

FERNANDO RAMOS

PALENCIA, es Licenciado en Ciencias Económicas y Empresariales y Doctor por la Universidad de Valladolid. Actualmente es profesor de Historia Económica en la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla y anteriormente en Burgos, Valladolid y Carlos III de Madrid. Ha sido Fulbright Visiting Scholar en Harvard University e investigador en el EUI de Florencia y en la LSE de Londres. Sus principales áreas de investigación son la Historia Económica del Consumo, las Instituciones Económicas durante la Edad Moderna y la Economía del Juego. Ha publicado diversos artículos en *European Review Economic History*; *Revista Historia Económica*; e *Investigaciones Historia Económica*.

Resumen

Este artículo estudia la evolución de los juegos de azar españoles desde 1977 hasta la actualidad, a través de los informes anuales proporcionados por la Comisión Nacional del Juego y de las memorias anuales de los juegos públicos. Las conclusiones apuntan a un crecimiento y consolidación de la industria del juego en un mercado fuertemente regulado y fragmentado.

Palabras clave: Juegos de azar; fuentes documentales; monopolio; ocio; organización del mercado; consumo privado.

Abstract

This article examines the evolution of the Spanish Gambling market from 1977 up to the present time, across the annual reports provided by the former National Spanish Gaming Commission and the annual reports of the state lotteries. The conclusions point out the economic growth and consolidation of the gaming industry in a fragmented market.

Keywords: Games of chance; documental sources; monopoly; leisure; market organisation; private consumption.

Juegos de azar en España, 1977-2007*

Fernando Ramos

Universidad Pablo de Olavide (Sevilla)

1. Introducción

El mercado de los juegos de azar español se liberalizó en 1977 modificando sustancialmente su estructura de mercado¹. Desde entonces cabe diferenciar entre juegos de ámbito privado –máquinas recreativas, bingos y casinos– y juegos de ámbito público. Dentro de estos últimos, Loterías y Apuestas del Estado (LAE) se encarga de la Lotería Nacional, las Quinielas de fútbol, la Lotería Primitiva y sus variantes, y las Apuestas Hípicas. Igualmente, existen juegos –Sorteos de la Cruz Roja y sorteos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE)– gestionados por entidades no estatales que remuneran actividades de finalidad social.

En la actualidad existe, sin embargo, una enorme incertidumbre sobre la evolución futura de los juegos de azar no sólo en el contexto español, sino también a nivel internacional. La razón estriba en la continua expansión del juego online que puede acarrear a medio plazo la desaparición de los monopolios estatales de juego: mientras las modalidades de juego por Internet crecen al 23%, el juego tradicional lo hace al 5%. Paralelamente no existe un marco legal claro sobre el juego online.

* Quisiera agradecer la financiación recibida por STL (Sistemas Técnicos de Loterías) y las sugerencias recibidas en el IX Congreso Internacional de la Asociación Española de Historia Económica (Murcia, Septiembre 2008). Asimismo quisiera dar las gracias a Roberto Garvía (Universidad Carlos III) y Begoña Álvarez (Universidad de Vigo) por los comentarios recibidos.

¹ Sobre los orígenes históricos de los juegos de azar en España puede consultarse Fontbona (2008). Sobre la importancia de las loterías públicas en tiempos de Carlos III, véase Herrero Suárez (1992), pp. 25-35. Altabella (1962), pp. 80-124 proporciona una visión histórica sobre la Lotería Nacional de carácter divulgativo. Garvía (2007b) y (2008) realiza un exhaustivo estudio sociológico e histórico sobre la evolución de la Lotería Nacional.

[86]

En la UE la legislación va desde la cotización bursátil en el Reino Unido, hasta la prohibición absoluta en Francia e Italia, donde se considera un monopolio estatal. En EEUU, apoyado por el lobby de casinos norteamericanos, rige desde septiembre del 2006 una ley (Unlawful Gambling Act) que prohíbe el dinero electrónico para el pago de apuestas por Internet (El País, 20 septiembre 2006; El País Negocios, 28 octubre 2007). En España, el juego desarrollado por Internet, en tanto se realiza en un ámbito superior al de una concreta comunidad autónoma, debería ser competencia estatal. Sin embargo, se sigue con una cierta indefinición, e incluso permisividad, hacia las empresas que operan online. El Contrato-Programa firmado entre el Ministerio de Hacienda y el organismo gestor de los juegos públicos (LAE) apuesta porque el Estado mantenga su función reguladora, mientras que la actividad comercial se ceda a un operador externo, lo que significaría de facto la privatización de los juegos públicos (ABC, 7 diciembre 2008). En este contexto de cambios y reformas, la ley de Presupuestos Generales para el año 2010 establece que cualquier establecimiento pueda comercializar décimos de Lotería Nacional (El País, 23 noviembre 2009).

Cuadro 1
Sector del Juego en la Unión Europea, 2004. (En euros corrientes)

	Gasto Total Juegos Azar (millones de euros)	% sobre el total países UE-25	Gasto por habitante (euros) ⁽¹⁾	% Juegos Públicos ⁽²⁾	Gasto por habitante en Juegos Públicos (euros) ⁽³⁾	% Gasto por hab. / Renta Dispon. Neta, 2003 ⁽⁴⁾
R. Unido	98.340	34%	1.640	7%	120	2,64%
Francia	34.770	12%	570	24%	140	1,57%
Alemania	34.610	12%	420	30%	120	0,89%
España	27.290	9%	620	41%	260	3,20%
Italia	24.270	8%	420	58%	240	1,85%
UE-25	287.340	100%	630	22%	140	n.d.

Fuente: London Economics, septiembre 2006. A report for the European Lotteries and Totto Association. Están excluidos Chipre y Malta. Los datos que relacionan el gasto por habitante con la renta disponible neta proceden de Global Betting and Gaming Consultants (Double or Quits: 3rd Global Gaming Review, 2005).

Notas:

(1) El mayor gasto por habitante se producía en Austria (1.900), Reino Unido (1.640) y Finlandia (1.550). El menor gasto en Lituania (20).

