9.870,3 millones de euros, lo que representó el 0,8% del PIB. El juego online escala posiciones en su aportación al PIB, en relación con el juego presencial. Además, el anuario detalla cómo se distribuye este gasto. Así, según el Anuario del juego (2019), en los juegos de ilusión, las loterías y quinielas de los operadores públicos, SELAE y ONCE, se jugaron 4.255,7 millones de euros, cantidad que varió poco respecto de años anteriores. En el juego de entretenimiento (casinos, bingos, salones de juego, máquinas en hostelería y apuestas deportivas) gestionado por empresas privadas, se jugaron 4.856,8 millones de euros. Destaca el hecho de que lo que más descendió fueron el juego en las máquinas en hostelería y en global el juego presencial descendió levemente. En juego online se jugaron 724,4 millones de euros, lo que supone un 7,3% del total.

En el siguiente gráfico podemos ver las cantidades jugadas en millones de euros, en 2018 y años anteriores, con una distinción de lo jugado online y de forma presencial.



JUEGO PRESENCIAL

JUEGO ONLINE

Ilustración 2.- Juego Real (cantidades jugadas-premios (margen de las empresas) (millones de euros) Fuente. - Anuario del juego en España (2019)

Como señala el *Anuario del Juego* (2019) y cómo podemos observar en la siguiente ilustración, el juego da empleo a 85.047 personas. En la misma, se puede observar cómo en estos últimos años ha descendido el empleo en SELAE y en ONCE y, sin embargo, ha aumentado en el sector privado del juego.

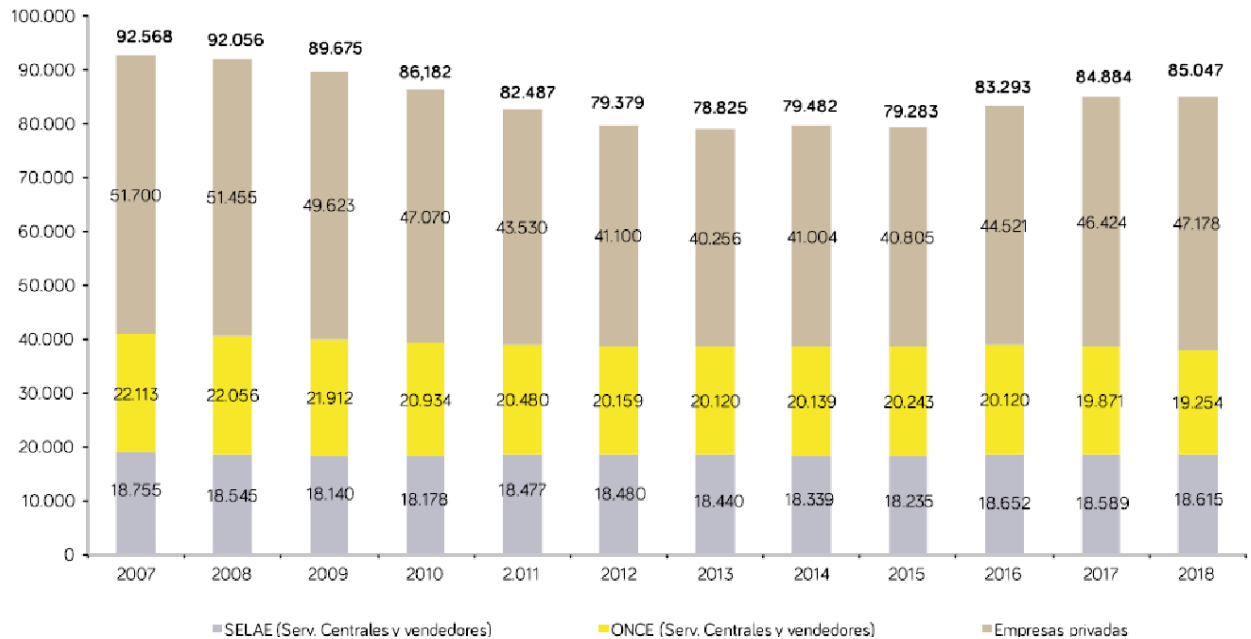


Ilustración 3.-Puestos de trabajo en el juego. Fuente Anuario del juego en España (2019)

Por último, en cuanto a los impuestos del juego, tal y como podemos observar en la siguiente ilustración, los impuestos autonómicos ascendieron en 2018 a 1.124,6 millones de euros. Por su parte, el Estado recaudó 215,7 millones de euros, y otros 407,9 millones de euros se recaudan de los premios en las loterías y en el juego del bingo, establecidos por Asturias, Murcia y el Ayuntamiento de Pamplona.

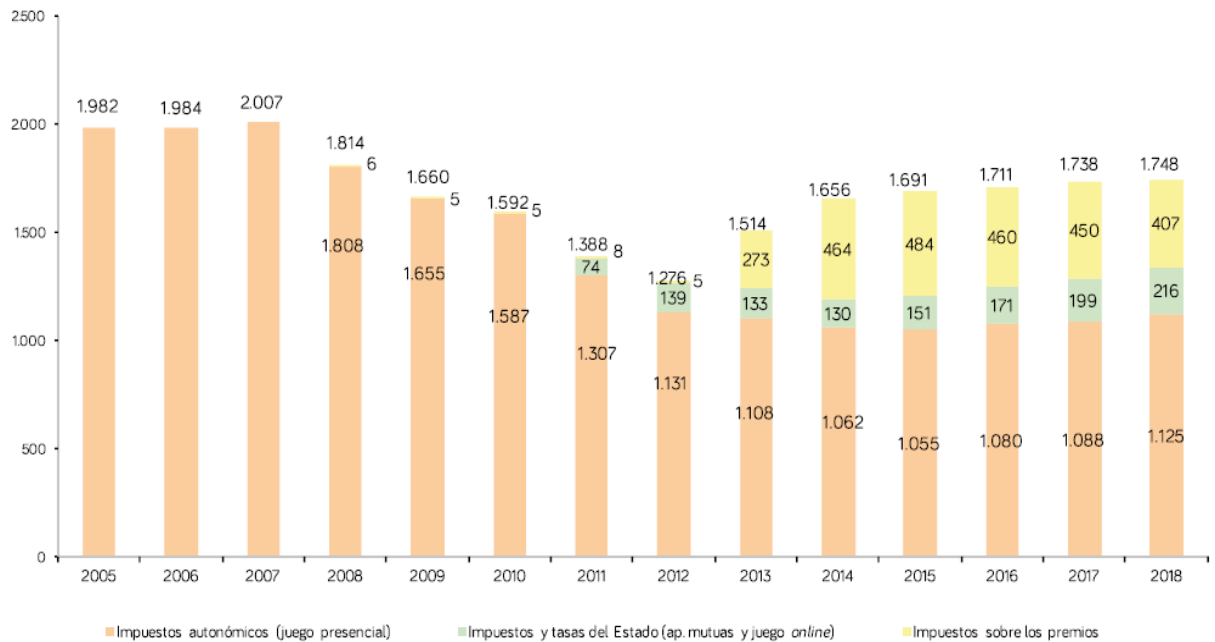


Ilustración 4.-Impuestos sobre el juego. Fuente Anuario del juego en España (2019)

En términos generales se puede afirmar que, en España, la normativa fiscal es muy amplia y compleja y, además, se caracteriza porque retiene mucho dinero a las empresas privadas de sus beneficios.

3.2 Los operadores del juego

Según el *Anuario del juego* (2019), el sector del juego presencial privado está compuesto por más de 5.000 empresas, algunas de dimensión multinacional, y tanto las grandes como las PYMES son en buena parte de carácter familiar, un rasgo propio del sector, y frecuentemente están entrelazadas o pertenecen a grupos. Se estima que las empresas que se mantienen independientes son entre mil quinientas y dos mil. Además, hay tres operadores públicos, SELAE, la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas (EAJA), y la ONCE.

3.2.1. Operadores del sector público

En cuanto a los operadores del sector público, nos encontramos con SELAE, ONCE y la EAJA. Para entender la existencia de un operador a nivel de Comunidad Autónoma (como lo es EAJA), hay que remitirse al momento en que nace en España el Estado de las Autonomías. En efecto, tal como señala Mazón Hernández, M (2004) a comienzos de los

años 80, se creó el Estado Autonómico, previsto en nuestra Constitución de 1978, y entre las competencias transferidas estaban las del juego, así como ingresos entre los que se incluyeron los provenientes de las tasas de juego. Sin embargo, esta transferencia ha causado muchos problemas y conflictos competenciales en relación a SELAE y ONCE y de tipo fiscal.

En cuanto a SELAE, se crea mediante el Real Decreto-ley 13/2010, de 3 de diciembre de 2010, que reordena la actividad de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE). Es una sociedad del “Grupo Patrimonio”, que depende de la Dirección General del Patrimonio del Estado, adscrita a su vez al Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Tiene cuatro sedes en Madrid, que gestionan solamente juegos de titularidad estatal. Sus funciones, que encontramos en la página web de la propia SELAE, son las de la gestión, explotación y comercialización de las loterías y juegos de ámbito nacional en sus distintas modalidades, y en todo caso siempre que afecten a un territorio superior al de una Comunidad Autónoma; de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, en cualquiera de sus modalidades, así como cualesquiera otros concursos de pronósticos mutuales y benéficos que se realicen sobre resultados de eventos deportivos y de aquellos otros juegos que sean competencia del Estado y, asimismo, cuando expresamente lo autorice el Ministerio de Economía y Hacienda, de los correspondientes a las Comunidades Autónomas u otros países, previo el acuerdo oportuno en dicha materia.

La SELAE también tiene como función, la valoración comercial de los locales propuestos por los participantes en los procedimientos para la adjudicación de Administraciones de Loterías y en general de los puntos de venta de su red comercial, la realización de cuantas actividades y servicios relacionados con los juegos le sean encomendados.

En cuanto a las cifras de SELAE, son las que presentamos en la siguiente ilustración:



Ilustración 5.: SELAE en cifras. Fuente SELAE

Por lo que respecta a la ONCE, sus orígenes se encuentran en los años 30, cuando una serie de pequeñas asociaciones formadas por personas ciegas, crearon una rifa como un medio de vida (ONCE, 2012). Tras negociar con las administraciones, en 1938, nació la ONCE. Poco a poco, pasaron de las rifas a otro tipo de actividades, como la formación, por lo que en los años 60 se crearon ciertos centros de formación, como por ejemplo la Escuela de Telefonía. A partir de 1977, la ONCE, igual que el país, comienza a democratizarse y sus primeras elecciones fueron el 19 de enero de 1982 y el 2 de enero de 1984, el sorteo de la ONCE pasa a ser nacional. En 1987, con el cuponazo, la ONCE da un paso de gigante, se consolida y se crea en 1988, la Fundación ONCE. En los años 90, jugó un papel fundamental en lo social y ganó mucho más peso a nivel internacional y ya en el siglo XXI, las nuevas tecnologías supusieron un salto importante en cuanto a la forma de trabajar (se incorporan por ejemplo Terminales de Punto de Venta -TPV-, para los agentes vendedores) y en cuanto a la forma de vender sus productos, ya que se inaugura una plataforma de venta on-line a través de la página web JuegosONCE.es. En este momento, la ONCE

atiende a 70.000 personas ciegas o con discapacidad visual y su Fundación hasta la fecha ha creado cerca de 80.000 empleos.

La ONCE, hoy en día tiene como juegos, Cupón Diario, Cuponazo, Sueldazo, Eurojackpot, Super Once, 7/39, Triplex de la ONCE y, además, numerosos rascas, como por ejemplo Star Crush, Mega Millonario, Super Cash Winner Triplicator etc.

Según el Anuario del juego en España (2019), las ventas de cupones, en sus cuatro vertientes, supusieron 1.322,9 millones de euros en 2018; los juegos activos, 215,5 millones de euros €; y la lotería instantánea 622,3 millones de euros. El hecho de que la ONCE diversificara su oferta ha frenado la tendencia negativa de la década anterior. El 61% de sus ventas proceden de los cupones, el resto de loterías instantáneas y juegos activos. En la siguiente ilustración podemos ver la evolución de las ventas de la ONCE por producto.

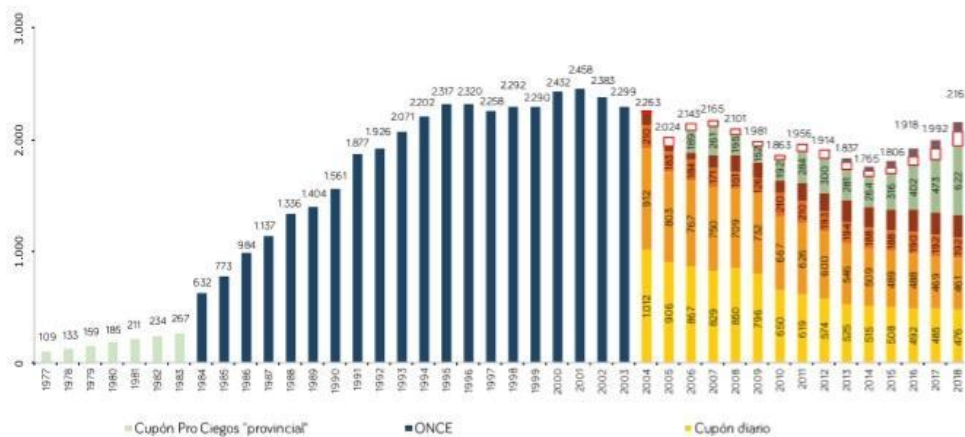


Ilustración 6.- Evolución de las ventas de la ONCE por producto. Fuente Anuario del juego en España (2019)

Finalmente, y por lo que se refiere a la EAJA, que depende desde 2018 de la Conserjería de Economía y Hacienda de Cataluña, según el Anuario del juego en España (2019) sus ventas están alrededor de 200 millones de euros y con un reparto en premios de unos 170 millones de euros. Uno de los juegos más populares es la Grossa de Cataluña (La Gorda de Cataluña) en la que participaron el 36,8% de los residentes en Cataluña y del que vendieron 37,1 millones de euros.

3.2.2. Operadores del sector privado

Son miles los operadores del sector privado del juego, tanto presencial como online. En cuanto al juego presencial, según el Anuario del juego en España (2019) y por lo que respecta a los casinos, desde 2014 hay más de 50 salas de casino abiertas, cerró uno (el

Casino Puerta de Toledo) y han abierto algunos nuevos en 2019, como el Casino Admirall de Granada. Muchos de los casinos están en edificios históricos que quedaron sin uso, como por ejemplo el Roxy de Valladolid, Electra de Logroño, y otros complementan la oferta de ocio de hoteles o ferias, como la de Cirsa de Valencia.

En la siguiente ilustración, se puede ver los Casinos que había en España en 2018.

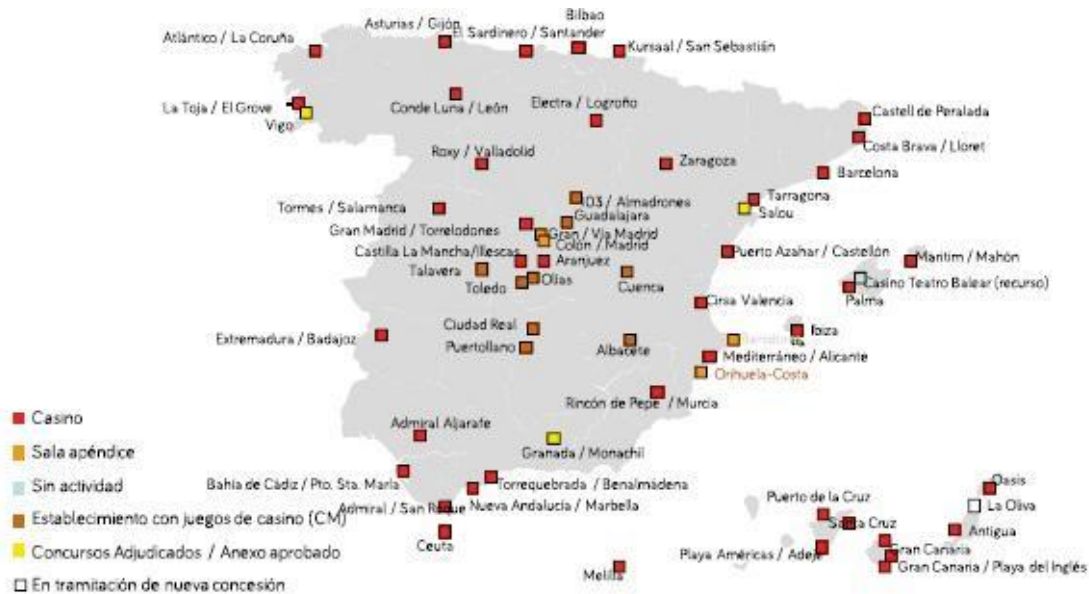


Ilustración 7.- Casinos en España. Fuente Anuario del juego en España (2019)

Por otro lado, nos encontramos con las salas de bingo. Según el *Anuario del juego en España (2019)*, en 2018 se jugaron 591,7 millones de euros y estuvieron abiertas en ese año 321. En los últimos años han renovado su oferta de juego con nuevos formatos, en concreto con nuevos tipos de bingo y nuevas máquinas, para atraer a más clientes y han centrado su oferta en zonas turísticas y urbanas. En cuanto a la gestión, en la estructura empresarial del bingo conviven varios grupos empresariales de gran dimensión, con empresas pequeñas.