(2) Los países con mayor porcentaje de juegos públicos en la UE son Italia (58%), Chipre (57%) y Polonia (48%). El país con menor porcentaje de juegos públicos es Estonia (2%)

(3) Los países europeos con mayor gasto por habitante en juegos públicos son España (260), Italia (240) y Austria (190). Por su parte, Letonia (2) registra el menor gasto per cápita en juegos públicos.

(4) Los países industrializados con un mayor porcentaje del gasto por habitante sobre la renta disponible neta son Australia (5,92%), Irlanda (4,02%) y Nueva Zelanda (3,59%).

En cualquier caso, los datos disponibles muestran la importancia del sector del juego en la industria del ocio española. En concreto, el sector del juego en España aportó al PIB (en términos de valor añadido bruto) del año 2004 más de 7.000 millones de euros, empleando a casi 170.000 personas². La cantidad jugada superaba los 27.000 millones de euros que equivaldrían más o menos al 3,5% del PIB (véase apéndice estadístico). En términos comparativos, Reino Unido, Francia, Alemania, España e Italia acaparan aproximadamente el 75% del gasto total en juegos de azar de la Unión Europea (cuadro 1). El gasto per cápita español en juegos de azar está cercano a la media europea (620 euros), mientras que ocupa el primer puesto en el consumo per cápita de loterías públicas (260 euros). La importancia de los juegos públicos españoles en el total de los juegos de azar supone aproximadamente el 40%, cifra muy por encima de la media europea. Asimismo España es uno de los países industrializados con un mayor porcentaje de gasto por habitante sobre la renta disponible neta (3,20%).

Las motivaciones y/o razones que llevan al consumo y gasto en juegos de azar pueden obedecer a múltiples razones de tipo social, cultural, económico, institucional, religioso, geográfico y psicológico, entre otras muchas. Recoger todos estos aspectos sobrepasa con creces la finalidad de este artículo³. Por lo general, los estudios que abordan los factores determinantes de los juegos o loterías públicas incluyen un amplio abanico de elementos: nivel de renta, situación laboral, grado de urbanización, nivel de educación, edad, género, raza, religión, situación familiar y compra en compañía⁴. En principio, las personas de renta media-baja invierten proporcionalmente más dinero en juegos de azar que aquellas de renta alta (carácter regresivo). Las ventas de loterías están inversamente relacionadas con los niveles de educación, los hombres gastaban (gastan) más dinero en juegos de azar que las mujeres e históricamente las sociedades católicas solían ser más propensas al consumo de loterías que las protestantes. Asimismo la compra en compañía –compartir un billete de lotería entre familiares, amigos y compañeros de trabajo– explicaría el mayor consumo de loterías públicas en determinados países (España). Los trabajos que estudian los juegos privados suelen añadir a los aspectos anteriormente enunciados el fenómeno de la adicción y el juego compulsivo⁵. En este contexto, si la adicción es racional los jugadores conocen las consecuencias futuras de sus decisiones adoptadas en el presente y por consiguiente las políticas públicas deberían corregir las externalidades negativas creadas por los juegos legalmente establecidos. Por el contrario, si la adicción al juego es miope, los agentes económicos no perciben perfectamente los efectos en el futuro y la intervención pública debería estimular la racionalidad de los consumidores con el fin de apreciar los posibles efectos futuros adversos. En la historiografía española los recientes estudios de Álvarez Nogal, Font, Fontbona,

² Algarra, Espejo y Bordonado (2006), pp. 35-75.

³ Garvía (2009a) y (2009b); y Ramos (2009) y (2010).

⁴ Clotfelter y Cook (1989); Kitchen y Powells (1991); Stranaham y Borg (1998); Abdel-Ghany y Sharpe (2001); Garrett y Marsh (2002); y Garvía (2007a).

⁵ Farrel, Morgenroth y Walter (1999); y Chang (2004).

[88]

Garvía, Mazón, Palomar y Ramos⁶ han coadyuvado a entender mejor la dinámica y el funcionamiento de los juegos de azar españoles.

A continuación, se aborda la evolución de los juegos de azar españoles desde 1977 a través de los informes anuales proporcionados por la extinta Comisión Nacional del Juego (actual Subdirección General de Estudios y Relaciones Institucionales, Área del Juego) y las memorias anuales de los juegos públicos. Posteriormente se analizan los beneficios brutos y la demanda efectiva que suponen los juegos de azar en su totalidad. Finalmente se exponen las conclusiones.

2. Evolución de los juegos de azar en España, 1977-2007

La legalización del juego en España en marzo de 1977 (Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero) conllevó regular los aspectos administrativos y fiscales y penales de los juegos de azar y apuestas permitidas. Asimismo esta ley –actualmente vigente– regula las actividades que desarrollan los casinos y demás locales, instalaciones o recintos autorizados para el juego. Desde esa fecha se sucedieron distintas disposiciones legales que complementaron el marco legal del juego en la sociedad española⁷. Sin embargo, el hecho más significativo ha sido la paulatina transferencia de competencias que en materia de juego se han hecho desde la Administración Central hacia las Comunidades Autónomas, las cuales han desarrollado su propia normativa. De hecho, todas las CCAA (a excepción de las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla) tienen competencia exclusiva en materia de “Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas”. En este sentido, Cataluña y el País Vasco tienen traspasadas las funciones y servicios en materia de juego desde 1982. Andalucía desde 1984; Canarias, la Comunidad Valenciana y Galicia desde 1985; Navarra desde 1986; Castilla y León, Madrid, Murcia y La Rioja desde 1994; Aragón, Asturias, Baleares, Castilla La Mancha y Extremadura desde 1995 y Cantabria desde 1996. Incluso desde mediados de la década de los ochenta en el País Vasco y desde 1987 en Cataluña comenzaron a jugarse diversas loterías auspiciadas por los gobiernos autonómicos. En la actualidad sólo continúa existiendo la denominada “Loto Catalunya” que comercializa ocho juegos de azar: Loto Ràpid, Loto 6/49, Trio, Super 10, Loto Express, Pica 3, Pica 5 y Supertoc⁸. En este contexto, las funciones de

⁶ Álvarez Nogal (2009); Font (2009); Fontbona (2008); Garvía (2007a), (2007b), (2008), (2009a), y (2009b); Mazón (2007); Palomar (2006); y Ramos (2009) y (2010).

⁷ López Torrubia (1983), pp. 38-40 y Mazón (2007), pp. 69-72.

⁸ En el País Vasco se jugó el boleto instantáneo “rasque y gane” gestionado por las Haciendas Forales de Álava, Guipúzcoa y Vizcaya. Sin embargo, su existencia fue efímera. Si bien en 1987 se recaudaron cerca de 459,7 millones de pesetas, un año después la recaudación descendió hasta los 140 millones (Anuario El País 1988). En Cataluña, según la Entitat Autònoma de Jocs i Apostes (EAJA), los ingresos que aportaron las loterías catalanas hacia el año 2004 giraron en torno a los 71 millones de euros. Según esos mismos datos, los catalanes gastaban una media de 268 euros al año en juego, de los cuales sólo ocho euros correspondían a loterías de la Generalitat. Expansión 11.11.2004 y 31.03.2005; La Vanguardia, 31.03.2005; Cinco Días, 31.03.2005; El País, 30.03.2005.

la Administración Central en materia de juego han quedado circunscritas: i) a las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, Loterías Nacionales y juegos de ámbito estatal; ii) a la autorización e inscripción de empresas de ámbito nacional; iii) a funciones estadísticas y a funciones policiales que sean competencia de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado.

Por otra parte, al mismo tiempo que se legalizó el juego privado comenzó a desarrollarse una importante industria del juego. Los rasgos característicos de esta industria fueron (son) los siguientes: (i) va a estar conformada por empresas de carácter familiar; (ii) al asumir progresivamente las diferentes comunidades autónomas competencias exclusivas, las actividades recreativas y de juegos de azar van a estar ampliamente reguladas según el criterio de cada comunidad (las CCAA son competentes para la regulación del juego sólo en su ámbito territorial); (iii) las empresas, sobre todo en el negocio de máquinas recreativas, van a operar en mercado fragmentado con un gran número de operadores de máquinas recreativas regionales y con un pequeño número de grandes operadores; y (iv) las empresas diversifican su actividad en casinos, bingos y máquinas recreativas (fabricantes de máquinas, distribuidores y operadores del sector).

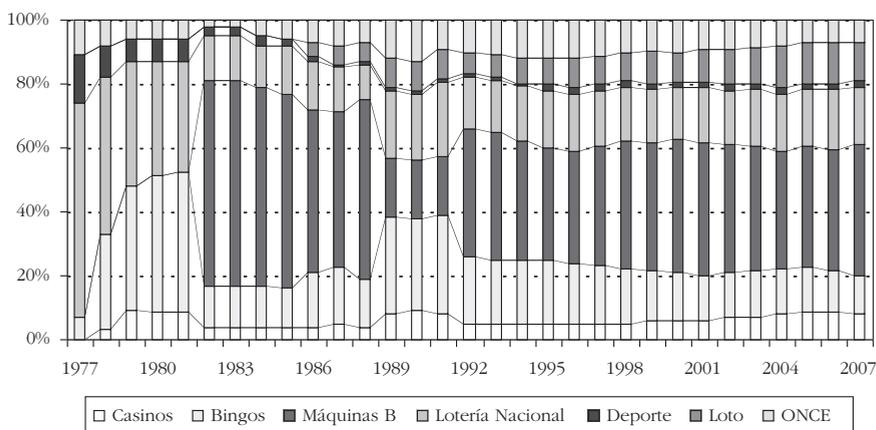
Los grandes protagonistas de esta historia fueron pequeñas empresas familiares (y sus ingeniosas máquinas recreativas, conocidas coloquialmente como “tragaperras”) que progresivamente irán invirtiendo, por este orden, en salones de bingo y casinos. En la década de 1970 los hermanos Franco y la familia Martínez Sampedro constituyeron empresas de explotación y distribución de máquinas recreativas sin premios, en concreto, las denominadas “flipper” y “pinball” (la tradicional “máquina del millón”). En 1975 nació Recreativos Franco, S.A., que fabricó las primeras máquinas con marca propia y cinco años después, ambas familias –Franco y Martínez Sampedro– fundaron Codere S.A. Según datos de la propia empresa, Codere gestionaba en 1982, directa o indirectamente, más de 3.000 máquinas recreativas de tipo “B”. En 1983 el grupo extendió su actividad a Cataluña (Codere Barcelona, S.A.) y la Comunidad Valenciana (Codere Valencia, S.A.). Un año después surgió, bajo el auspicio de los hermanos Franco, la compañía Orenes de Recreativos S.A., la cual se convertirá en uno de los principales operadores españoles del sector. El principal competidor de Codere nació en Terrassa en 1978, bajo el nombre de Compañía Internacional de Recreativos, S.A., gracias al almeriense Manuel Lao Hernández. La compañía de la “manzana” creó las históricas y exitosas máquinas “Super Mini-Fruits” y “Lucky Placer” que posibilitaron la constitución en 1982 de Unidesa (fabricación de máquinas recreativas). Ese mismo año la Compañía Internacional de Recreativos S.A. cambia su nombre por el de CIRSA Compañía de Inversiones S.A., convertido en auténtico holding empresarial. Obviamente no fueron las únicas. La fragmentación del mercado en el negocio de las máquinas recreativas hizo viable la consolidación de más empresas. Así por ejemplo, en Cataluña cabe destacar Machines Games Automatics (1976) bajo el auspicio de la familia Sanahuja y el grupo Rodríguez Villar (1980). En Galicia surgieron Egasa (1980) y el grupo Comar de la familia Martínez Collazo (1984), ambas orientadas hacia el Noroeste español: Galicia,

[90]

Asturias, Cantabria, Castilla y León e incluso Madrid. En la comunidad valenciana nació Elevel (1982) y en Andalucía, Juegomatic (1978) absorbida posteriormente por Cirsa.

Gráfico 1
Porcentaje que representa cada juego sobre el total de juegos de azar en España, 1977-2007.

(Cantidades jugadas en millones de euros constantes. Base 100 = 2000)



Fuente: Véase cuadro 1 del Apéndice Estadístico Juegos de Azar en España, 1977-2007.