En cuanto a las máquinas tipo “B”, que se encuentran en salones y hostelería, tema central de este trabajo, nos referiremos a ellas más adelante.

En cuanto a los operadores privados del juego online, se trata de un tipo de factores económicos que obtienen grandes beneficios con el casino, póquer, bingo y concursos.

3.3. Publicidad y promoción

La **Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad**, define publicidad, como *“toda forma de comunicación realizada por una persona física o jurídica, pública o privada, en el ejercicio de una actividad comercial, industrial, artesanal o profesional, con el fin de promover de forma directa o indirecta la contratación de bienes muebles o inmuebles, servicios, derechos y obligaciones”*. Si trasladamos esta definición al sector del juego, nos encontramos con un abanico de posibilidades para publicitar todas sus actividades, tanto presenciales como online, y de operadores públicos y privados. Además, nos encontramos con que el tema de la publicidad del juego enfrenta aspectos jurídicos, económicos y éticos (García Rodríguez, C, 2017). Existe diversa normativa relativa a la publicidad, tanto a nivel nacional, como autonómico, como local y con finalidades distintas. Podríamos decir que además en lo relativo al juego, hay un choque de intereses que hace difícil equilibrar la balanza, en el sentido de que, por un lado, interesa obtener cuantos más beneficios mejor y, por otro, se quiere proteger al consumidor. En el ámbito del juego, al igual que en otros sectores existe una importante presencia de la llamada publicidad ilícita.

En cuanto a la **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego** en su artículo 7 se refiere a la publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego. Dicho artículo establece la obligatoriedad de contar con la autorización para la realización de publicidad contenida en el título habilitante. Esta Ley mandaba desarrollar lo relativo al mismo, pero hasta hoy la norma de desarrollo no se ha publicado. En estos momentos, contamos con un Proyecto de Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego, cuya última versión es de 24 de febrero de 2020. El título I de este proyecto de Real Decreto, titulado *“Las comunicaciones comerciales de las actividades de juego”*, desarrolla el artículo 7 de la **Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego** y contiene 4 capítulos, destacando sobre todo el primero relativo al régimen jurídico de las comunicaciones comerciales y los principios generales a observar en las mismas, incluyendo distintos principios éticos de obligado cumplimiento.

Además, existe un código de conducta del año 2012, que ha sido revisado a finales de 2019, es el llamado *“Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego”*, que aprobó la Comisión Mixta de Seguimiento de Autocontrol a propuesta de la Asociación Española del Juego Digital, y que entró en vigor en enero de este año. Dicha modificación tiene como objetivo el de aumentar la protección de los colectivos más vulnerables, con especial atención a los menores de edad.

En relación al momento que vivimos por la pandemia del COVID-19, y según lo dispuesto en el Real Decreto-ley 11/2020, de 31 de marzo, por el que se adoptan medidas urgentes complementarias en el ámbito social y económico para hacer frente al COVID-19 durante el estado de alarma, la publicidad del juego online, queda limitada a un horario de 1:00 a 5:00 de la mañana, tanto en televisión, radio y plataformas de intercambio de videos, como Youtube.

4. Regulación de la industria del juego en España

La regulación del juego en España es muy amplia, existen numerosas normas, tanto estatales, como a nivel de Comunidad Autónoma. Es en la web de la DGOJ, en donde podemos encontrar la normativa estatal en vigor.

La Ley más destacada, a la que se ha hecho referencia continuamente en el presente trabajo, es la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, y tal y como se señala en su exposición de motivos, es una ley que *“se fundamenta en los números 6, 11, 13, 14 y 21 del apartado primero del artículo 149 de la Constitución Española y en la reiterada doctrina del Tribunal Constitucional, manifestada en numerosas sentencias, entre las que cabe destacar, la número 163/1994, de 26 de mayo, que declara la existencia de una competencia estatal en materia de juego que ha de ser ejercida por el Estado en nombre del interés general, sin perjuicio de las competencias que en materia de juego tienen reconocidas las Comunidades Autónomas en sus respectivos Estatutos de Autonomía (Ley del juego)”*. En términos generales, se regulan las actividades de juego, que se realizan a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos...etc. teniendo los medios presenciales un carácter accesorio, salvo algunas actividades de juego. Además, con esta ley se quiere garantizar la protección del orden público, de los menores, la lucha contra el fraude, la prevención de las adicciones, y proteger los derechos de los participantes en los juegos, todo ello, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía.

Existen varios Reales Decretos que desarrollan esta Ley, como el Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, que desarrolla lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego y el Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, que desarrolla lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego. Así, por ejemplo, se crean el Registro General de Licencias de Juego, el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

Además, existen numerosas órdenes ministeriales, que regulan los distintos tipos de juego, el juego responsable, el fraude en las apuestas, las entidades certificadoras, el impuesto del juego, y la regulación de datos de carácter personal.

A nivel autonómico, los Estatutos de las CC. AA, asumieron las competencias correspondientes, siempre respetando lo dispuesto en la Constitución española (R, Guillén Catalá, 2012). A modo de ejemplo, el artículo 70.27 de la Ley Orgánica 14/2007, de 30 de noviembre, de reforma del Estatuto de Autonomía de Castilla y León, dispone que son competencia exclusiva suya *“los casinos, juegos y apuestas, excepto las loterías y apuestas del Estado y los juegos autorizados por el Estado en el territorio nacional a entidades sin ánimo de lucro.”* Por su parte, la Ley Orgánica 3/1979, de 18 de diciembre, de Estatuto de Autonomía para el País Vasco en su artículo 10.35, dispone que su Comunidad Autónoma, *“tiene competencia exclusiva en casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas.”*

En resumen, *“el Gobierno tiene la competencia en los juegos de azar en línea - apuestas, juegos de casino, máquinas de azar, póquer y bingo-, además de en los juegos que se producen en todo el territorio (como las Loterías y Apuestas del Estado y la ONCE), mientras que las Comunidades son competentes en los de su ámbito territorial, como las casas de apuestas presenciales y los salones de juego.”* (Escudero, B, 2018). Además, en estos últimos años, la preocupación de las Comunidades Autónomas, se centra en la necesidad de aprobación de normativa que recoja acciones de prevención contra la ludopatía.

En general, y como colofón podemos decir que el juego es una actividad económica tan singular que, como señala CEJUEGO (2016), el grado de intervención regulatoria y administrativa jurídicamente admisible es muy superior al que cabe imponer en el conjunto de actividades económicas ordinarias o inocuas.

5. Consumo del juego y sus consecuencias

El juego ha acompañado al hombre desde tiempos remotos, apareciendo en un principio como un entretenimiento y pasando, con el paso de los años, a convertirse en un componente cultural y en un sector importante de nuestra economía. A lo largo de los tiempos, el juego ha provocado tantos problemas en relación a su consumo y adicción, que el legislador se mantuvo dispuesto a seguir apostando por su punición durante muchos años, pese a que, en diversas ocasiones, se presentaron proyectos en que se proponía su legalización. En España, el juego se legalizó en 1977, y a partir de entonces se reguló tanto a nivel estatal, como de las Comunidades Autónomas. En estos momentos, existe una

oferta de juegos en la sociedad occidental, que no tiene precedentes, como ponen de manifiesto Vacchiano, M y Mejía Reyes, C (2017), pero además las nuevas tecnologías, han permitido que hoy en día se pueda jugar en cualquier momento y en cualquier lugar. Sin duda, podemos afirmar que en España y en muchos otros países, existe una auténtica cultura del juego.

5.1 Tipos de consumo

Tal y como pone de manifiesto Blanco Miguel, P (2013), el juego en España goza hoy en día de una gran legitimidad social, como expresa el hecho de la aparición continua de juegos y de campañas de publicidad sobre ellos. Hasta la aparición de las nuevas tecnologías, el tipo de juego que existía era el presencial. Los ciudadanos tenían la oportunidad de jugar sobre todo en casinos y casas de apuestas y se realizaba en contextos de mucha privacidad, casi con clandestinidad, para esquivar el reproche social. Con la llegada del juego online, se puede jugar desde tu propia casa, por lo que se garantiza la privacidad de esta conducta. Toda esta situación hace que existan más probabilidades de ludopatía y en espacios de tiempo más corto, lo que se ha convertido en un problema de salud pública.

Según el Anuario del Juego de CEJUEGO (2019), el 49,2% del mercado del juego es juego presencial de entretenimiento que gestionan empresas privadas, concentrándose un 27,4 % en las máquinas en hostelería (en descenso), y el resto en salones de juego (8,6%) y las salas de bingo (6,0%) por encima de los casinos apuestas presenciales que suponen cada una de ellas un 3,6% del mercado.

5.1.1 Presencial

En España, en 2019, el juego presencial se localiza sobre todo en hostelería, casinos, salas de bingo y salones de juego, que ingresan millones de euros y suponen la creación de muchos miles de puestos de trabajo.

En cuanto a los casinos, en donde más se visitan es en Madrid y Cataluña. Tras la última crisis económica, el perfil de visitantes de casino ha cambiado y ahora los que asisten son sobre todo hombres y menores de 35 años, que, además, acuden más por entretenimiento y por socializar que por otras razones.

Respecto a las salas de bingo, que se encuentran sobre todo en zonas turísticas y en ciudades grandes, reciben millones de visitas al año y, desde 2014 hasta hoy, han mejorado en cuanto a número y a su modernización, y en cuanto al aumento de jugadores de la oferta de entretenimiento que hacen, ya que es más amplia.

En cuanto a los salones de juego, estos han aumentado en número en los últimos años y también las cantidades jugadas en ellos. Existen numerosos operadores y gracias a ellos, se ha creado bastante empleo en el sector privado. En la memoria anual de 2019 de la Asociación Española de Empresarios de Salones de Juego y Recreativos (ANESAR) se hace un repaso de toda su actividad y en palabras de su presidente, José Vall: *"este sector da empleo a 18.200 personas de manera directa en más de 3.100 salones de juego. Se trata de un sector que factura 650 millones de euros y paga 200 millones de euros en impuestos directos"* (ANESAR, 2019).

5.1.2 Online

El juego online llegó a España en la década de los 2000, con las casas de apuestas y casinos online ganando popularidad año tras año y con el punto de inflexión de la Ley del Regulación del Juego de 2011, que llegó como respuesta a estos nuevos operadores, que cambiaron por completo la forma de jugar. Hasta entonces, estos operadores tributaban los ingresos obtenidos en España en países como Malta o Luxemburgo, donde habían logrado licencias por tratarse de naciones que regularon esta actividad de forma temprana. Pero con la nueva regulación esto cambió, y cualquier empresa de juegos de azar y apuestas deportivas que operara en España tendría que tributar también en España, y acogerse a su legislación (Lacort, J, 2020).

El hecho de que la mayoría de la población pueda acceder a internet, ha supuesto un cambio importantísimo en cuanto al consumo del juego. El juego online deja atrás barreras temporales y físicas, ya que se puede jugar desde casa y a cualquier hora. Esto también ha dado lugar al aumento de las adicciones, ya que, si el juego presencial provoca adicciones como la ludopatía, el juego online, lo hace también, pero de forma más rápida (Sancho López, M, 2017).

La legislación actual tanto de publicidad, como de juego, van dirigidas a proteger a los consumidores y especialmente, a los menores, para que no se vean perjudicados sobre todo por publicidad agresiva, engañosa etc., y sobre todo respecto al juego online. Por otro lado, los códigos de conducta sobre el juego invitan a los operadores del juego online, a que sean responsables socialmente (Mañas-Viniegra, L, 2018).

5.2 Adicción y ludopatía

Una de las cuestiones que más preocupa del juego es el de la adicción al mismo, es decir el problema de la ludopatía. Hay muchas personas que padecen este problema, o lo que es lo mismo, consumen juego de una forma peligrosa, porque no pueden prescindir

de él, dependen de él.

Este problema es ya un problema de salud pública, que no solo tiene alcance nacional, la Unión Europea se hacía eco de del mismo, en la 3ª Conferencia de Lisboa de 2019 sobre las adicciones. Allí, se vio la gran preocupación de todos los Estados Miembros por las adicciones crecientes en el juego online y en edades cada vez más inferiores. Así, por ejemplo, Martins, M (2019) manifestó que el trastorno de juego en internet (entendido este en términos generales) se caracteriza por la falta de interés en todas las actividades cotidianas, excepto los juegos de internet. También, en esta Conferencia se habló de la relación de esta enfermedad con otras patologías. Los responsables nacionales e internacionales, saben que las adicciones al juego, tras su legalización, regulación y promoción, han ido en aumento, y que cada vez son más los que solicitan ayuda profesional (Sánchez Hervás, E, 2003). En este sentido, se requieren muchas más medidas desde el punto de vista preventivo y en cuanto medios médicos, psicológicos y sociales, para el tratamiento de las patologías y, por otro lado, se requiere una legislación que controle la publicidad del juego para evitar exceso de reclamo por parte de los consumidores.

En este sentido, la exposición de motivos del Proyecto de Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego (versión 24 de febrero de 2020, antes mencionado) señala que el título II del mismo, denominado "*Políticas activas de información y protección de los usuarios*" desarrolla el artículo 8 de la Ley del juego y por ello incorpora mecanismos complementarios a los ya existentes en dicha ley. Estas medidas complementarias son, entre otras, la aplicación de responsabilidad social por parte de los operadores de juego y la implementación de medidas para prevenir, detectar y, en su caso, mitigar fenómenos patológicos como el de la adicción al juego o ludopatía y otros problemas asociados al juego. En este sentido, se aplicarán medidas relativas a la información transparente, la sensibilización y el control entre otras. También se refuerzan las facultades de regulación y control del organismo estatal competente.

Por último, es preciso recordar que el Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades de Juego de España y el primer Código de Conducta Paneuropeo (EGBA, 2020) para la publicidad responsable del juego online promueven conductas responsables en lo relativo a la publicidad del juego, para la protección de los consumidores.

5.3 Preocupante aumento de consumo online en menores

Tal como ha señalado Blanco Miguel, P (2013), los daños derivados de la economía del juego son muchos y uno de ellos es el producido a los menores a causa del aumento del consumo online de juego. Sabemos que, aun cuando les está prohibido, los menores

tienen facilidad de acceso al juego de azar online. Se trata de un problema al que las administraciones publicas intentan dar solución, pero con el que, hoy por hoy, cargan las familias de los afectados casi en solitario.

Choliz, M y Lamas, J (2017) han afirmado que el juego online es una actividad, no solamente atractiva, sino también enormemente accesible y disponible. Estas dos características facilitan sin duda la adicción al juego, siendo más vulnerables en ese sentido los jóvenes. En palabras de Choliz, M y Lamas, J (2017), los adolescentes, y sobre todo los varones, son propensos a las adicciones en relación al juego online y tales adicciones suelen ir unidas a otro tipo de problemas. Por ello se ve imprescindible un trabajo de prevención por parte de todos los agentes implicados en el sector del juego en general, y del juego online en particular. Además, es preciso promover conductas saludables de juego a todos los niveles, familiar, escolar, etc.

En un estudio realizado por el INJUVE (2018), se llegó a una serie de conclusiones sobre la visión del juego por los propios jóvenes y sus familiares y, precisamente, una de ellas es que existe exceso de publicidad que les mueve a jugar más, por otro lado, la mayoría mostraba una motivación económica, además de la motivación de ganar. Además, algunos reconocieron que a través del juego se evaden de otros problemas y que ven fácil volver a recaer. Tal como señalan, García Ruiz, P; Buil, P y Solé Moratilla, M.J (2015), el hecho de que los juegos de azar hayan irrumpido en internet, hace que los jóvenes, y en particular los menores, se puedan hacer adictos rápidamente, ya que solo ven las ventajas de la red, de lo inmediato, pero no los riesgos.

En estos momentos, son muchos los centros de apoyo y las asociaciones que están trabajando para ayudar a los jóvenes que han caído en la adicción al juego a rehabilitarse y también a crear un marco de seguridad y consumo responsable en torno al mundo de los juegos de azar y el uso de nuevas tecnologías.

Baixauli Puig, M, Cid Méndez, S, Muruaga Herrero, P y Pastor Hoyos, A (2018), no dudan de que el Estado tiene el deber y la obligación de proteger a los menores de actividades, como el juego online que pueden resultarles dañinas, en ese sentido, es preciso actuar ya para que no se convierta en un problema social difícil de solucionar.

6. Análisis de caso: Situación del sector de las máquinas tipo B en España

En la legislación nacional española, nos encontramos con que en el Real Decreto 2110/1998, de 16 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar sobre el juego se distinguen las máquinas tipo “A”, “B” y “C” y se definen las de tipo “B” como *“aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al*

usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico”.

La explotación de las máquinas de tipo “B” en España se hace mediante empresas operadoras que pertenecen al sector privado. Según el Anuario del Juego de 2019, las máquinas que se encuentran instaladas en locales hosteleros, en 2018 sufrieron un descenso mientras que en salones de juego crecieron.

Actualmente, nos encontramos con un total de 158.247 máquinas de tipo B instaladas en bares. Hace 13 años, en el año 2007, el número era de 220.000 las máquinas que había, por lo que la caída es significativa. Además, el número de jugadas ha sufrido un descenso por lo que afecta directamente a los ingresos y por tanto beneficios obtenidos.