Los resultados no se hicieron esperar. En términos constantes, entre 1977 y 1988 los juegos de azar crecieron a una tasa anual del 15,8%, mientras el PIB apenas lo hacía apenas a tasas del 2% (véase apéndice). En este contexto, los juegos de gestión privada acapararon, entre 1982 y 1988, el 70-80% del total de la cantidad jugada en juegos de azar (véase gráfico 1). El sector que más crecimiento experimentó fue el correspondiente a las máquinas recreativas, aunque no existan datos hasta 1982. Los datos disponibles apuntan a una cantidad jugada superior a los 11.000 millones de euros corrientes en 1988, que en euros constantes suponían cerca de 19.000 millones de euros del año dos mil. Incluso en términos porcentuales, entre 1982 y 1988, las cantidades jugadas en máquinas de azar superaron el 50% del total de la cantidad jugada en juegos de azar. Mención especial merece la expansión de los salones de bingos. Un año después de legalizarse el juego privado las cantidades jugadas en los salones de bingos y en la Lotería Nacional eran prácticamente las mismas. Incluso entre 1980-81 y 1986-97 se jugaba más en los salones de bingos. La cantidad jugada en los bingos creció progresivamente, pasando de 2.430 millones (1978) a 5.167 millones en euros constantes (1992). Por su parte, la cantidad jugada en los casinos también creció progresivamente en términos corrientes (en 1979 se gastaron 237 millones, seis años después la cantidad ascendió a 484 millones y en 1988 ascendió a 1.055 millones) y más modesta-

mente en euros constantes (pasó de casi 980 millones en 1979 a 1.283 millones en 1988). Su cuota de mercado osciló sobre el 4% entre 1982 y 1988.

Por el contrario, los juegos públicos dependientes del gobierno central se resintieron con la competencia del sector privado. Por si fuera poco, la cantidad jugada en juegos de la ONCE se consolidó debido al Real Decreto 1041/81, de 22 de mayo, que autorizó a dicha institución a realizar, desde el 2 de enero de 1984, un único sorteo para toda España. El producto estrella de los juegos públicos –la Lotería Nacional– vio disminuida su cuota de mercado hasta el 15% en 1985. En términos constantes la cantidad jugada en 1977 (3.783 millones) fue prácticamente la misma que en 1995. La evolución para las quinielas de fútbol fue aún más negativa. Entre 1977 y 1984 la cantidad jugada en términos constantes apenas aumentó 20 millones de euros. Esto supuso una caída en la cuota de mercado del 9,5% al 3,2%. Además en los inicios de la temporada 1984-85 los clubes de fútbol silenciaron el calendario de la Liga que antecedió a una huelga de futbolistas. Estos problemas redujeron en la temporada 1984-85 la recaudación de la quiniela a 53.000 millones de pesetas, unos 25.000 menos de los presupuestados y 12.000 menos que los ingresados en la anterior. De hecho, las pérdidas de ingresos ocasionadas a la Administración aceleraron la puesta en práctica de la Lotería Primitiva (jueves y sábados de cada semana) en octubre de 1985 como una alternativa a la quiniela (El País, 3 diciembre 1985). En cualquier caso, los juegos públicos necesitaban una profunda reforma y en ese contexto se constituyó en junio de 1985 el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE). Dicho organismo se configuró como la piedra angular del organigrama encargado de gestionar las loterías, apuestas y juegos competencias del Estado (Ley 50/1984, de 30 de diciembre, Presupuestos Generales del Estado para 1985). Estas reformas se vieron completadas años después con la introducción de dos nuevos juegos de números semejantes a la lotería primitiva: “Bono Loto” (desde febrero de 1988, un sorteo lunes, martes, miércoles y viernes de cada semana) y “El Gordo de la Primitiva” (únicamente los domingos desde octubre de 1993). Igualmente se decidió celebrar desde 1994 un sorteo adicional de Lotería Nacional todos los jueves.

En la década de 1990 se asistió a una consolidación (incluso con los primeros síntomas de saturación) de los juegos de azar en la sociedad, ya que su porcentaje sobre el PIB se mantuvo constante sobre el 4% entre 1995 y 2000. En el sector privado las empresas diversificaron y ampliaron su área de negocio en operaciones de juegos y ocio (salas de bingo, salones recreativos, casinos y centros de ocio familiar) y en el desarrollo industrial (fabricación de máquinas recreativas) tanto en España como en el extranjero (fundamentalmente Latinoamérica). Al mismo tiempo se produjeron varias fusiones y aparecieron sociedades interpuestas en un mercado que en cualquier caso continuaba siendo muy fragmentado⁹. Una de las empresas más importante del sector, Cirsá, sufrió en 1998 cambios significativos

⁹ A comienzos del año 2003 existían en España cerca de 245.000 máquinas recreativas tipo “B” situadas en bares y salones de juego, con más de 5.600 operadores. Los tres primeros grupos Cirsá, Codere y Recreativos Franco apenas contaban con un 18% de cuota de mercado. El resto se lo repartían pequeñas empresas con un centenar de máquinas recreativas. Expansión 28.08.2004.

[92]

en su accionariado debido a diferencias en la familia Lao. Esto propició la aparición de Conei y la consolidación de Cirsu Business Corporation. Igualmente en Recreativos Franco se produjo en 1999 la separación entre las empresas operadoras y la fabricación de máquinas recreativas. No obstante, la familia Franco siguió siendo parte importante de Codere y conservando su participación societaria en Orenes.

Paralelamente la transferencia de competencias en materia de juego hacia las Comunidades Autónomas se completó en 1996. Básicamente implicó que las CCAA modificaron las tasas de juego, incrementaron los impuestos y establecieron nuevos sistemas de inspección en su ámbito territorial. Este marco legal, propició una relativa competencia entre la Hacienda Central y las Autonómicas, ya que éstas últimas estuvieron más interesadas en fomentar el gasto en casinos, bingos y máquinas recreativas de su territorio para ver incrementada su capacidad recaudatoria. Los cambios en el sector público se completaron con el Real Decreto del Ministerio de la Presidencia 2069/1999, de 30 de diciembre de 1999, que aprobó el nuevo Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE). En dicho organismo se establecieron cuatro direcciones: comercial (actividades de carácter comercial y marketing), de producción (investigación e implantación de nuevos juegos, mercados o sistemas de participación, logística de juegos, coordinación informática y gestión de la lotería nacional), económico-financiera y de servicios corporativos.

Desde la década de los noventa se aprecia una segmentación muy clara en la estructura del mercado de los juegos de azar, amén de ciertos datos que requieren ciertas matizaciones. Así por ejemplo, en términos constantes entre 1977 y 2007 el gasto anual en juegos de azar creció a una tasa del 4,9%, mientras que el PIB lo hizo a tasas del 2,7%¹⁰. Sin embargo, entre 1992 y 2007 la tasa es ligeramente negativa del 0,03%. Las cuotas de mercado muestran aproximadamente un 60% para los juegos de titularidad privada, un 30% para los juegos públicos dependientes de LAE y un 10% para los juegos dependientes de la ONCE. Estos últimos presentan síntomas evidentes de saturación. La cantidad jugada en términos constantes ha pasado de 2.637 millones en 1995 a 1.729 en 2007, lo cual supuso una caída de cuota de mercado de casi cinco puntos en doce años (del 12,4% al 7%). No parece que la situación sea mucho mejor en las apuestas deportivas (Quinielas de fútbol, Quinigol, Lototurf y Quíntuple Plus¹¹) ya que su cuota de mercado apenas superó el 2% desde 1987. Mejor comportamiento presentaron (presentan) la Lotería Nacional y las loterías de números. El gasto en Lotería

¹⁰ Aunque pueda sorprender este dato, parece una constante entre los países industrializados. Entre 1982 y 2003 se estima que en EEUU el gasto anual en juegos de azar aumentó a tasas del 9,7%, mientras que el PIB creció al 6,2% [Pryor (2007)].

¹¹ Desde septiembre de 2005 se incorporaron nuevos juegos relacionados con las apuestas hípcas ("Quíntuple Plus" y "LotoTurf") y el fútbol ("QuiniGol"). El 22 de junio de 2005 entró en vigor el Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se reestableció el funcionamiento de las apuestas hípcas. Por su parte, el Quinigol es un juego que se basa en acertar los goles marcados por los equipos de fútbol.

Nacional se incrementó progresivamente desde 1996, pasando de 3.721 millones en euros constantes a más de 4.500 millones en 2007 y alcanzando una cuota de mercado sobre el 18%. Las loterías de números –Primitiva, Bono Loto, Gordo de la Primitiva y Euromillones¹²– parecen estar consolidadas en torno a un gasto anual máximo de 3.000 millones de euros constantes (año 2004) y una cuota de mercado del 10%

En el sector privado las dificultades aparecen en el sector de las máquinas recreativas y de los salones de bingo. Aunque las máquinas recreativas siguen siendo el sector con mayor cuota de mercado (41% en 2007) y que más consumo suponen (más de 10.000 millones de euros constantes en 2007), se aprecian síntomas de evidente saturación y obsolescencia motivados por la competencia de las nuevas tecnologías y los juegos online. Entre 1992 y 2007 la tasa de crecimiento anual giró en torno al -0,01%, lo cual supuso una caída de más de veinte puntos porcentuales de cuota de mercado. La pérdida ha sido aún mayor en el sector del bingo. Mientras en 1992 suponían 5.167 millones de euros constantes, quince años después la cantidad jugada se había reducido casi a la mitad (2.923 millones). Por el contrario, el recorrido de los casinos a medio y largo plazo parece mucho más viable: la cuota de mercado se ha situado por encima del 8% desde el año 2005 y asimismo desde 1992 el gasto se ha incrementado en más de 800 millones de euros constantes. Además el sector privado se enfrenta a una legislación diferente en las distintas comunidades autónomas que elevan sus costes de transacción y su pérdida de competitividad con empresas extranjeras.

3. Beneficios empresariales y “gasto real” en juegos de azar

Para evaluar los ingresos brutos obtenidos por las empresas privadas y los organismos gestores de los diferentes juegos se recurre al gasto efectivo o real (demanda efectiva) de los jugadores: “la cantidad jugada menos los premios obtenidos”. No obstante, el cálculo de los ingresos obtenidos no es nada fácil, sobre todo en el caso de aquellos procedentes de las empresas privadas. En los bingos las cantidades jugadas provienen de la venta de cartones en los espacios habilitados para dicha actividad. Con respecto a los casinos y las máquinas recreativas las cifras son siempre estimadas. En el primer caso, se imputan como ingresos, además del dinero cambiado por fichas en las cajas y mesas habilitadas a tales efectos (DROP), las propinas, las entradas y las recaudaciones de las máquinas “C” (máquinas instaladas expresamente en los casinos que a cambio del precio en

¹² El 12 de Febrero del año 2004, se implantó el juego de los “EuroMillones” (modalidad de La Primitiva de doble matriz 5/50 x 2/9) con las loterías de España, Francia y Reino Unido. Posteriormente en octubre se incorporaron Austria, Bélgica, Irlanda, Luxemburgo, Portugal y Suiza. Sólo en el año 2004 el juego de Euromillones recaudó en España 552 millones de euros, el 36,8% de toda Europa. Dado que la recaudación de los juegos dependientes de la ONCE se resintió significativamente, se acordó entre el Gobierno español y dicha organización un nuevo juego de lotería instantánea (Rasca de la Once) que entró en funcionamiento el 15 de Mayo del año 2006. El Mundo 22.04.2005 y El Mundo Domingo, 03.07.2005, número 281.