Las empresas que se dedican a la instalación de máquinas firman contratos con los propietarios de locales por periodos de tiempo de hasta 5 años, periodo este, durante el que no podrá permitirse que las instale otra empresa. El beneficio que genera una máquina, se obtiene tras pagar la tasa de juego, que se divide entre el propietario del local y la operadora. En ocasiones esto es una tarea compleja por la competencia y falta de acuerdos entre operadoras y hosteleros.

Los bares que conocemos de toda la vida, los tradicionales, están estrechamente vinculados con la posesión de máquinas de juego, sin embargo, en la actualidad este tipo de bares se encuentran en fase de parón, debido a la aparición de otros negocios de hostelería orientados a disfrute de otro tipo, y en el que no es tan habitual encontrar a gente que vaya a jugar. Es evidente, que en nuestro país la hostelería está sufriendo un cambio muy rápido en la relación entre el consumo de juego en máquinas B y otro tipo de consumos en bares y cafeterías.

6.1 Historia

La historia de las máquinas proviene de finales del siglo XIX y la extensión y crecimiento de estas han ido de forma simultánea al crecimiento del capitalismo. Es a finales del siglo XIX cuando Charles Fey inventó la máquina tragaperras, perfeccionándola después.

Como dice Huhtamo (2005), en los últimos 25 años del siglo XIX, las máquinas fueron haciéndose un hueco en la sociedad, habiendo cada vez más e instalándose en lugares públicos, en muchas ciudades de Europa o Norteamérica. Cuando se creó el dispositivo con la capacidad de inserción de monedas (coin-op), aumentaron exponencialmente y de forma muy rápida este tipo de máquinas. En el siglo XX se abrían locales en distritos

comerciales de la ciudad creando entretenimientos y diversiones urbanas. Estos pasatiempos fueron en aumento y se concentraron en cuatro fabricantes, de los cuales subsistió Mills Novelty Company en Chicago.

A partir de 1880, la producción de máquinas fue muy rápida y los jugadores podían ganar desde un simple dulce, hasta multiplicar el dinero apostado. Además, se añadió sonido a las máquinas, creando así una percepción más emocionante y atrayendo a más clientes. El aumento de estas máquinas creció a pasos agigantados siendo un negocio con grandes ingresos.

Estas máquinas se juegan en cafeterías y lugares públicos por Europa, EEUU y Argentina, pero se empezaron a crear prohibiciones que acarrearón algunas modificaciones. Japón, en la década de 1960, con sus capacidades de innovación, incorporó efectos visuales y sonoros y ello supuso un desafío a los americanos (Rossi, L, 2018). Sus máquinas cada vez tuvieron más auge.

Con la generalización del capitalismo en el mundo, el sector del juego creó cada vez más expectación y las máquinas de tipo B adquirieron más importancia. Las máquinas tipo B son una oferta de recreo en los locales de hostelería. En ellas el cliente introduce dinero en una máquina y a cambio obtiene un tiempo de juego y la posibilidad de ganar un premio en metálico.

6.2 Regulación

En primer lugar, y a nivel estatal, tenemos que referirnos a la Ley 13/2011, del Juego y al Real Decreto 2110/1998, de 16 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. Por otro lado, es preciso señalar que la regulación de las máquinas recreativas y de azar, así como los salones recreativos y de juego donde se instalen están sometidas a las Comunidades Autónomas. En el caso de nuestra Comunidad Autónoma, contamos con el Decreto 12/2005, de 3 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León.

Además, existe una regulación amplia a nivel fiscal. En este sentido, la Unión Europea se inclina por una unificación fiscal sobre el juego, pero nuestro país se resiste sobre este tema, siendo muy variadas las formas de fiscalizar el juego. A nivel de Comunidades Autónomas, las tasas no son las mismas en todas ellas. El negocio de las máquinas recreativas está en continuo cambio y será necesario revisarlo según vaya evolucionando el sector. Las máquinas de tipo B en España, están generando actualmente 565 millones de euros en impuestos.

6.3 Mercado en España

El mercado del juego es uno de los más internacionalizados a nivel mundial y los salones de juego es lo que más ha aumentado en los últimos años. Según los datos, el 20% de lo que recaudan estos salones van directamente para impuestos por lo que es una fuente de ingresos muy importante.

El mercado de máquinas tipo B en España tiene mucha fuerza en nuestro país, ya que generan más de 50.000 empleos. Los últimos datos que nos ofrece la DGOJ son del año 2018, que pone de manifiesto que el total de máquinas B instaladas en 2018 fueron 193.581 de las cuales, 117.788 se encontraban en locales de hostelería.

6.4 Consumo

El consumo de este tipo de juego, se produce en dos lugares distintos, en la hostelería y en los salones de juego. Los que juegan en las máquinas instaladas en locales y cafeterías son hombres principalmente, dato que se atenúa con la presencia de mujeres más jóvenes.

El consumo no entiende de clases sociales y económicas ya que son muy variadas y se puede observar gran variedad de personas, aunque sí se dirigen hacia una clase social media baja y baja.

En el consumo de juego en máquinas tipo B, nos encontramos con aquellos clientes que juegan por gusto y otros que lo hacen por dependencia, aquí nos encontraríamos con un juego patológico. Sin duda existen muchas personas enganchadas a las máquinas, a los que les ha cambiado la vida totalmente a nivel laboral, familiar y social. En ellas se produce el juego patológico que ha sido definido por la APA (American Psychiatric Association) y la OMS (Organización Mundial de la Salud), como un trastorno de comportamiento impulsivo cuya afluencia ha aumentado en los últimos años. Además, lo preocupante es que según pasa el tiempo este trastorno se cronifica. En estos casos la esperanza está en los tratamientos terapéuticos que existen para acabar con la dependencia de las máquinas tragaperras y en los tratamientos para evitar las recaídas (Amor, P y Echeburúa, E, (2002).

7. Propuesta y metodología de investigación

A continuación, se va a detallar la metodología que se ha realizado para recabar la

información que se necesita y realizar el análisis que se observa a continuación.

7.1 Objetivos de la investigación

Los objetivos de la investigación que se ha realizado son el de conocer con mayor profundidad cómo se encuentra el subsector del juego de máquinas tipo B en España, cómo está evolucionando con el paso del tiempo y conocer a fondo si todo lo que se lee y opina es cierto, ya que en ocasiones existen controversias y discrepancias que no reflejan la realidad de nuestro país conociendo desde cerca, cómo viven el sector concretamente en la ciudad de Valladolid.

Con esta visión, podremos tener cada uno una opinión más relevante y basada en un mayor conocimiento de la realidad en cuanto al juego.

7.2 Metodología de la investigación

Esta investigación tiene dos partes. La primera ha consistido en realizar diversas entrevistas a empresarios de máquinas tipo B de la zona de Valladolid, realizadas en abril de 2020. A través de ellas, se ha querido conocer de primera mano de qué forma se trabaja día a día, cómo se encuentra en estos momentos esta actividad económica, qué opinión les merece a los entrevistados la regulación y tributación relativa a este tipo de máquinas, la competencia que existe entre ellos, y los nuevos hábitos del consumidor teniendo en cuenta la influencia que han tenido las nuevas tecnologías. Al hacer las entrevistas, hemos podido ver que existen diferencias entre ellas en algunas cuestiones y opiniones similares respecto al presente y futuro del sector.

La segunda parte de esta investigación consiste en un cuestionario general que hemos realizado sobre el uso y consumo de las máquinas tipo B teniendo en cuenta varios factores. En primer lugar, se explica en qué consiste el cuestionario, y cuenta con 15 preguntas. A continuación, se filtran datos como el género de la persona, edad y actividad laboral. En las preguntas siguientes ya se realizan las cuestiones relativas al mundo de las máquinas tipo B. El objetivo del cuestionario era el de sacar nuestras propias conclusiones sobre lo que conoce, piensa o la imagen que tienen las personas que son ajenas a este sector. El período de tiempo en el que se realizó el cuestionario y su ejecución fue la segunda quincena de mayo de 2020. Se consiguieron **153 respuestas** de las que sacamos una serie de conclusiones.

7.3 Entrevista a varios empresarios de máquinas tipo B

Se decide realizar las entrevistas por llamada telefónica y vía email, ya que las circunstancias en la actualidad no nos permiten realizarlas de forma presencial.

PRIMERA ENTREVISTA

Entrevista a A.G, 58 años, empresario de Valladolid

1- Cuéntame la historia de la empresa, cómo nació, cómo se desarrolló.

En el año 1980, junto con un hermano pedí un préstamo en el cual nos abaló mi padre, y montamos un bar en Valladolid. Las máquinas tragaperras por aquel entonces las regentaba una empresa externa. Por aquel entonces, cuando tenía alguna avería en el bar de los botelleros, cafetera, etc., yo mismo era quien hacía la propia reparación ahorrándome este tipo de costes. Siempre interesado por el tema de la electrónica y viéndome capaz de saber también realizar las reparaciones y mantenimiento, un día vi la necesidad de que las máquinas las llevase otra operadora ya que me veía capacitado para llevar yo mismo su mantenimiento. Posteriormente, me tocó el servicio militar, y a mi regreso decidimos mi hermano y yo sacar la licencia para la explotación de máquinas recreativas. A partir de ahí, y gracias a que tenía amistades en otros bares, fui creciendo e instalando máquinas en más locales. Ya en el año 1989, tuvimos que tomar una decisión, bien seguir con el bar, o seguir con el sector de las máquinas, ya que ambas tareas se nos quedaban muy grandes por falta de tiempo y exceso de trabajo. Además, llevábamos las tierras de mi padre en el pueblo y dado que hacíamos todas las labores con el tractor, “imagínate como estábamos...” Fue entonces cuando decidí junto a mi hermano dejar ambas tareas y dedicarnos en exclusiva a las máquinas, poner un mayor empeño y poder seguir creciendo en la ciudad que nos había acogido. A día de hoy, seguimos en exclusiva con ello, al frente de negocio, existen años mejores y peores en los que la cantidad de instalación de explotación varía.

2- ¿Cómo encuentras la situación actual del sector?

La situación actual es de mucha incertidumbre, ya que existen muchas personalidades que están creando mucho bullicio sobre las casas de apuestas y el sector online, que hacen mucho ruido y dañan además a otro tipo de nicho como es el nuestro.

Las empresas que sólo regentan máquinas tragaperras en los bares, sus beneficios siempre van distribuidos entre los establecimientos y las empresas operadoras lo cual es buena ayuda para el sector de la hostelería que en estos momentos se encuentra en una situación muy complicada.

3- ¿Qué visiones tienes acerca de cambio al futuro?

En cuanto al futuro, es muy difícil conocer qué va a pasar. Ojalá lo pudiésemos predecir, pero las previsiones no nos auguran ni confianza ni ilusión.

Soy un poco escéptico cuando leo opiniones positivas del sector, pero los nuevos hábitos de consumo de las nuevas generaciones creo que se inclinan un poco al juego online, cosa que antes no existía, así que no quiere decir que vaya a pasar a un segundo plano, pero sí que puede fraccionarse un poco más nuestro sector ya que está vinculado a la hostelería y, como todos sabemos, está atravesando una grave crisis.

4- ¿En qué crees que ha cambiado el sector con las casas de apuestas?

En cuanto al sector en sí, no ha cambiado. Simplemente ahora de cara a la imagen nos está haciendo mucho daño.

A nivel legal, aún no ha cambiado nada, pero las recaudaciones han disminuido por lo que el beneficio no es el mismo. Como se puede ver, muchos bares actualmente ya no tienen máquina ya que no llega a ser rentable.

De igual manera estamos en el punto de mira de algunas fuerzas políticas.

5- En tu opinión, ¿Cómo valoras la regulación que existe en vigor del juego?

Primeramente, tengo que decir que en mi opinión la ley creo que funcionaría mejor a nivel nacional como en su día era. Posteriormente, cuando las Comunidades Autónomas cogieron las competencias sobre el juego, cada comunidad tiene su propia reglamentación, lo cual esto impide que en una misma empresa no puedas comercializar máquinas con otra Comunidad Autónoma, ni es la misma máquina la que pueda trasladarse, ya que el sistema de juego y reglamentación cambia y los fabricantes tienen que realizar un modelo de homologación sobre el juego para cada comunidad.

Cada autonomía tiene una legislación diferente y a mi parecer esto crea desbarajustes a todas escalas del sector y confusiones que podrían regularse de forma más equitativa.

6- ¿Cambiarías algo sobre el reglamento de máquinas de juego?

Sí, siempre hay cosas que se pueden mejorar, como todo. Por ejemplo, una idea que se me ocurre ahora es; que cuando das de alta una máquina nueva, se exige por adelantado el pago de la tasa de juego, y no puedes instalarla hasta que no se tramita en la Junta de Castilla y León el alta de dicha máquina. Creo que ambas cosas deben de ir de la mano.

7- De lo que conoces, ¿Qué tipos de jugadores hay en los bares?

La gran mayoría de clientela que hay en los bares, suelen tener una media de edad avanzada, no sabría decirte un rango específico, pero por decir algo, de 40 en adelante,

como se puede ver en el bar de toda la vida. Con esto, quiero aclarar el alboroto existente sobre el consumo de menores que tanto da que hablar. En lo que respecta al sector de máquinas tragaperras en bares está a la vista de todo el mundo, y ver qué menores se ven en bares. Me atrevería a decir a decir cero, por decir una cifra. Se habla mucho sobre este tema, y donde existe un mayor riesgo de este consumo y es principalmente online, porque presencial está totalmente controlado y sí quiero dejar este tema bastante claro.

8- ¿Qué dificultades piensas que existen para crecer o expandirse en el negocio empresarial?

Es un sector ligado a la hostelería. Las estadísticas nos dicen que cada año se cierran cientos de bares, por lo tanto, creo que esto complica mucho el crecimiento. Es muy difícil crecer. Además, los datos nos declaran que cada año se dan un mayor número de bajas de máquinas, ya que muchas de ellas dejan de ser rentables debido a su bajo volumen de juego.

En cuanto al crecimiento, cada bar firma un contrato con una operadora diferente, por lo tanto, no en cualquier momento se pueden instalar nuevas máquinas y la realización de contratos es una tarea compleja. Además, existe una autorización administrativa que vincula a la operadora y el bar por un tiempo determinado, y durante este tiempo no puede acceder al negocio otra operadora.

SEGUNDA ENTREVISTA

Entrevista a R.C, 40 años, empresario de Valladolid

1. Cuéntame la historia de la empresa, cómo nació, cómo se desarrolló.

La empresa se creó en el año 1995, el sector no era desconocido para nosotros puesto que la empresa familiar se dedicaba a las máquinas recreativas de video juego (tipo A) desde 1985. Se creó buscando una diversificación de la explotación ampliando así los productos a ofrecer a nuestros clientes y ofrecer un servicio completo a nuestros clientes de hostelería.

2. ¿Cómo encuentras la situación actual del sector?

La situación actual del sector es la peor que yo personalmente he conocido. La hostelería desde la entrada de la crisis en 2007 no se ha recuperado sino todo lo contrario.

En este sector se jubilan los empresarios de hostelería y no existe una generación relevo, puesto que en la actualidad los márgenes de beneficio del negocio son mínimos, no siendo un sector atractivo para nuevos empresarios.

Dado que nuestro negocio esta exclusivamente centrado a las máquinas recreativas de juego instaladas en establecimientos de hostelería, la baja afluencia a estos negocios nos influye muy negativamente, así como el bajo poder adquisitivo de sus clientes (para así poder destinar parte de su dinero al juego en máquinas recreativas).

3. ¿Qué visiones tienes acerca de cambio al futuro?

Desde nuestro punto de vista creemos que se encuentra en un importante punto de inflexión y muy peligroso para el juego presencial producido por los grandes cambios que sufre la sociedad.

Esos cambios van desde el cambio de costumbres sociales de las generaciones que actualmente están en la edad de 15 a 30 años (dichas costumbres sociales distan mucho de las que han vivido las generaciones de 30 años en adelante) hasta los cambios producidos por las nuevas tecnologías que pueden desbancar al juego presencial actual. Estos cambios son imparables y muy difíciles de afrontar, debido también a la imagen que la política proyecta sobre nuestro sector. Creando así una mala imagen sobre el juego, la cual afecta más al juego presencial por lo que los jugadores pueden trasvasarse hacia en juego online siendo este más anónimo. Para poder afrontar estos cambios se necesita la ayuda de la administración y tenemos la sensación que desde la administración más que ayudar se pretende extinguir el juego presencial, favoreciendo así el juego online con empresas que no facturan ni facturaran en nuestro país, no pagando impuestos en el mismo y no creando puestos de trabajo.

4. ¿En qué crees que ha cambiado el sector con las casas de apuestas?

Creo que la instalación desmedida de tantas casas de apuestas está favoreciendo la mala imagen del mundo del juego, provocando así un ataque por la sociedad y la administración hacia nuestro sector.

Siendo realista los salones de juego han absorbido una parte del negocio que hace años estaba exclusivamente en los locales de hostelería, dividiendo así el negocio del juego con un actor más, reduciendo aún más nuestro negocio.

5. En tu opinión, ¿Cómo valoras la regulación que existe en vigor del juego?

Es una regulación que sin ser extremadamente perjudicial para nuestro sector tiene un afán exageradamente recaudatorio, lo cual puede ser muy perjudicial para nuestra permanencia en el futuro.

6. ¿Cambiarías algo sobre el reglamento de máquinas de juego?

Como indicaba anteriormente, en relación al afán recaudatorio, las tasas de juego solamente deberían cobrarse en aquellas máquinas que estuvieran debidamente instaladas, puesto que en la actualidad esta tasa fiscal de juego debe pagarse en la máquina instalada en un bar o situada en el almacén sin producir ningún beneficio.

Así nos encontramos que si a lo largo del año nos sobran máquinas no podremos darlas de baja hasta final de año, teniendo que abonar la tasa fiscal correspondiente a todo el año, y en el caso contrario de necesitar más máquinas para instalar no podremos dar de alta ninguna máquina hasta que la Junta de Castilla y León las saque a concurso público (por suerte en los últimos años está siendo una vez al año).

7. De lo que conoces, ¿Qué tipos de jugadores hay en los bares?

Actualmente los jugadores que hay en hostelería son mayores de 40 años y de ellos un gran número son mayores de 65 años, dado que en los bares la edad media de sus clientes está aumentando año a año, puesto que este tipo de personas tienen menos cargas económicas a sus espaldas como hijos, hipotecas, etc.

8. ¿Qué dificultades piensas que existen para crecer o expandirse en el negocio empresarial?

La dificultad principal está basada en que el negocio de este sector está disminuyendo drásticamente por lo que crecer en él es más difícil que en sectores en crecimiento. Así mismo la administración no favorece la creación de empresas dada la

presión fiscal a la cual somete a las mismas.

TERCERA ENTREVISTA

Entrevista a J.L.C, 64 años, empresario de Valladolid

1- Cuéntame la historia de la empresa, cómo nació, cómo se desarrolló.

Comencé trabajando para Cirsa, la cual ella misma empezó montando un bar, y una operadora externa le puso una máquina y poco a poco empezando a conocer su funcionamiento, el jefe vio un posible negocio que podría interesarle. Fue de los primeros que se incorporó al sector y hoy tiene 22000 máquinas.

Yo entré como chico de recados, y con el paso de los años, fui ascendiendo hasta llegar a ser el responsable de la empresa en Castilla y León.

La empresa ha ido creciendo mucho, y hoy es de las más importantes a nivel mundial. Dispone de casinos en Latinoamérica, España, en Italia... en muchos países del mundo. Él lo aprovechó en su momento, y como todo siempre hay variedad en todas las empresas, gente que todavía sigue y gente que ha ido abandonando.

Yo aproveché esta oportunidad de conocer el negocio y desde el 2009 hasta el momento actual me hice empresa operadora, pero trabajando con ellos. Soy socio de Cirsa al 50% con ellos.

2- ¿Cómo encuentras la situación actual del sector?

Bueno, pues aquí tenemos dos fases, una antes del Covid-19, y otra después. Te voy a hablar del antes, que espero que se ajuste más a la realidad, aunque ahora va a costar mucho retomar todo.

El sector del juego es fuerte, está muy consolidado, aunque han ido cambiando los hábitos de consumo en los locales, es decir, se han ido cerrando locales gestionados por personas mayores y los hijos quieren montar un bar en el que vendan cubatas, que están más en su ambiente, y en este tipo de locales, estas máquinas funcionan mucho menos.

La hostelería está cambiando mucho con el paso de estos últimos años, se ponen muchas franquicias de todo tipo, desde Nicola café, hasta BK, tiendan de pan... y estos locales no tienen máquinas recreativas.

Aun así, yo sigo siendo optimista y si continuamos con el ritmo que trabajábamos antes del Covid-19, nos podemos mantener muchos años, con tranquilidad, los tiempos cambian, pero hay que adaptarse a los cambios, hay futuro y es muy aventurable.

3- ¿Qué visiones tienes acerca de cambio al futuro?

Las visiones que tengo acerca de esto son que hay que seguir apostando en que los locales, no son locales de juego, sino que son de entretenimiento. No se va a jugar, sino que se va a charlar con la gente, pasar un rato, tomarse un vino, y a meter si te apetece el euro que te sobra de vuelta.

Yo sigo apostando por que los premios que salgan en las máquinas se conserven, y que quien quiera recibir más premio, tiene la posibilidad de ir al bingo o casino, pero no queremos que haya más dinero en juego en los locales de hostelería, que sigamos con los premios de 500 euros que tenemos ahora, ya que creemos que son los razonables y seguimos apostando por esto que es un entretenimiento y nada más.

4- ¿En qué crees que ha cambiado el sector con las casas de apuestas?

En cuanto a las casas de apuestas, ha habido un gran crecimiento de este tipo de juego, porque es un sector que antes no estaba permitido, y como casi todo lo nuevo, tiene un boom y luego se autorregulará. En las casas de apuestas hay otro tipo de público, es gente más joven. No es gente que antes apostara en las máquinas instaladas en hostelería, sino que van allí porque quieren otro tipo de juego, están acostumbrados al juego online, a ordenadores, ver partidos y pienso que se utiliza de lugar de reunión y apostar a las máquinas como antes se hacía con las quinielas.

A nosotros, algo nos ha quitado, pero no me atrevería a decir que sea lo que a nosotros nos pudiese llevar a la ruina.

Lo que si ha servido es para crear mala fama, y para que la opinión pública nos meta a todos en el mismo saco. Se habla mucho de que los menores juegan y esto no es así en la realidad, los menores no juegan. Mira, hubo una inspección hace poco que se inspeccionaron más de 2000 salones en toda España y solo encontraron a 4 en todo el país. La incidencia es entre poca y nula, pero en los medios se habla. Como en todo hay excepciones la incidencia es mínima.

5- En tu opinión, ¿Cómo valoras la regulación que existe en vigor del juego?

La regulación es suficiente, pero es un sector muy dinámico y algún cambio legislativo hay que hacer siempre.

Tenemos de una ley de juego de hace muchos años y algún retoque hay que hacer siempre, y sobre todo sobre la publicidad.

Regular con los mismos ojos tanto al sector privado como el sector público y son los cambios que se deben hacer. Reglamentariamente creo que sería suficiente salvo cambios puntuales como acabo de decir, pero no existe un mal reglamento en Castilla y León.

6- ¿Cambiarías algo sobre el reglamento de máquinas de juego?

Si. Tampoco vamos a entrar en detalles ya que son cosas muy técnicas, pero sí mencionar el devengo de la tasa que ya está en marcha, en vez de trabajar con el devengo anual que tenemos ahora mismo, al devengo trimestral, es decir que yo cada tres meses pueda decidir las máquinas que tengo, si sigo con ellas o no, que como digo está ya prácticamente en marcha en el consejo consultivo económico y social.

7- De lo que conoces, ¿Qué tipos de jugadores hay en los bares?

El jugador de los bares te diría que son gente desde los 30 para arriba, hasta los 60/70 años. Lo que está claro, es que no es gente muy joven. A la gente joven le aburre un poco este tipo de juego. Yo pregunto a veces a hijos de amigos y me cuentan que se inclinan a las apuestas, pero no a este tipo de máquinas.

8- ¿Qué dificultades piensas que existen para crecer o expandirse en el negocio empresarial?

Las dificultades que existen prácticamente son políticas. Se ciñen y quieren regular para lo que le caiga bien a la gente, y quedar bien con la opinión pública y no cuentan para nada con los empresarios, que son quienes que de verdad conocen y saben lo que se tiene que hacer.

Se está demonizando el juego sin saber prácticamente nada de él. Por lo demás es como otro sector cualquiera, aunque sí que es verdad que está difícil crecer por los bares que se abren últimamente que son grandes cadenas, que no tienen instaladas máquinas es difícil, pero el recorrido todavía es largo y todavía se podrá vivir del juego muchos años, aunque no haya mucho apoyo político. Prueba de ley está hoy en la Comunidad valenciana que van a exigir poner un mando para encenderla cuando se quiera jugar.

7.4 Encuesta general sobre el uso de máquinas Tipo B en España.

El cuestionario ha sido realizado a través de la plataforma de www.questionpro.com que hemos difundido mediante redes sociales como Instagram, Facebook, WhatsApp y a través de estos contactos se ha intentado llegar al máximo número de personas encuestadas. Como hemos informado anteriormente, se han seguido **153 respuestas**. Se puede acceder a él, a través del link donde podréis observar preguntas de selección múltiple, puntuación, elección de la casilla que más se identifique, casillas de verificación. Consta de 13 preguntas, recoge información sobre el sexo y la situación laboral del entrevistado, y se adentra en preguntas relacionadas con el sector del juego

A continuación, se puede acceder al cuestionario en el siguiente enlace, y se observa el mismo completo en el anexo 2.

<https://pgoz.questionpro.com>

7.5 Resultados

Primeramente, analizaremos los resultados de las entrevistas realizadas a los empresarios del sector del juego y a continuación los resultados sobre los cuestionarios.

Resultados de la encuesta realizados a empresarios del sector.

Vamos a comentar las entrevistas y agrupar las ideas generales.

Podemos afirmar que existe una gran incertidumbre en cuanto a las variaciones, que pueden ir cambiando con el tiempo y hemos observado que los empresarios coinciden en casi todas las cuestiones planteadas.

La situación actual es de muchas dudas, la política no ayuda a confiar en poder seguir trabajando con seguridad y seguir invirtiendo, y la hostelería, como sabemos, está cambiando muy velozmente. Las costumbres sociales han dado un giro y no existe una generación que supla la hostelería anterior.

En cuanto al futuro del sector, los empresarios no tienen mucha esperanza y seguridad. En la actualidad, los jóvenes se inclinan más hacia el juego online debido a todas las facilidades que se les ofrece. Además, la imagen que se da por parte de ciertos políticos en la actualidad en relación a este sector no es afable.

Desde la gran apertura de casas de apuestas, ha aumentado la mala imagen del sector, generalizándose en todos los ámbitos del juego ya que, aunque en el sector de la hostelería se han mantenido las mismas costumbres, esta masificación ha hecho que se perjudique a todos.

Para estos empresarios, la regulación del juego en sus bases generales es correcta, y no es muy dañina para ellos, pero sí ven que existe una clara voluntad de ingresar dinero dado el alto coste de tasas tributarias, el cual sí es muy perjudicial para el porvenir del sector. A pesar de que la regulación es correcta en líneas generales, siempre hay cosas por corregir y existen propuestas que son necesarias y coinciden en ellas.

Las altas y bajas de las máquinas son anuales, lo cual es contraproducente, se pagan tasas de las máquinas, estén instaladas en el bar, o se encuentren en el almacén, y esto es algo que llevan mucho tiempo pidiendo que se modifique.

Se está solicitando la tasa de devengo trimestral, en vez de anual, para conseguir una flexibilidad en cuanto a modificaciones que se van produciendo a lo largo del año.

Desafortunadamente, se ha creado una mala fama en cuando a los jugadores que existen en los bares. La realidad es que la mayor parte de los jugadores son de 40 años en adelante y entre estos, muchos son mayores de 65 años. La tasa de gente joven jugadora es irrelevante, ya que los jóvenes se inclinan más a jugar de forma online y a las apuestas.

En nuestra sociedad se comenta lo elevado de la tasa de menores jugando a este tipo de máquinas, y la realidad no es así, de hecho, se han realizado inspecciones en salones de juego y la presencia de menores ha sido ínfima, tanto que resulta intrascendente.

En Castilla y León, únicamente se interceptó un menor en los 1881 salones de juego que se registraron a nivel nacional. En todo el país se interceptaron un total de 28 menores.

En cuanto al crecimiento y expansión en un futuro, la realidad es que cada año se cierran cientos de locales hosteleros en el país, y cada año se están produciendo bajas de máquinas ya que muchas dejan de ser rentables, la hostelería está cambiando mucho y se crean muchas cadenas y nuevos modelos de negocio que no son compatibles con la instalación de máquinas.

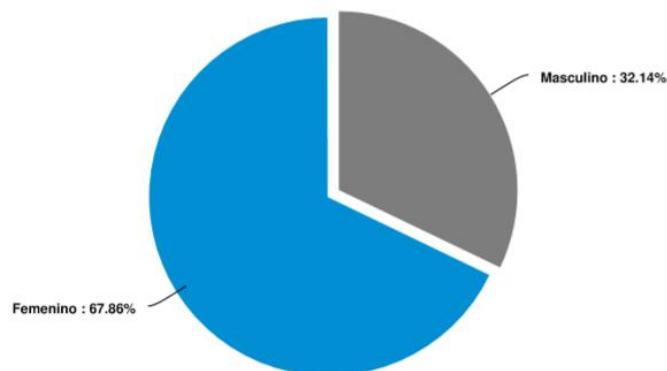
Además, la administración actualmente no favorece la creación de empresas dada la gran carga impositiva.

Resultados de la encuesta realizados a población.

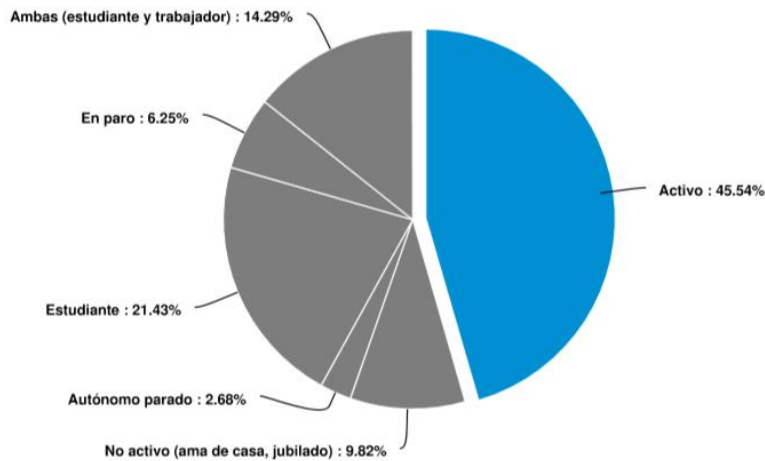
El cuestionario se ha realizado en español, con la plataforma de questionpro como hemos mencionado anteriormente.

Esta encuesta se comenta teniendo en cuenta que está sesgada hacia el sexo femenino con casi un 70% de participación femenina, con un predominio de estudiantes, y en cuanto a la situación laboral y de edad principalmente comprendida entre 18 y 34 años.

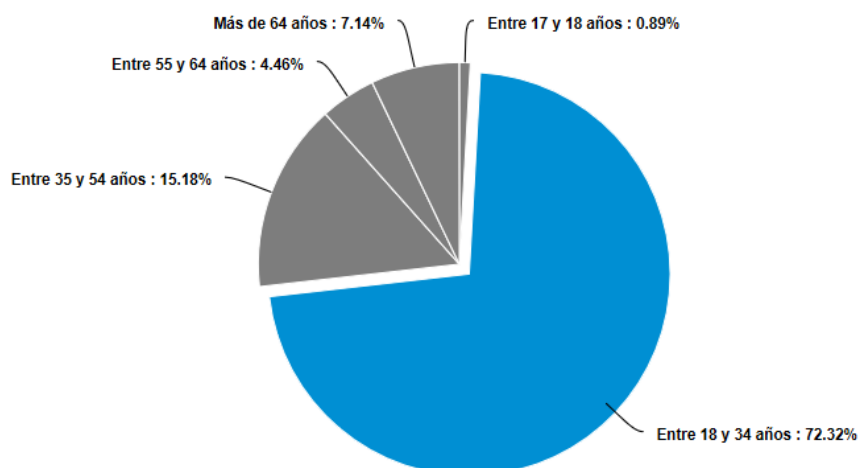
En cuanto al género, tenemos un 67,86% de participación femenina y un 32,14% masculina.



En cuanto a la situación laboral, nos encontramos con una población en gran parte activa con un 45,54%, seguido de población estudianta 21,43%, que estudia y trabaja con 14,29%, no activo 9,82%, en paro 6,25% y autónomo parado con 2,68%.

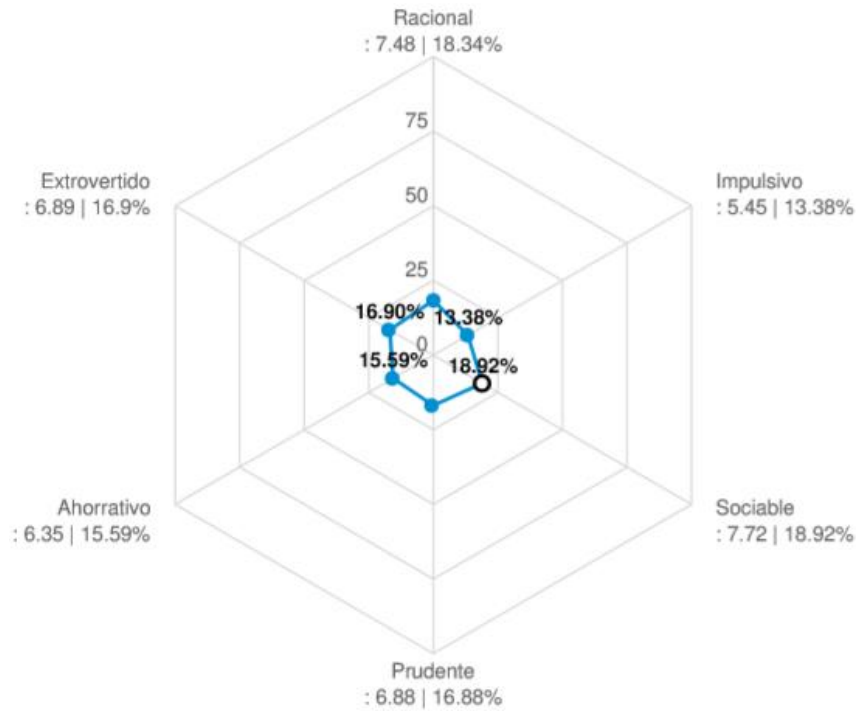


En cuanto a la edad de los encuestados, el más numeroso es el grupo de edad comprendido entre 18 y 34 años con el 72,07%, seguido de entre 35 de 54 años con 15,32%, más de 64 años con 7,21%, entre 55 y 64 años con 4,5% y entre 17 y 18 años un 0,9%.