[94]

una partida confieren al jugador un tiempo de juego y un premio en metálico)¹³. Con respecto a las máquinas recreativas el cómputo es todavía más complejo. En principio, existen tres tipos de máquinas recreativas: máquinas recreativas tipo “A” (máquinas que no devuelven premios, sólo partidas); máquinas recreativas tipo “B” (máquinas que devuelven premios, fuera de los casinos); y máquinas recreativas tipo “C”. En la actualidad sólo se computan los ingresos procedentes de las máquinas “B” a partir de los resultados de recaudación suministrados a través de la Ficha Estadística normalizada por las propias empresas operadoras y de los datos facilitados por algunas Comunidades Autónomas. Según el artículo 6.4 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado mediante Real Decreto 2110/1998 de 2 de octubre, se estipula que deben devolver a los usuarios el 75% de lo jugado en ciclos de 20.000 partidas. Sin embargo, los reglamentos de las CCAA regulan, cada vez con más frecuencia, devoluciones en los premios cercanas al 70%¹⁴.

Las cosas son más sencillas en los juegos de azar públicos ya que las apuestas de LAE no están sujetas a ningún tipo de estimaciones. La Lotería Nacional distribuye en premios el 70% del importe total de la emisión, el 24% va para el Tesoro Público, mientras que el 6% restante se dedica al pago de comisiones a los puntos de venta y gastos de gestión. En las Quinielas el 55% se destina a Premios, el 17,02% a Gastos Administración y Tesoro Público, las Diputaciones Provinciales reciben el 10,985%, la LFP (Liga de Fútbol Profesional) el 10,00%, el CSD (Consejo Superior de Deportes) 1% y los Receptores el 6%. El Conjunto de Primitiva destina igualmente el 55% a Premios, a Gastos Administración el 12%, mientras que el Tesoro Público recibe el 33%. Con respecto a los juegos de la ONCE dado que se carece de información sobre los porcentajes de devolución de premios, la Comisión Nacional del Juego estima aproximadamente el 52% como porcentaje medio de gasto en dichos juegos.

Los datos muestran que el gasto real giró aproximadamente alrededor del 30% sobre las cantidades jugadas totales (véanse cuadros 2 y 3 del apéndice). Este porcentaje fue más o menos uniforme desde la década de 1980 en que comenzó

¹³ El artículo 10.d. del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, Real Decreto 2110/1998 de 2 de octubre, considera que la devolución en premios, debe ser un porcentaje, no inferior al 80% de las apuestas efectuadas durante el ciclo de partidas estipulado.

¹⁴ La estimación del rendimiento medio de las máquinas tipo “B” no es fácil. En los primeros años ochenta, López Torrubia (1983), pp. 40-51, señalaba que era prácticamente imposible determinar las cantidades jugadas en máquinas automáticas y por extensión los ingresos estatales ya que se deducían a partir de cuotas fijas. En la memoria de la Comisión Nacional del Juego de 1999 se apuntaba que las cifras medias utilizadas con anterioridad a 1999 estaban infravaloradas. En dicha memoria se instaba a que cada una de las CCAA realizase su propia estimación a partir de los contadores de monedas instalados en las máquinas de tipo “B” que eliminan los errores en las mediciones. Desde el año 2005 la información proviene de la Subdirección General de Estudios y Relaciones Institucionales, Área del Juego, que ha asumido parte de las funciones de la Comisión Nacional del Juego. En el informe de 2007 la estimación del rendimiento de este tipo de máquinas se ha hecho a partir de las fichas estadísticas normalizadas y de la información enviada única y exclusivamente por Andalucía, Asturias, Cantabria, Galicia, Madrid, Navarra y Ceuta. La representatividad total de estos datos asciende al 39,3% (p. 76).

a existir un control sobre la recaudación de las máquinas recreativas. En euros corrientes el gasto real por habitante en juegos de azar creció en la última década un 17,46% al pasar de 185,35 euros en 1999 a 217,71 euros en el año 2007. Sin embargo, en términos constantes, el gasto real por habitante registró un descenso cercano al 8%. Mientras en el año 2007 se gastaban 209,32 euros, en 1999 la cifra ascendió a 227,20 euros. Este descenso vino motivado por la pérdida que se produjo en los productos ofertados por la ONCE (34,02%) y en los juegos privados –bingos (16,06%) y máquinas recreativas “B” (7,92%). Por el contrario, el mayor crecimiento se registró en los casinos (21,55%) y en los juegos activos de LAE (9,23%). Los juegos pasivos (Lotería Nacional) se mantuvieron prácticamente igual. La participación relativa de los juegos muestra que los juegos de gestionados por LAE recuperaron peso específico sobre el total de ingresos brutos obtenidos por las empresas privadas y los organismos públicos. En concreto su participación sobrepasó el 40%.

En términos geográficos la evolución del gasto real presenta una panorámica relativamente homogénea (véanse cuadros 4 y 5 del apéndice estadístico). En valores absolutos la mayor cantidad de ingresos se concentró en las comunidades más densamente pobladas: Madrid, Andalucía, Cataluña y la Comunidad Valenciana. En el año 2007 estos ingresos supusieron 9.840 millones de euros corrientes que significaron un aumento del 32% con respecto a 1999. Sin embargo, en euros constantes el aumento fue mucho más modesto ya que apenas significó el 3%. En términos per cápita, las comunidades autónomas con mayor gasto real por habitante en la última década fueron invariablemente Canarias, Valencia, Madrid, Murcia, Baleares y Aragón. En el lado opuesto, se situaron Andalucía, Extremadura, Castilla La Mancha y sobre todo Navarra y Galicia.

Este esquema oculta algunos hechos relevantes. Normalmente, las comunidades que ocupan los primeros puestos en el total, suelen ocupar idénticas posiciones en los juegos de gestión privada, en los juegos gestionados por LAE y e incluso en los juegos dependientes de la ONCE. Así por ejemplo, el gasto real por habitante en juegos privados fue más elevado en Ceuta, Aragón, Canarias, Madrid y Baleares; en los juegos públicos dependientes de LAE, Castilla y León, Valencia, Madrid, La Rioja y País Vasco fueron las comunidades con un mayor gasto; finalmente Murcia, Baleares, Andalucía, Canarias y Valencia lo fueron en juegos organizados por la ONCE. Análogamente las comunidades con un menor gasto fueron Navarra, Castilla La Mancha y Galicia en juegos privados; Andalucía, Ceuta y Melilla en juegos públicos organizados por LAE; y Castilla y León, Galicia y Aragón en juegos gestionados por la ONCE.

[96]

Cuadro 2**Gasto real por habitante (en euros constantes) y Renta Disponible Bruta de los Hogares per cápita, 1999-2007.**

(CCAA ordenadas de forma decreciente según el porcentaje que representan los juegos de azar sobre la renta disponible bruta de los hogares per cápita en 2007)

	Gasto Real hab. Juegos Azar, 2007	Renta Dispon. Bruta, 2006	% Gasto Real / Renta Dispon. Bruta (2007)	Gasto Real hab. Juegos Azar, 1999	Renta Dispon. Bruta, 2000	% Gasto Real / Renta Dispon. Bruta (1999)
Murcia	245,55*	11.456	2,14%*	249,02*	8.736	2,85%*
Canarias	251,54*	12.598	2,00%*	292,64*	9.587	3,05%*
Valencia	250,19*	12.880	1,94%*	273,55*	10.085	2,71%*
Extremadura	182,94	11.098	1,65%*	154,27	7.542	2,05%
Ceuta	231,38*	14.146	1,64%*	276,47*	9.434	2,93%*
Andalucía	184,54	11.438	1,61%*	185,50	8.097	2,29%*
Baleares	244,72*	15.494*	1,58%*	333,20*	12.503*	2,66%*
Castilla y León	222,10*	14.669*	1,51%*	216,49	9.954	2,17%
Aragón	233,11*	15.623*	1,49%*	253,06*	11.081*	2,28%*
La Rioja	227,23*	15.475*	1,47%	226,15	11.943*	1,89%
Madrid	249,14*	17.039*	1,46%	283,07*	12.781*	2,21%
Asturias	211,18	14.645*	1,44%	203,16	9.616	2,11%
Castilla La Mancha	166,11	11.790	1,41%	187,19	8.681	2,16%
Cantabria	209,21	14.935*	1,40%	233,97*	10.231	2,29%*
Cataluña	205,39	15.956*	1,29%	249,75*	11.926*	2,09%
Melilla	176,79	14.236*	1,24%	176,44	9.481	1,86%
País Vasco	202,84	18.335*	1,11%	213,25	12.617*	1,69%
Galicia	140,31	12.929	1,09%	168,52	8.789	1,92%
Navarra	162,89	17.887*	0,91%	166,68	12.900*	1,29%
ESPAÑA	211,78	14.192	1,49%	231,15	10.329	2,24%

Fuente: Los datos sobre la renta disponible bruta de los hogares (per cápita) proceden de la Contabilidad Regional de España (Base 2000) del INE (Serie 2000-2006). Sobre el gasto real por habitante en juegos de azar puede consultarse el Apéndice Estadístico.

(*) Por encima de la media española.

Asimismo, las comunidades autónomas que mayor porcentaje de su renta disponible bruta per cápita dedicaron en 2007 a los juegos de azar fueron Murcia, Canarias, Valencia, Extremadura, Ceuta y Andalucía; situándose en el polo opuesto Cataluña, Melilla, País Vasco, Galicia y Navarra (véase Cuadro 2 y apéndices estadísticos). Por lo general, las mismas comunidades que más porcentaje de su renta dedicaron a los juegos de azar fueron también las que tenían una renta disponible bruta por debajo de la media. Lo mismo sucedió en 1999: Canarias, Ceuta, Murcia, Valencia, Andalucía y Cantabria tenían una renta por debajo de la media española. La única excepción se produjo en las Islas Baleares. Estos hechos apuntan con más o menos indicios al carácter regresivo de los juegos de azar. En otras palabras, los hogares o agentes económicos con menor capacidad adquisitiva suelen destinar un porcentaje más elevado de su renta al consumo de juegos de azar¹⁵.

4. Conclusiones

Resulta innegable la importancia y el crecimiento económico que experimentó la industria de los juegos de azar españoles entre 1977 y 2007. Las cifras no dejan lugar a dudas. En el año 1977 la cantidad jugada ascendió a 986 millones de euros (aproximadamente hoy supondrían más de siete mil quinientos millones). En 1982, cuando se dispusieron de los primeros datos relativos a máquinas recreativas, la cantidad ascendió a 10.127 millones (unos treinta y cinco mil millones). Diez años después, en 1992, se jugaron 19.131 millones de euros (igualmente más de treinta mil millones en la actualidad). En el año 2007, la cantidad superó los 30.000 millones de euros. En términos de valor añadido bruto o aportación al PIB, las actividades relativas a los juegos de azar superan el 1%. Por su parte, el conjunto de actividades recreativas, culturales y deportivas aportan a la economía española en torno al 2,5%¹⁶.

Aproximadamente desde la década de 1990 el reparto entre juegos privados y públicos (LAE y ONCE) y privados se sitúa entre cuotas del 60% y el 40%, respectivamente. No obstante, se aprecian ciertos niveles de saturación en determinados juegos de gestión privada (bingos y máquinas recreativas) y pública (quinielas y ONCE) debido al aumento de la oferta de juegos, al paulatino (y reciente) impacto de las nuevas tecnologías¹⁷ y a la fiscalidad en el sector pri-

¹⁵ Sobre la regresividad de los juegos de azar en España puede consultarse Garvía (2008, 2009b) y Ramos (2009, 2010). En Alemania, Beckert y Lutter (2008). En EEUU puede consultarse, entre otros, a Suits (1977), Clotefelter y Cook (1989), Mikesell (1989), Jackson (1994), Hansen et al. (2000) y Garrett y Coughlin (2007).

¹⁶ Los datos están calculados en base a los datos proporcionados por el INE. La renta se actualiza con el IPC General (sistema IPC base 2006) tomando como referencia los meses de enero de los años considerados. Los datos sobre valor añadido bruto se refieren a precios básicos (precios corrientes) entre los años 2000 y 2004. Los datos proceden de la Contabilidad Nacional de España (Base 2000), serie contable 2000-2006, agregados por ramas de actividad.

¹⁷ A pesar de que en la disposición vigésima de la Ley 56/2007 (28 de Diciembre 2008) "Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información" existe el compromiso de presentar un proyecto de ley

[98]

vado (régimen de autorizaciones, sistemas de inspección, incremento de tasas e impuestos).