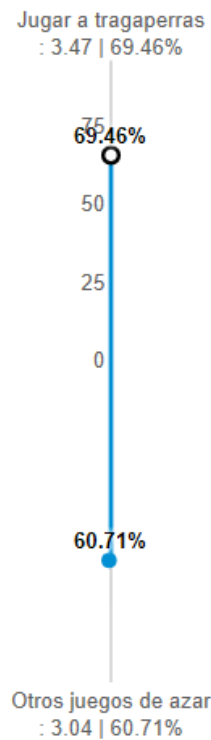


La media sobre los rasgos de personalidad de los encuestados puntuándose del 0 al 10, entendiendo que 0 sería la mínima puntuación en la autoatribución de este rasgo y 10 la máxima puntuación los resultados: Racional 7,47, Impulsivo 5,44, Sociable 7,67,

Prudente 6,9, Ahorrativo 6,34% y Extrovertido 6.86%

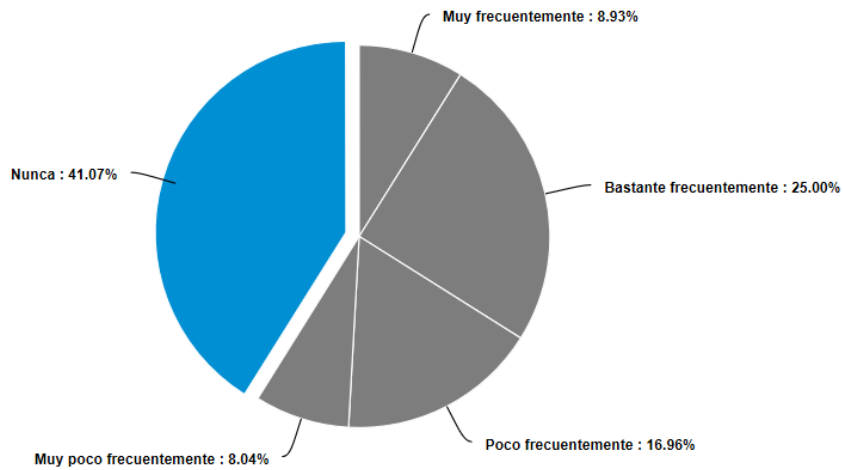


En cuanto al tiempo que se dedica a jugar a las máquinas tipo B de los encuestados, la media resulta en poco frecuentemente, junto con otros juegos de azar que resulta un poco más frecuente, pero se encuentra bastante equitativo.

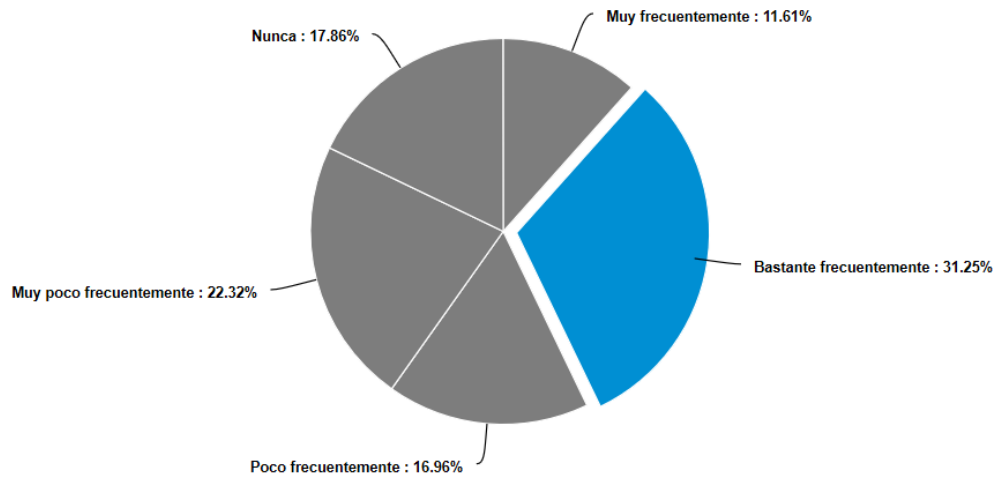


En estos dos gráficos vemos detalladamente los datos recogidos en cuanto al tiempo que destinan al juego.

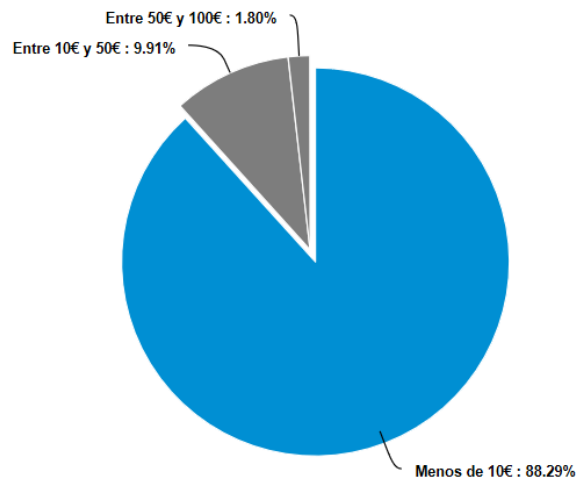
Máquinas tipo B



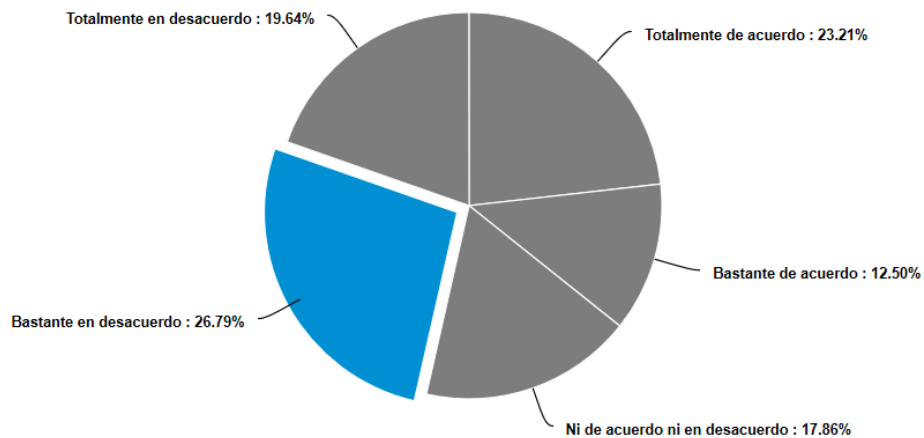
Otros juegos de azar



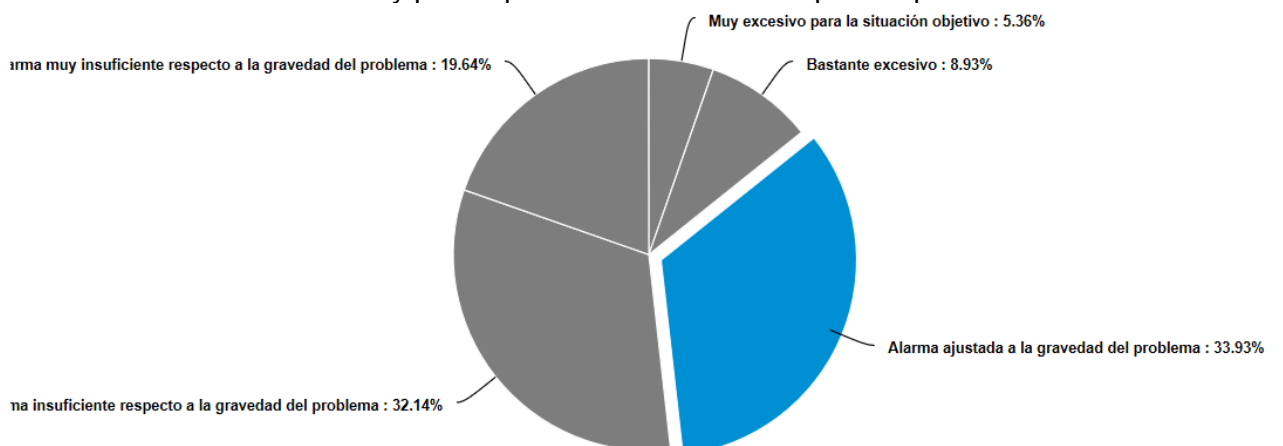
El gasto promedio al mes de los encuestados que implica apuesta económica.



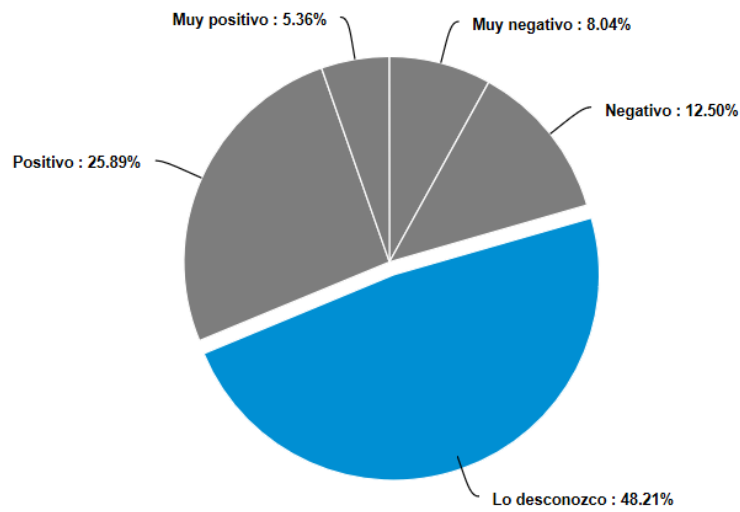
Alarma excesiva sobre el impacto de los juegos de azar y maquinas tipo B.
Aquí aparecen respuestas muy polarizadas, las más destacables, ya que un 23,21% están totalmente de acuerdo con la afirmación mientras un 26,79% están en desacuerdo.



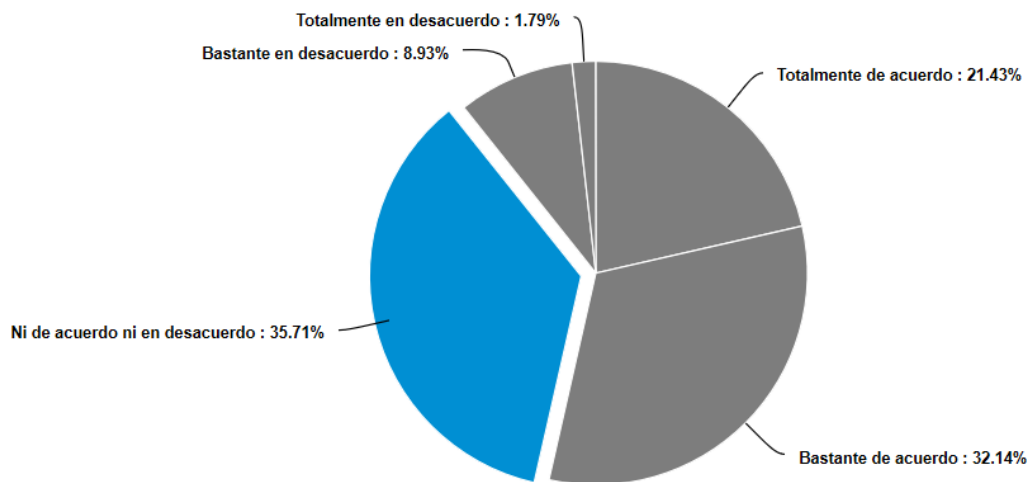
En cuanto a la alarma y preocupación social sobre máquinas tipo B.



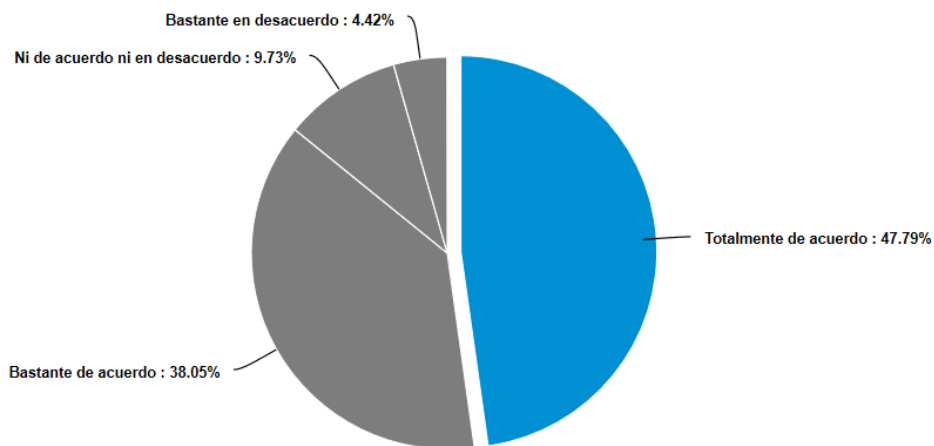
Contribución que tiene para la hostelería disponer de máquinas tipo B.



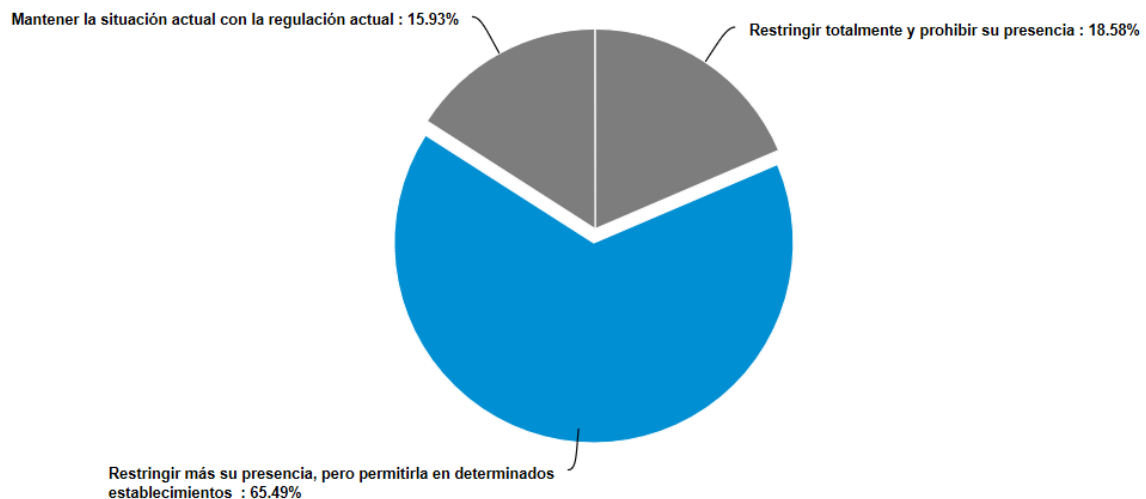
Existen muchos menores de edad jugando a estas máquinas en el sector de hostelería.



Pensamiento de que existe un alto % de personas que puedan tener problema de adicción.

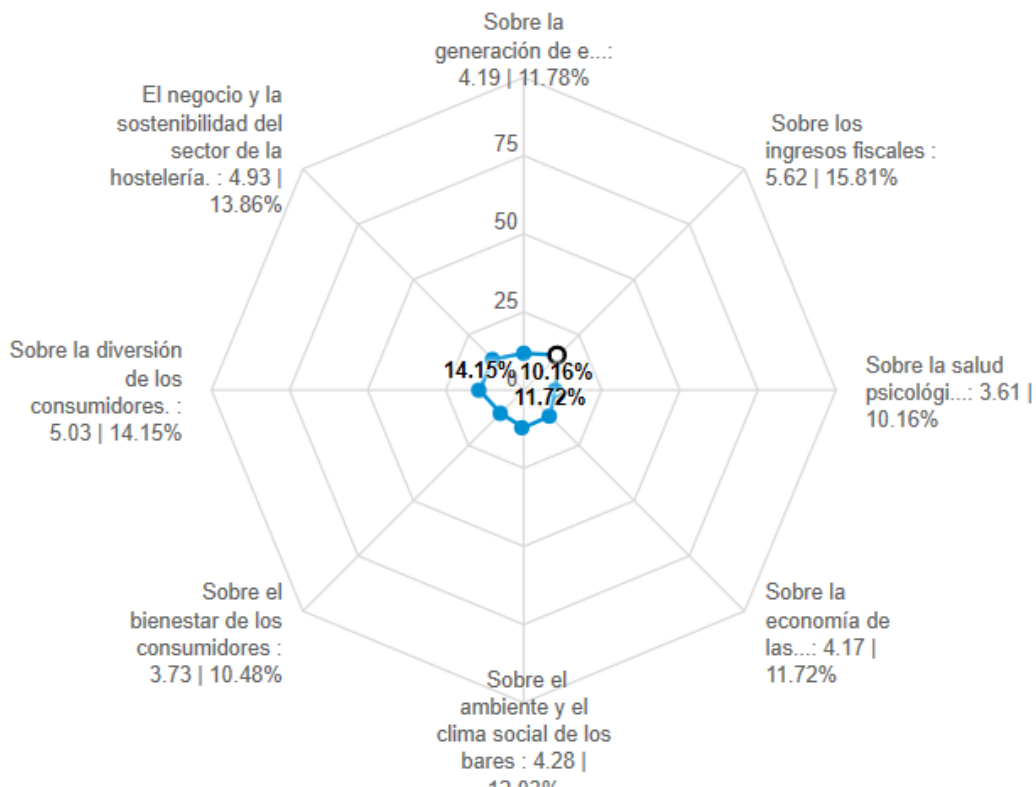


En cuanto a la regulación.



En cuanto al impacto de las máquinas B sobre diferentes aspectos sociales, la muestra lo ha valorado de la siguiente manera, sabiendo que los valores más altos expresan valoraciones más positivas.

Sobre la generación de empleo 4.19, sobre ingresos fiscales 5.62, sobre la salud psicológica 3.61, sobre la economía de las familias 4.17, sobre el ambiente y el clima social de los bares 4.28, sobre el bienestar de los consumidores 3.73, sobre la diversión de los consumidores 5.03 y el negocio y sostenibilidad del sector de la hostelería 4.93.



Hemos observado que existen ideas muy dispares en cuanto a la opinión de los encuestados. Aunque la población encuestada es muy relevante, debido a la dificultad de hacer una encuesta a un grupo más numeroso, con edades más variadas y proporcionadas, sí podemos sacar pequeñas conclusiones que hemos apreciado.

Destacamos que un 72,32% de las personas que han realizado el cuestionario, pertenecen al rango de edad de entre 18 y 34 años, el cual generalmente se inclinan más hacia apuestas online y deportivas.

Partimos de la base de que el 41,97% manifiestan que no juegan a estos juegos, por lo que desconocen algunas de las preguntas que se realizan a lo largo del cuestionario. Sin embargo, es relevante que un 31,25% de los encuestados dice que juega bastante frecuentemente a otros juegos de azar. Dato que relacionamos con el sector online que hemos mencionado con anterioridad.

En cuanto a la alarma y preocupación social, una mayoría (33,93%) opina que la alarma se ajusta a la gravedad del problema existente, mientras que la otra mayoría (32,14%) creen que la alarma es insuficiente.

Los datos que más destacamos en la encuesta realizada son en cuanto a la regulación, ya que se desconoce a nivel general los ingresos fiscales que se obtienen mediante el sector, que supone un 0,9% del PIB y que genera un empleo a más de 84.700 personas por lo que este sector reporta grandes ingresos fiscales.

En cuanto a la contribución de estas máquinas para la hostelería, es interesante saber que una gran mayoría lo desconoce. No saben por tanto que disponer de estas máquinas les reporta un beneficio extra que contribuye a su economía, y que supone un atractivo para atraer clientes a los locales.

En cuanto a los menores que juegan en el ámbito de la hostelería, un 35,71%, no se posiciona o lo desconoce y dice que no está en acuerdo ni en desacuerdo. Un 32,14% dice que está muy de acuerdo en cuanto a ello, ya que como se mencionaba con anterioridad, las intercepciones no son significativas.

La investigación también ha planteado tablas de contingencia y comparación de medias para intentar determinar los perfiles más proclives al juego y los condicionantes fundamentales de las opiniones respecto al juego. Para realizar estas asociaciones entre variables se ha utilizado las pruebas de chi cuadrado y la prueba de ANOVA, si bien, debido a la baja muestra, muchos de sus resultados no son significativos.

A tipo de prueba, se realizó un análisis de la relación entre sexo y variables de personalidad, comprobándose que, en líneas generales, no existe diferencia de perfil de personalidad en función del género.

Una vez realizada esta primera prueba estadística, se intenta determinar el perfil sociodemográfico del jugador de máquinas B, obteniéndose los siguientes resultados:

No existe asociación entre sexo y frecuencia de juego, de manera que las mujeres y hombres juegan con parecida frecuencia, al menos según los datos de la encuesta, y el chi cuadrado expresa que no hay asociación entre estas variables.

Tampoco existe una asociación significativa entre edad y frecuencia de juego, seguramente debido a los problemas muestrales, pero se esboza una tendencia a que cuanto mayor es la edad, más se juega a este tipo de ocio.

El perfil de personalidad no parecer ser determinante a la hora de explicar la frecuencia de juego. La autoatribución de perfiles de personalidad no obtiene medidas de asociación significativas en la prueba de chi cuadrado, excepto en el caso de la variable prudencia, en la que queda demostrado que las personas más prudentes juegan más. El resto de atributos (sociabilidad, extroversión, racionalidad, ahorro) no tienen asociación con la variable frecuencia de juego y no tiene papel como variable explicativa.

Consecuentemente, un fenómeno relevante es la ausencia de factores de personalidad y sociodemográficos que estén fuertemente asociados con la conducta de juego, de manera que todo parece indicar que son las variables contextuales y biográficas las que explican en mayor medida el hábito de juego.

Un aspecto de alto interés es la inversión lógica que se produce en los juicios y valoraciones sobre el juego, de manera que las personas que con valoraciones más

negativas sobre el juego y más proclives a su regulación son aquellas que más juegan. Esto implica que las valoraciones generales sobre impactos, valoración del grado de alarma, necesidad de regulación, cuentan con puntuaciones más favorables hacia el sector del juego en aquellos colectivos que nunca juegan.

Por poner ejemplos, las valoraciones más altas a favor de la restricción total del juego se encuentran entre las personas que juegan con mucha frecuencia, mientras que las personas que no juegan nunca son las que tienen valoraciones más bajas en esta opinión.

El resultado no es muy positivo para el sector del juego, pero responde a una tendencia común a determinados hábitos, que cuando generan adicción suscitan una respuesta de rechazo por parte de las personas que los practican. Por así decirlo, las personas con poco hábito de jugar o hábito moderado son muy favorables al juego y muy positivas en su valoración, mientras que las personas que juegan mucho tienen un juicio muy negativo.

En todo caso, estas valoraciones cuentan con medidas de asociación muy moderadas, motivo por el cual no se puede valorar de manera determinante que estos resultados

8. Conclusiones

El subsector de las máquinas tipo B no puede ser entendido sin relacionarlo con el sector del juego en España, de ahí que las primeras conclusiones se refieran a dicho sector. En España, el sector del juego es muy importante desde muchos puntos de vista, pero sobre todo del económico, dado que representa una parte importante de nuestro PIB.

Por otro lado, nos encontramos con muchas modalidades de juego. Si nos fijamos en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se refiere a las loterías, rifas, y concursos. Otro tipo de clasificación muy relevante en estos momentos es la de los juegos presenciales y online. Desde que aparecieron las nuevas tecnologías, los juegos online se han disparado y tanto su regulación, como su práctica, plantea muchos problemas. Precisamente el gobierno español en estos momentos trabaja en una reforma de la Ley del juego, en la que uno de los temas que más se ha cuidado es el de la publicidad. Se sabe que la publicidad agresiva y sin control puede perjudicar a muchos sectores de la sociedad, en concreto a los menores.

Otro de los temas importantes, es el de los operadores que intervienen en el sector del juego. Nos encontramos con los del sector público, como la ONCE y la SELAE y con

los del sector privado, que son miles. En este sentido la Ley del juego contiene una regulación para su actuación y control.

En cuanto a la regulación de este sector, nos encontramos con una variedad de normas importantes, relacionadas con aspectos legales generales, fiscales, económicos, etc.

El consumo, sobre todo de menores, es un tema que preocupa mucho a la sociedad en general y a la administración en particular. En concreto, el consumo de juego online, que ha crecido entre los jóvenes, preocupa y mucho, por las adicciones que puede crear. Por esta razón se tiene especial cuidado con el tema de la publicidad y con la educación y sensibilización de cara a estos colectivos.

Por lo que se refiere a las máquinas tipo B, que como vimos son *“aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico”*, en España se explotan por empresas operadoras del sector privado. Desde el año 2007 hasta nuestros días la caída de este tipo de máquinas ha sido significativa. Los beneficios de estas máquinas se reparten entre el operador y el dueño del local. Su regulación es fundamentalmente autonómica.

El mercado de máquinas tipo B tiene gran fuerza en nuestro país porque genera muchos empleos y se juega tanto en la hostelería como en los salones de juego. Por lo que se refiere al consumo nos encontramos con clientes que juegan por gusto y otros que juegan patológicamente.

Por lo que se refiere a la investigación realizada, por un lado, a través de entrevistas realizadas a empresarios de máquinas tipo B, y por otro a los consumidores, remitimos a los resultados y conclusiones obtenidas

Creemos que el juego necesita una regulación mejor por lo que se refiere sobre todo a su explotación, a la publicidad y al consumo por colectivos más vulnerables. Respecto a las máquinas tipo B, sin duda ha habido varios problemas que han llevado a su reducción. La proliferación del juego online, por un lado, la crisis económica por otra, la aparición de variedad de juegos y en estos momentos la crisis del COVID-19, han motivado que desde hace años sean muchas menos las máquinas de este tipo instaladas.

9. Referencias bibliográficas

AMOR, P Y ECHEBURÚA, E, (2002). “Tratamiento psicológico de la dependencia a máquinas tragaperras: estudio de un caso con consecuencias judiciales”, *Análisis y modificación de conducta*, vol. 28, núm. 117, pp.71 y ss.

ANESAR (2019). *Memoria Anual 2019* <https://www.anesar.com/wp-content/uploads/2019/06/MEMORIA-DE-ACTIVIDADES-2019-br.pdf> ,consultada el 25 de mayo de 2020.

BAIXAULI PUIG, M, CID MÉNDEZ, S, MURUAGA HERRERO, P Y PASTOR HOYOS, A (2018). “La vulnerabilidad del menor ante el acceso a los juegos de azar”, *Revista española de drogodependencias*, núm. 43 (1), pp. 89-102.

BLANCO MIGUEL, P (2013). *El Estudio de las Adicciones Sociales. El Juego como Adicción Social: Problemática social, contexto familiar y movimiento asociativo. El caso de Huelva*, Tesis Doctoral, Universidad de Huelva. <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/8316> (consultado el 29 de mayo de 2020)

CEJUEGO (2016). *Informe sobre determinadas cuestiones relativas a la regulación autonómica en materia de juego*. Emitido a instancia del CEJUEGO, Ramón y Cajal Abogados,S.L.P <http://www.cejuego.com/publicaciones/files/Informe%20sobre%20el%20alcance%20de%20la%20LGUM%20en%20el%20Sector%20del%20Juego.pdf> (consultado el 22 de mayo de 2020).

CHOLIZ, M y LAMAS, J (2017). “¡Hagan juego, menores!” Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego., *Revista española de drogodependencias*, núm. 42 (1), pp.34 a 47

COMISION EUROPEA (2011). *Libro verde sobre el juego en línea en el mercado interior* COM(2011) 128 final SEC(2011) 321 final <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/ALL/?uri=CELEX%3A52011DC0128> (consultado el 30 de abril de 2020)

COMISIÓN EUROPEA (2018). *Evaluation of regulatory tools for enforcing online gambling rules and channelling demand towards controlled offers*, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/6bac835f-2442-11e9-8d04-01aa75ed71a1>, (consultado el 29 de abril de 2020)

DOJ (2018). *Informe anual. Mercado de juego online estatal* <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal> (consultado el 26 de abril de 2020).

DOJ (2019). *4º informe trimestral sobre la evolución del mercado de juego online correspondiente al periodo: octubre-diciembre 2019,*

<https://www.ordenacionjuego.es/es/noticia-informe-4T-2019> (consultada el 27 de abril de 2020).

EGBA (2018). *Online Gambling Market (2018) (EU-28)*, <https://www.egba.eu/resources/statistics/> (consultada el 28 de abril de 2020).

EGBA (2020).: *Code of Conduct on Responsible Advertising for Online Gambling* <https://www.egba.eu/uploads/2020/04/200428-Code-of-Conduct-on-Responsible-Advertising-for-Online-Gambling.pdf> (consultado el 29 de abril de 2020).

GARCIA RODRIGUEZ, C (2017). *El marco jurídico de los juegos de azar y la incidencia de las nuevas tecnologías*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.

GARCÍA RUIZ, P; BUIL, P Y SOLÉ MORATILLA, M.J (2015). “Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”, *Política y sociedad*, Vol. 53, núm. 2, pp.551-575.

HUHTAMO, E (2005). “Slots of Fun, Slots of Trouble”, en Raessens y Goldstein *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge: The MIT Press.

INJUVE (2018). *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*, <http://www.injuve.es/observatorio/ocio-y-tiempo-libre/juventud-y-juegos-de-azar-una-vision-general-del-juego-en-los-jovenes> (consultado el 16 de abril de 2020).

LACORT, J 2020. *Las apuestas son la heroína del siglo XXI": así es como las apuestas online han conquistado España* <https://www.xataka.com/especiales/apuestas-heroina-siglo-xii-asi-como-apuestas-online-han-conquistado-espana> (consultado el 25 de mayo de 2020)

LLAGOSTERA, E. (2011). “El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo”, *Espacio, Tiempo y Forma*, Serie II, Historia Antigua, t. 24, págs. 305-330.

MAÑAS-VINIEGRA, L (2018). “La autorregulación de las marcas de juegos de azar online a través de su publicidad en televisión”, *Revista de ciencias sociales*, 2018, núm. 6 (1), pp.16-37.

MARTINS, M (2019).: *Obsessive compulsive disorder and internet gaming disorder*, <https://www.lisbonaddictions.eu/lisbon-addictions-2019/presentations/obsessive-compulsive-disorder-and-internet-gaming-disorder> (consultado el 26 de mayo de 2020)

MAZON HERNANDEZ, M (2004). *Análisis económico, jurídico y fiscal del juego*, Tesis Doctoral. Universidad de Valencia.

MAZÓN HERNANDEZ, M Y CHÓLIZ MONTAÑÉS, M, (2012). Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego, *Revista española de drogodependencias*, núm. 37(3) pp.287-299

ONCE Y SU FUNDACIÓN (2012). *ONCE,75/25 Aniversarios de Ilusión*. <file:///C:/Users/usuario/AppData/Local/Temp/aniversarios-de-ilusion-2.pdf> (consultado el 1

de mayo de 2020)

RAE (2020). *Definición de juego* <https://dle.rae.es/juego#770f8lm> (consultada el 15 de abril de 2020)

RAE (2020). *Definición de azar* <https://dle.rae.es/azar> (consultada el 15 de abril de 2020)

RAE (2020). *Definición de concurso* <https://dle.rae.es/concurso> (consultada el 23 de abril de 2020)

RAE (2002). *Definición de rifa*, <https://dle.rae.es/rifa> (consultada el 22 de abril de 2020)

RANGEL TORRIJO, H (2013). “Las políticas democráticas de la industria del juego. Un estudio comparativo de América del Norte”, *Norteamérica*, Volumen 8, pp. 109-137

REGIÓN DIGITAL (2019). Los tres juegos de azar más populares en su versión online, <https://www.regiondigital.com/noticias/reportajes/320081-los-tres-juegos-de-azar-mas-populares-en-su-version-online.html> (consultada el 27 de abril de 2020).

ROSI, L (2018).: "Apuntes sobre algunas relaciones históricas entre juego y máquinas" en *Revista Lúdicamente*, Vol. 7, núm.13, noviembre 2017- mayo 2018, Buenos Aires

SANCHEZ HERVÁS, E (2003). “Juego patológico: un trastorno emergente”, *Trastornos adictivos*, Vol. 5. Núm. 2, pp. 75-87.

SANCHO LOPEZ, M (2017). “Consideraciones jurídicas sobre la situación actual del juego online”, *Revista española de drogodependencias*, núm. 42 (4), pp. 100-113.

SECTOR DEL JUEGO (2020). *El coronavirus echa por tierra las previsiones de ingresos del juego a nivel mundial en 2020*, <http://www.sectordeljuego.com/noticia.php?id=104616> (consultada el 30 de abril de 2020).

SELAE (2020) *Historia de las Apuestas y Loterías del Estado* <https://www.selae.es/es/web-corporativa/quienes-somos/la-empresa/historia> (consultada el 17 de abril de 2020)

SELAE (2013). *Loterías y apuestas del Estado cumple 250 años*, Boletín, núm. 32

VACCHIANO, MEJÍA REYES, C (2017) “Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo” *Athenea Digital* - 17(2), pp. 79-94

10.Dossier de legislación

-Real Decreto-ley 11/2020, de 31 de marzo, por el que se adoptan medidas urgentes, complementarias en el ámbito social y económico para hacer frente al COVID-19, BOE núm. 91 de 1 de abril de 2020.

-Proyecto de Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades del juego, versión 24 de febrero de 2020

https://www.ordenacionjuego.es/sites/ordenacionjuego.es/files/noticias/20200224_p

[royecto rd comunicaciones comericales juego.pdf](#)

-Orden SCB/1240/2019, de 18 de diciembre, por la que se publica el texto refundido de los Estatutos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles, BOE núm 306 de 21 de diciembre de 2019.

Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego. BOE núm. 275, de 15 de noviembre de 2011.

Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego, BOE núm. 275, de 15 de noviembre de 2011.

-Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, BOE núm. 127 de 28 de mayo de 2011.

-Real Decreto 352/2011, de 11 de marzo, por el que se modifica el Real Decreto 1127/2008, de 4 de julio, por el que se desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Economía y Hacienda y se modifican el Real Decreto 1366/2010, de 29 de octubre, y el Real Decreto 63/2001, de 26 de enero, por el que se aprueba el estatuto del organismo autónomo Instituto de Estudios Fiscales BOE núm. 61 de 12 de marzo de 2011.

-Real Decreto-ley 13/2010, de 3 de diciembre, de actuaciones en el ámbito fiscal, laboral y liberalizadoras para fomentar la inversión y la creación de empleo. BOE núm. 293 de 3 de diciembre de 2010.

-Ley Orgánica 14/2007, de 30 de noviembre, de reforma del Estatuto de Autonomía de Castilla y León, BOE núm. 288, de 01 de diciembre de 2007.

-Decreto 12/2005, de 3 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, BOCYL núm. 27 de 09 de febrero de 2005.

Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar (última revisión publicada el 2 de marzo de 2001). BOE núm. 248 de 16 de octubre de 1998.

-Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. BOE núm. 274, de 15 de noviembre de 1988.

11. Índice de tablas y figuras

Ilustración 1. Los modelos de monopolio ya no prefieren la opción del sistema de licencias de juego en línea en la Unión Europea. Fuente EGBA EU.....	pág. 9
Ilustración 2. Juego Real (Cantidades jugadas-premios) (GGR) (margen de las empresas) (millones de euros). Fuente Anuario del juego (2019).....	pág. 11
Ilustración 3. Puestos de trabajo en el juego. Fuente Anuario del juego en España (2019)	pág. 12
Ilustración 4. Impuestos sobre el juego. Fuente Anuario del juego en España (2019)	pág. 13
Ilustración 5. SELAE en cifras. Fuente SELAE.....	pág. 15
Ilustración 6. Evolución de las ventas de la ONCE por producto. Fuente Anuario del juego en España (2019).....	pág. 16
Ilustración 7.- Casinos en España. Fuente Anuario del juego en España (2019).....	pág. 17

-

ANEXO 1. Cuestionario general



EL SECTOR DEL JUEGO EN ESPAÑA: ESPECIAL REFERENCIA A LAS MÁQUINAS TIPO B.

6%

Exit Survey

Hola, soy Paula y estoy realizando un estudio sobre el uso y consumo de máquinas tipo B (máquinas tragaperras) en España para conocer en profundidad qué pensamiento tienen las personas ajenas al sector del juego, sobre lo que conocen o creen saber y las visiones que se tiene, la aportación que tiene este sector en la economía de nuestro país como fuente de ingresos y en el sector hostelero principalmente.

Tan solo te llevará un par de minutos y me ayudará.
Muchas gracias.

Next

Sexo.

- Masculino
- Femenino

Añadir pregunta

Salto de página

Separador

Situación laboral.

- Activo
- No activo (ama de casa, jubilado)
- Autónomo parado
- Estudiante
- En paro
- Ambas (estudiante y trabajador)

Edad.

- Menor de 16 años
- Entre 17 y 18 años
- Entre 18 y 34 años
- Entre 35 y 54 años
- Entre 55 y 64 años
- Más de 64 años

En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de estos rasgos de personalidad.

		0	10
Racional	--	<input type="radio"/>	_____
Impulsivo	--	<input type="radio"/>	_____
Sociable	--	<input type="radio"/>	_____
Prudente	--	<input type="radio"/>	_____
Ahorrativo	--	<input type="radio"/>	_____
Extrovertido	--	<input type="radio"/>	_____

Dirías que el tiempo que se dedica a este juego que implican apuesta económica es:

	Left Anchor				Right Anchor
	Muy frecuentemente	Bastante frecuentemente	Poco frecuentemente	Muy poco frecuentemente	Nunca
Jugar a tragaperras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otros juegos de azar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Añadir pregunta

🔗 Salto de página

🗑 Separador

¿Podrías decirme lo que sería tu gasto promedio al mes en todo tipo de juegos de azar que impliquen apuesta económica?

- Menos de 10€
- Entre 10€ y 50€
- Entre 50€ y 100€
- Mas de 100€

Establece tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones:

En la situación actual existe una alarma excesiva sobre el impacto de los juegos de azar y de las máquinas tragaperras.

- Totalmente de acuerdo
- Bastante de acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Bastante en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

¿Cómo valora el nivel de alarma y preocupación social que existe actualmente sobre el juego? (en máquinas tragaperras)

- Muy excesivo para la situación objetivo
- Bastante excesivo
- Alarma ajustada a la gravedad del problema
- Alarma insuficiente respecto a la gravedad del problema
- Alarma muy insuficiente respecto a la gravedad del problema

Añadir pregunta

Salto de página

Separador

¿Cómo valora la contribución que tiene para hostelería disponer de máquinas tragaperras?



Muy negativo



Negativo



Lo desconozco



Positivo



Muy positivo

Existen muchos menores de edad jugando a estas máquinas en el sector de la hostelería.

- Totalmente de acuerdo
- Bastante de acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Bastante en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

Añadir pregunta

Salto de página

Separador

Pienso que existe un alto porcentaje de personas que puede tener problemas de adicción a las máquinas tipo B.

- Totalmente de acuerdo
- Bastante de acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- Bastante en desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

En relación con la regulación de las máquinas tragaperras, señale cuál cree que sería la opción deseable.

- Restringir totalmente y prohibir su presencia
- Restringir más su presencia, pero permitirla en determinados establecimientos
- Mantener la situación actual con la regulación actual
- Ampliar su rango de presencias a más establecimientos

[Añadir Opción](#) / [Añadir Otros](#) / [Añadir Opción NA](#)

Valore de 0 a 10 los impactos que considera que tiene las máquinas tragaperras sobre la sociedad siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo.

		0	10
Sobre la generación de empleo	--	<input type="radio"/>	_____
Sobre los ingresos fiscales	--	<input type="radio"/>	_____
Sobre la salud psicológica	--	<input type="radio"/>	_____
Sobre la economía de las familias	--	<input type="radio"/>	_____
Sobre el ambiente y el clima social de los bares	--	<input type="radio"/>	_____
Sobre el bienestar de los consumidores	--	<input type="radio"/>	_____
Sobre la diversión de los consumidores.	--	<input type="radio"/>	_____
El negocio y la sostenibilidad del sector de la hostelería.	--	<input type="radio"/>	_____

ANEXO 2. Distribución de frecuencias

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	36	31,9	31,9	31,9
	Femenino	77	68,1	68,1	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

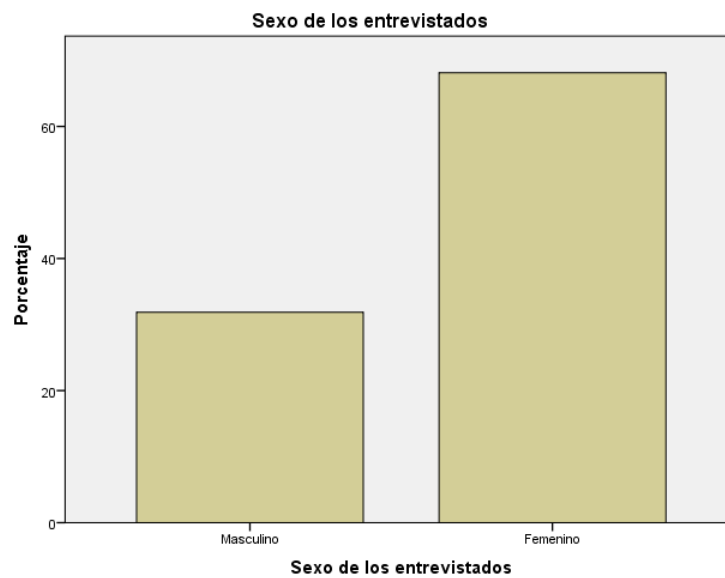
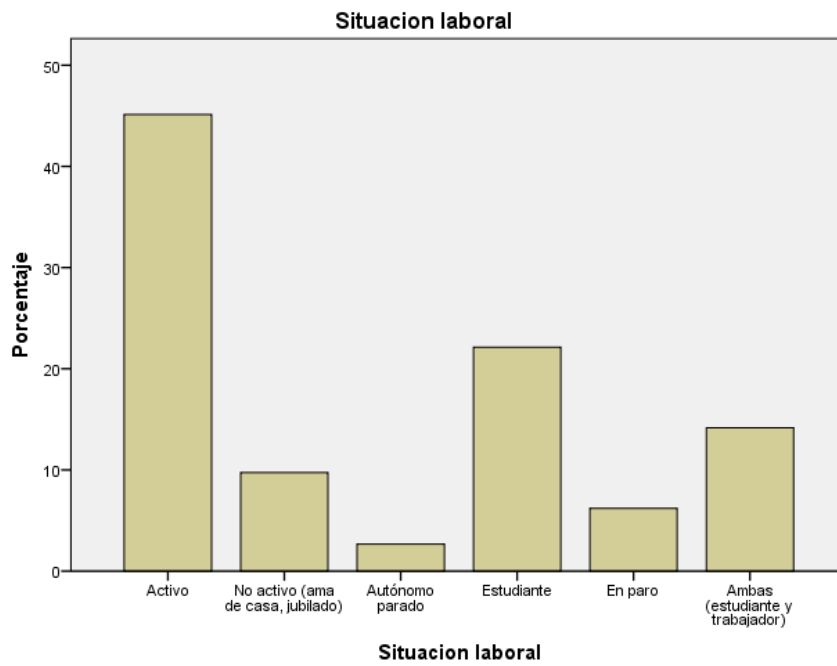


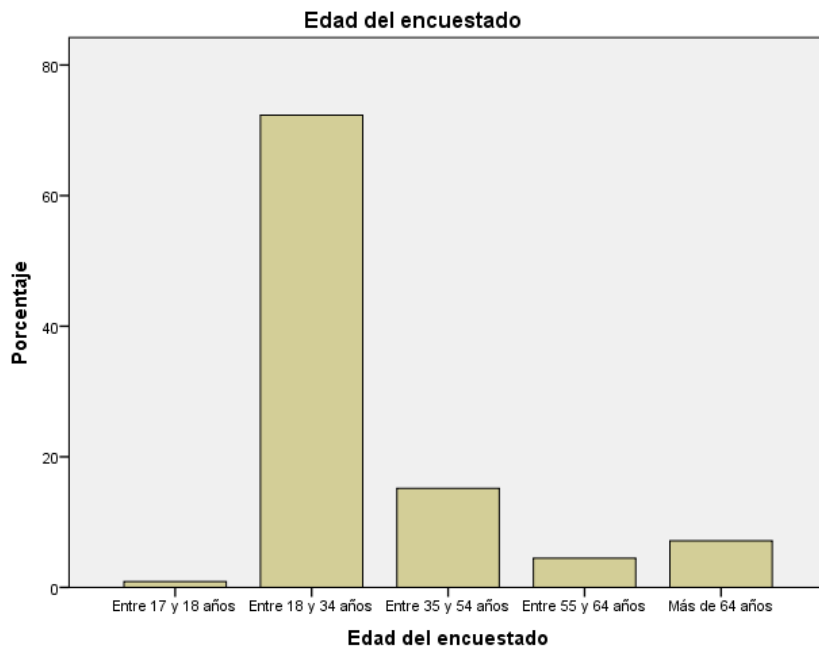
Tabla A2 Situación laboral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Activo	51	45,1	45,1	45,1
	No activo (ama de casa, jubilado)	11	9,7	9,7	54,9
	Autónomo parado	3	2,7	2,7	57,5
	Estudiante	25	22,1	22,1	79,6
	En paro	7	6,2	6,2	85,8
	Ambas (estudiante y trabajador)	16	14,2	14,2	100,0
	Total	113	100,0	100,0	



Edad del encuestado

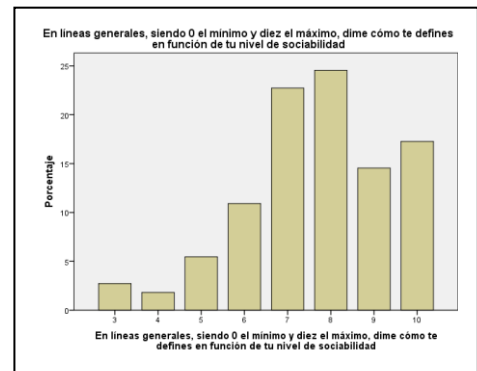
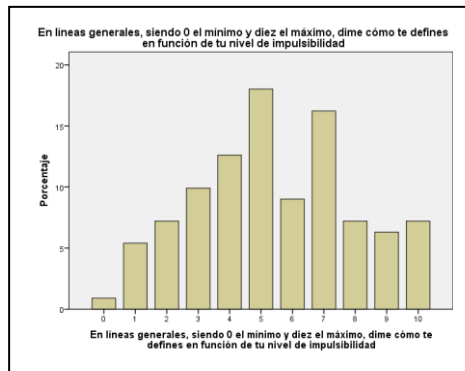
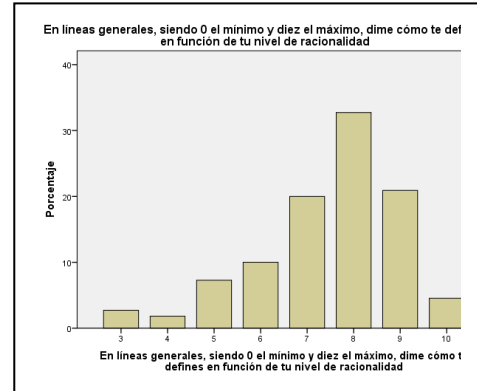
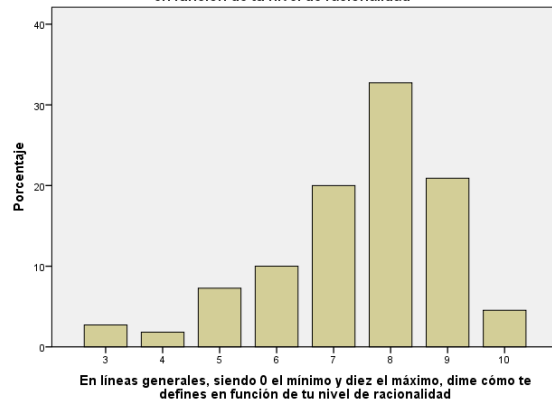
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Entre 17 y 18 años	1	,9	,9	,9
	Entre 18 y 34 años	81	71,7	72,3	73,2
	Entre 35 y 54 años	17	15,0	15,2	88,4
	Entre 55 y 64 años	5	4,4	4,5	92,9
	Más de 64 años	8	7,1	7,1	100,0
	Total	112	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		113	100,0		



Estadísticos descriptivos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de racionalidad	110	3	10	7,47	1,537
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de impulsividad	111	0	10	5,44	2,514
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de sociabilidad	110	3	10	7,67	1,698
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de prudencia	111	0	10	6,90	1,868
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de tendencia al ahorro	111	0	10	6,34	2,007
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de extroversión	109	1	10	6,86	2,327
N válido (por lista)	108				

En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de racionalidad



Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy frecuentemente	10	8,8	8,9	8,9
	Bastante frecuentemente	28	24,8	25,0	33,9
	Poco frecuentemente	19	16,8	17,0	50,9
	Muy poco frecuentemente	9	8,0	8,0	58,9
	Nunca	46	40,7	41,1	100,0
	Total	112	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		113	100,0		

Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy frecuentemente	13	11,5	11,6	11,6
	Bastante frecuentemente	35	31,0	31,3	42,9

	Poco frecuentemente	19	16,8	17,0	59,8
	Muy poco frecuentemente	25	22,1	22,3	82,1
	Nunca	20	17,7	17,9	100,0
	Total	112	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		113	100,0		

**gasto promedio al mes en todo tipo de juegos de azar que impliquen
apuesta económica**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Menos de 10€	98	86,7	88,3	88,3
	Entre 10€ y 50€	11	9,7	9,9	98,2
	Entre 50€ y 100€	2	1,8	1,8	100,0
	Total	111	98,2	100,0	
Perdidos	Sistema	2	1,8		
Total		113	100,0		

**Grado de acuerdo o desacuerdo con la afirmación: En la situación actual existe
una alarma excesiva sobre el impacto de los juegos de azar y de las máquinas
tragaperras.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	26	23,0	23,2	23,2
	Bastante de acuerdo	14	12,4	12,5	35,7
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	20	17,7	17,9	53,6
	Bastante en desacuerdo	30	26,5	26,8	80,4
	Totalmente en desacuerdo	22	19,5	19,6	100,0
	Total	112	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		113	100,0		

**¿Cómo valora el nivel de alarma y preocupación social que existe actualmente
sobre el juego? (en máquinas tragaperras)**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy excesivo para la situación objetivo	6	5,3	5,4	5,4
	Bastante excesivo	10	8,8	8,9	14,3
	Alarma ajustada a la gravedad del problema	38	33,6	33,9	48,2
	Alarma insuficiente respecto a la gravedad del problema	36	31,9	32,1	80,4
	Alarma muy insuficiente respecto a la gravedad del problema	22	19,5	19,6	100,0
	Total	112	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		113	100,0		

¿Cómo valora la contribución que tiene para hostelería disponer de máquinas tragaperras?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy negativa	9	8,0	8,0	8,0
	Negativa	14	12,4	12,5	20,5
	Lo desconozco	54	47,8	48,2	68,8
	Positiva	29	25,7	25,9	94,6
	Muy positiva	6	5,3	5,4	100,0
	Total	112	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		113	100,0		

Existen muchos menores de edad jugando a estas máquinas en el sector de la hostelería.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	24	21,2	21,4	21,4
	Bastante de acuerdo	36	31,9	32,1	53,6
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	40	35,4	35,7	89,3
	Bastante en desacuerdo	10	8,8	8,9	98,2
	Totalmente en desacuerdo	2	1,8	1,8	100,0
	Total	112	99,1	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,9		
Total		113	100,0		

Pienso que existe un alto porcentaje de personas que puede tener problemas de adicción a las máquinas tipo B.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente de acuerdo	54	47,8	47,8	47,8
	Bastante de acuerdo	43	38,1	38,1	85,8
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	9,7	9,7	95,6
	Bastante en desacuerdo	5	4,4	4,4	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

En relación con la regulación de las máquinas tragaperras, señale cuál cree que sería la opción deseable.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Restringir totalmente y prohibir su presencia	21	18,6	18,6	18,6
	Restringir más su presencia, pero permitirla en determinados establecimientos	74	65,5	65,5	84,1
	Mantener la situación actual con la regulación actual	18	15,9	15,9	100,0
	Total	113	100,0	100,0	

Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre los siguientes aspectos:

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Impacto de las máquinas tragaperras sobre la generación de empleo	100	0	10	4,19	2,356
impacto de las máquinas tragaperras sobre los ingresos fiscales,	103	0	10	5,62	2,381
impacto de las máquinas tragaperras sobre la salud psicológica,	80	0	10	3,61	3,278
impacto DE las máquinas tragaperras sobre la economía de las familias	78	0	10	4,17	3,367
impacto de las máquinas tragaperras sobre el ambiente y el clima social de los bares,	94	0	10	4,28	2,330
impacto de las máquinas tragaperras sobre el bienestar de los consumidores,	80	0	10	3,72	2,600
Impacto de las máquinas tragaperras sobre la diversión de los consumidores,	93	1	10	5,03	2,530
Impacto de las máquinas tragaperras sobre el negocio y la sostenibilidad del sector de la hostelería,	99	0	10	4,93	2,396
N válido (por lista)	61				

ANEXO 3. Tablas cruzadas.

Tabla cruzada sexo/personalidad

Sexo de los entrevistados	Autoatribución en escala de racionalidad	Autoatribución en escala de impulsibilidad	Autoatribución en escala de sociabilidad	Autoatribución en escala de prudencia	Autoatribución en escala de tendencia al ahorro	Autoatribución en escala de extroversión

Masculino	X	7,63	5,64	7,67	6,91	6,22	6,64
	N	35	36	36	35	36	36
	σ	1,592	2,404	1,673	2,035	2,344	2,497
Femenino	X	7,40	5,35	7,68	6,89	6,40	6,97
	N	75	75	74	76	75	73
	σ	1,516	2,576	1,721	1,801	1,838	2,248
Total	X	7,47	5,44	7,67	6,90	6,34	6,86
	N	110	111	110	111	111	109
	σ	1,537	2,514	1,698	1,868	2,007	2,327

Tabla de ANOVA

			Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
En líneas generales dime cómo te defines en función de tu nivel de racionalidad * Sexo de los entrevistados	Entre grupos	(Combinado)	1,247	1	1,247	,526	,470
	Dentro de grupos		256,171	108	2,372		
	Total		257,418	109			
En líneas generales dime cómo te defines en función de tu nivel de impulsividad * Sexo de los entrevistados	Entre grupos	(Combinado)	2,077	1	2,077	,327	,569
	Dentro de grupos		693,292	109	6,360		
	Total		695,369	110			
En líneas generales dime cómo te defines en función de tu nivel de sociabilidad * Sexo de los entrevistados	Entre grupos	(Combinado)	,002	1	,002	,001	,979
	Dentro de grupos		314,216	108	2,909		
	Total		314,218	109			
En líneas generales dime cómo te defines en función de tu nivel de prudencia * Sexo de los entrevistados	Entre grupos	(Combinado)	,009	1	,009	,003	,959
	Dentro de grupos		383,901	109	3,522		
	Total		383,910	110			
En líneas generales dime cómo te defines en función de tu nivel de tendencia al ahorro * Sexo de los entrevistados	Entre grupos	(Combinado)	,769	1	,769	,189	,664
	Dentro de grupos		442,222	109	4,057		
	Total		442,991	110			
En líneas generales dime cómo te defines en función de tu nivel de extroversión * Sexo de los entrevistados	Entre grupos	(Combinado)	2,685	1	2,685	,493	,484
	Dentro de grupos		582,251	107	5,442		
	Total		584,936	108			

Tabla cruzada Sexo de los entrevistados*Situación laboral

		Recuento						Total
		Situación laboral						
		Activo	No activo (ama de casa, jubilado)	Autónomo parado	Estudiant e	En paro	Ambas (estudiante y trabajador)	
Sexo de los entrevistados	Masculino	18	3	0	5	4	6	36
	Femenino	33	8	3	20	3	10	77
Total		51	11	3	25	7	16	113

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,702 ^a	5	,336
Razón de verosimilitud	6,565	5	,255
Asociación lineal por lineal	,001	1	,976
N de casos válidos	113		

a. 5 casillas (41,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,96.

Tabla cruzada Sexo de los entrevistados*Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras

			Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras					Total
			Muy frecuentemente	Bastante frecuentemente	Poco frecuentemente	Muy poco frecuentemente	Nunca	
Sexo de los entrevistados	Masculino	Recuento	0	11	6	2	16	35
		% dentro de Sexo de los entrevistados	0,0%	31,4%	17,1%	5,7%	45,7%	100,0%
	Femenino	Recuento	10	17	13	7	30	77
		% dentro de Sexo de los entrevistados	13,0%	22,1%	16,9%	9,1%	39,0%	100,0%
Total		Recuento	10	28	19	9	46	112
		% dentro de Sexo de los entrevistados	8,9%	25,0%	17,0%	8,0%	41,1%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,997 ^a	4	,199
Razón de verosimilitud	8,929	4	,063
Asociación lineal por lineal	,810	1	,368
N de casos válidos	112		

a. 2 casillas (20,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,81.

Tabla cruzada Edad del encuestado*Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras

Edad del encuestado		Recuento	Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras				Nunca	Total
			Muy frecuentemente	Bastante frecuentemente	Poco frecuentemente	Muy poco frecuentemente		
Entre 17 y 18 años	Recuento	0	1	0	0	0	1	
	% dentro de Edad del encuestado	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	
Entre 18 y 34 años	Recuento	7	21	17	8	28	81	
	% dentro de Edad del encuestado	8,6%	25,9%	21,0%	9,9%	34,6%	100,0%	
Entre 35 y 54 años	Recuento	2	4	0	1	10	17	
	% dentro de Edad del encuestado	11,8%	23,5%	0,0%	5,9%	58,8%	100,0%	
Entre 55 y 64 años	Recuento	0	0	0	0	4	4	
	% dentro de Edad del encuestado	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	
Más de 64 años	Recuento	1	1	2	0	4	8	
	% dentro de Edad del encuestado	12,5%	12,5%	25,0%	0,0%	50,0%	100,0%	
Total	Recuento	10	27	19	9	46	111	
	% dentro de Edad del encuestado	9,0%	24,3%	17,1%	8,1%	41,4%	100,0%	

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	16,855 ^a	16	,395
Razón de verosimilitud	21,408	16	,163

Asociación lineal por lineal	2,587	1	,108
N de casos válidos	111		

a. 19 casillas (76,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,08.

Tabla cruzada

		Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras					Total	
			Muy frecuente	Bastante frecuente	Poco frecuente	Muy poco frecuente	Nunca	
Grado de acuerdo o desacuerdo con la afirmación: En la situación actual existe una alarma excesiva sobre el impacto de los juegos de azar y de las máquinas tragaperras.	Totalmente de acuerdo	Recuento	3	7	4	3	9	26
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	30,0%	25,0%	21,1%	33,3%	20,0%	23,4%
Bastante de acuerdo	Recuento	0	4	2	2	6	14	
	% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	0,0%	14,3%	10,5%	22,2%	13,3%	12,6%	
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	Recuento	1	4	5	2	8	20	
	% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	10,0%	14,3%	26,3%	22,2%	17,8%	18,0%	
Bastante en desacuerdo	Recuento	2	6	7	1	14	30	
	% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	20,0%	21,4%	36,8%	11,1%	31,1%	27,0%	
Totalmente en desacuerdo	Recuento	4	7	1	1	8	21	
	% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	40,0%	25,0%	5,3%	11,1%	17,8%	18,9%	
Total		Recuento	10	28	19	9	45	111
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
-------	----	--------------------------------------

Chi-cuadrado de Pearson	11,714 ^a	16	,763
Razón de verosimilitud	13,182	16	,659
Asociación lineal por lineal	,067	1	,795
N de casos válidos	111		

a. 15 casillas (60,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,14.

Tabla cruzada

		Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras					Total	
		Muy frecuentemente	Bastante frecuentemente	Poco frecuentemente	Muy poco frecuentemente	Nunca		
¿Cómo valora la contribución que tiene para hostelería disponer de máquinas tragaperras?	Muy negativa	Recuento	1	3	1	0	4	9
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	10,0%	10,7%	5,3%	0,0%	8,9%	8,1%
	Negativa	Recuento	2	3	3	0	6	14
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	20,0%	10,7%	15,8%	0,0%	13,3%	12,6%
	Lo desconozco	Recuento	3	14	7	4	25	53
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	30,0%	50,0%	36,8%	44,4%	55,6%	47,7%
	Positiva	Recuento	2	8	6	3	10	29
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	20,0%	28,6%	31,6%	33,3%	22,2%	26,1%
	Muy positiva	Recuento	2	0	2	2	0	6
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	20,0%	0,0%	10,5%	22,2%	0,0%	5,4%
Total		Recuento	10	28	19	9	45	111
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	19,190 ^a	16	,259
Razón de verosimilitud	21,130	16	,174
Asociación lineal por lineal	,305	1	,581
N de casos válidos	111		

a. 19 casillas (76,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,49.

Tabla cruzada

		Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras					Total	
		Muy frecuentemen te	Bastante frecuentemen te	Poco frecuentemen te	Muy poco frecuentem ente	Nunca		
En relación con la regulación de las máquinas tragaperra s, señale cuál cree que sería la opción deseable.	Restringir totalmente y prohibir su presencia	Recuento 3	7	3	0	7	20	
	% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	30,0%	25,0%	15,8%	0,0%	15,2%	17,9%	
	Restringir más su presencia, pero permitirla en determinados establecimientos	Recuento 7	18	13	5	31	74	
	% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	70,0%	64,3%	68,4%	55,6%	67,4%	66,1%	
	Mantener la situación actual con la regulación actual	Recuento 0	3	3	4	8	18	
	% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	0,0%	10,7%	15,8%	44,4%	17,4%	16,1%	
Total		Recuento 10	28	19	9	46	112	
		% dentro de Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0% %	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)

Chi-cuadrado de Pearson	10,339 ^a	8	,242
Razón de verosimilitud	11,931	8	,154
Asociación lineal por lineal	3,559	1	,059
N de casos válidos	112		

a. 7 casillas (46,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,45.

Informe

Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras		En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de racionalidad	En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de impulsividad	En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de sociabilidad	En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de prudencia	En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu tendencia al ahorro	En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de extroversión
Muy frecuentemente	Media	7,78	5,60	7,78	7,56	6,33	7,00
	N	9	10	9	9	9	9
	Desviación estándar	,667	3,062	1,563	1,014	1,803	2,693
Bastante frecuentemente	Media	7,67	5,07	7,96	7,59	6,54	6,96
	N	27	28	28	27	28	28
	Desviación estándar	1,494	2,372	1,815	1,338	2,027	2,472
Poco frecuentemente	Media	7,53	6,05	7,95	6,00	6,00	6,74
	N	19	19	19	19	19	19
	Desviación estándar	1,349	2,368	1,268	1,374	1,333	2,257
Muy poco frecuentemente	Media	7,11	5,00	7,00	6,67	5,78	6,22
	N	9	9	9	9	9	9
	Desviación estándar	1,764	2,398	2,500	1,871	,972	2,539
Nunca	Media	7,31	5,52	7,50	6,80	6,51	7,02
	N	45	44	44	46	45	43
	Desviación estándar	1,730	2,610	1,650	2,277	2,418	2,209
Total	Media	7,46	5,46	7,68	6,91	6,35	6,89
	N	109	110	109	110	110	108

Desviación estándar	1,537	2,515	1,704	1,875	2,012	2,322
---------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Tabla de ANOVA

			Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de racionalidad * Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	Entre grupos (Combinado)		4,238	4	1,060	,439	,780
	Dentro de grupos		250,826	104	2,412		
	Total		255,064	108			
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de impulsividad * Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	Entre grupos (Combinado)		13,173	4	3,293	,511	,727
	Dentro de grupos		676,182	105	6,440		
	Total		689,355	109			
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de sociabilidad * Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	Entre grupos (Combinado)		9,294	4	2,324	,794	,532
	Dentro de grupos		304,467	104	2,928		
	Total		313,761	108			
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de prudencia * Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	Entre grupos (Combinado)		33,111	4	8,278	2,483	,048
	Dentro de grupos		349,980	105	3,333		
	Total		383,091	109			
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de tendencia al ahorro * Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	Entre grupos (Combinado)		7,408	4	1,852	,448	,773
	Dentro de grupos		433,764	105	4,131		
	Total		441,173	109			
En líneas generales, siendo 0 el mínimo y diez el	Entre grupos (Combinado)		5,486	4	1,371	,247	,911

máximo, dime cómo te defines en función de tu nivel de extroversión * Nivel de frecuencia con la que juega a tragaperras	Dentro de grupos	571,181	103	5,545		
	Total	576,667	107			

Informe

Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar		Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la generación de empleo, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo	Valore de 0 a 10 el impacto que tiene las máquinas tragaperras sobre los ingresos fiscales, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo	Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la salud psicológica, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo	Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la economía de las familias, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo	Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre el ambiente y el clima social de los bares, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo	Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre el bienestar de los consumidores, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo	Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la diversión de los consumidores, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo	Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre el negocio y la sostenibilidad del sector de la hostelería, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo
Muy frecuentemente	Media	4,50	5,54	2,10	3,25	4,00	3,56	5,36	5,00
	N	12	13	10	8	10	9	11	11
	Desviación estándar	2,680	2,295	1,969	3,694	2,906	2,603	3,384	2,683
Bastante frecuentemente	Media	4,03	5,68	3,91	4,25	4,06	2,96	4,73	4,35
	N	32	31	22	24	31	23	30	31
	Desviación estándar	2,335	2,072	3,987	3,662	2,112	2,477	2,406	2,122
Poco frecuentemente	Media	4,53	5,81	4,43	4,36	5,76	3,25	6,18	5,35
	N	15	16	14	14	17	16	17	17
	Desviación estándar	2,295	2,664	2,593	3,177	2,078	2,324	2,038	2,178
Muy poco frecuentemente	Media	4,09	5,58	3,11	3,93	3,78	3,81	4,47	5,04
	N	22	24	18	15	18	16	19	23
	Desviación estándar	2,467	2,653	3,197	3,262	2,211	2,536	2,776	2,755
Nunca	Media	4,28	5,50	4,00	4,53	3,89	5,31	4,81	5,50
	N	18	18	16	17	18	16	16	16

	Desviación estándar	2,244	2,618	3,445	3,338	2,374	2,701	2,136	2,449
Total	Media	4,22	5,63	3,61	4,17	4,28	3,72	5,03	4,95
	N	99	102	80	78	94	80	93	98
	Desviación estándar	2,345	2,392	3,278	3,367	2,330	2,600	2,530	2,400

Tabla de ANOVA

			Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la generación de empleo, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos (Combinado)		3,980	4	,995	,175	,951
	Dentro de grupos		535,131	94	5,693		
	Total		539,111	98			
Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre los ingresos fiscales, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos (Combinado)		1,067	4	,267	,045	,996
	Dentro de grupos		576,776	97	5,946		
	Total		577,843	101			
Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la salud psicológica, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos (Combinado)		41,063	4	10,266	,953	,438
	Dentro de grupos		807,925	75	10,772		
	Total		848,988	79			
Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la economía de las familias, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos (Combinado)		10,450	4	2,613	,221	,926
	Dentro de grupos		862,383	73	11,813		
	Total		872,833	77			
Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre el ambiente y el clima social de los bares, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos (Combinado)		46,990	4	11,747	2,284	,067
	Dentro de grupos		457,819	89	5,144		
	Total		504,809	93			
Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre el bienestar de los consumidores, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos (Combinado)		57,896	4	14,474	2,280	,068
	Dentro de grupos		476,054	75	6,347		
	Total		533,950	79			
Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre la diversión de los consumidores, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos (Combinado)		32,846	4	8,212	1,300	,276
	Dentro de grupos		556,057	88	6,319		
	Total		588,903	92			

Valore de 0 a 10 el impacto de las máquinas tragaperras sobre el negocio y la sostenibilidad del sector de la hostelería, siendo 0 muy negativo y 10 muy positivo * Nivel de frecuencia con la que juega a otros juegos de azar	Entre grupos	(Combinado)	18,809	4	4,702	,810	,522
	Dentro de grupos		539,936	93	5,806		
	Total		558,745	97			