En este último sentido, las diferentes legislaciones en cada una de las CCAA (leyes y reglamentos autonómicos) implican costes de entrada (políticos y económicos) elevados para la industria del juego privado que posibilitan un mercado fragmentado y cuya solución óptima para obtener economías de escala es la especialización y diversificación de las empresas (desarrollo y fabricación de máquinas versus operadores en el mercado). Ante esta perspectiva las grandes empresas españolas privadas de juegos de azar de los años ochenta y noventa están abogadas a fusiones entre sí y/o alianzas estratégicas y joint ventures con empresas especializadas a nivel mundial.

para regular las actividades de juego y apuestas por Internet, actualmente el juego online en España está permitido pero no está regulado ni controlado por lo que únicamente existen estimaciones y no estadísticas oficiales. Según AEDAPI (Asociación Española de Apostadores por Internet), el sector ingresó un beneficio mayor de 200 millones de euros en 2008: las apuestas deportivas supusieron 75 millones, el póker 45 millones, el casino y otras modalidades de juego aproximadamente 85 millones. Las estimaciones para 2012 se acercan a unos beneficios superiores a 450 millones de euros. El Mundo Domingo, 01.02.2009.

Bibliografía

Instituciones y Organismos

- COMISIÓN NACIONAL DEL JUEGO. Ministerio del Interior. *Memoria Anual del Juego en España, 1999-2004*.
- DUNS 50.000 plus (principales empresas españolas). INFORMA D&B. Madrid. EL PAÍS. *Anuarios Estadísticos, 1983-2008*.
- INE (Instituto Nacional de Estadística). Base de datos <http://www.ine.es/>
- LOTERÍA NACIONAL. *Programa de Sorteos 1969-1983*.
- LAE. Loterías y Apuestas del Estado. *Memoria de Loterías y Apuestas del Estado, 1986-2008*. <http://onlae.terra.es/indexp.htm>
- MINISTERIO DE ECONOMÍA Y HACIENDA. Secretaría de Hacienda y Presupuestos. *Memoria Anual Loterías y Apuestas del Estado, 1977-2007*.
- SUBDIRECCIÓN GENERAL DE ESTUDIOS Y RELACIONES INSTITUCIONALES, ÁREA DEL JUEGO. Ministerio del Interior. *Informe Anual del Juego en España, 2005-2007*.
- UNIÓN EUROPEA. Annual Macro Economic Data Base Selection Form (AMECO Database). http://ec.europa.eu/economy_finance/db_indicators/db_indicators8646_en.htm

Artículos

- ABDEL-GHANY, M. y D. L. SHARPE (2001): "Lottery Expenditures in Canada: Regional Analysis of Probability of Purchase, Amount of Purchase, and Incidence". *Family and Consumer Sciences Research Journal*, 30: pp. 64-78.
- ALGARRA PAREDES, A., ESPEJO, J. L., y J. BORDONADO (2006): "La importancia del juego en la economía española: elaboración de un modelo de impacto a partir del marco input-output", en Palomar Olmeda, Alberto (editor): *Régimen del juego en España*. Navarra: Editorial Aranzadi, pp. 35-75.
- ALTABELLA, J. (1962): *La Lotería Nacional de España (1763-1963)*. Madrid.
- ÁLVAREZ NOGAL, C. (2009): "La estrategia del Estado para vender Lotería en España: la organización de venta y sus incentivos". En GARVÍA, R. (editor): *Fortuna y Virtud. Historia de las Loterías Públicas en España*. Madrid: Sílex, pp. 95-125.
- BECKERT, J., y M. LUTTER (2008): "The inequality of Fair Play. Lottery Gambling and Social Stratification in Germany". *European Sociological Review. Advance Access published November 25, 2008*, doi:10.1093/esr/jcn063.
- CHANG, W. (2004): "An Empirical Analysis of Gambling Addiction: Results from the Case of Taiwan". *Topics in Economics Analysis & Policy*, 4 (1): 1-15 (article 27).

[100]

- CLOTFELTER, Ch., y P.J. COOK (1989): *Selling Hope. State Lotteries in America*. Cambridge: Harvard University Press.
- FARRELL, L., E. MORGENROTH, e I. WALKER (1999): "A time series analysis of U.K. Lottery Sales: Long and Short Run Price Elasticities". *Oxford Bulletin of Economics and Statistics*, 61 (4): pp. 513-526.
- FONT, C. (2009): "La aparición de la lotería en España, ¿qué reacciones generó?" En GARVÍA, R. (editor): *Fortuna y Virtud. Historia de las Loterías Públicas en España*. Madrid: Sílex, pp. 13-65.
- FONTBONA, M. (2008): *Historia del juego en España: de la Hispania Romana a nuestros días*. Barcelona: Flor del Viento.
- GARRETT, Th. (2001): "An International Comparison and Analysis of Lotteries and the Distribution of Lottery Expenditures". *International Review of Applied Economics*, 15: pp. 213-227.
- GARRETT, Th., y C. COUGHLIN (2007): "Inter-temporal Differences in the Income Elasticity of Demand for Lottery Tickets". *Federal Reserve Bank of St. Louis. Research Division*. Working Paper 2007-042A.
- GARVÍA, R. (2007a): "Syndication, Institutionalization, and Lottery Play." *American Journal of Sociology*, 113 (3), pp. 603-652.
- GARVÍA, R. (2007b): *Historia ilustrada de las Loterías en España*. Madrid: Lunverg Editores. Loterías y Apuestas del Estado.
- GARVÍA, R. (2008): *Loterías. Un estudio desde la nueva sociología económica*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- GARVÍA, R. (2009a): "Loterías, institucionalización y el juego en compañía". En GARVÍA, R. (editor): *Fortuna y Virtud. Historia de las Loterías Públicas en España*. Madrid: Sílex, pp. 13-65.
- GARVÍA, R. (2009b): "Motivaciones y efectos económicos y fiscales del juego en compañía. Un estudio comparativo". En GARVÍA, R. (editor): *Fortuna y Virtud. Historia de las Loterías Públicas en España*. Madrid: Sílex, pp. 67-94.
- HANSEN, A., A.D. MIYAZAKI, y D.E. SPROTT (2000): "The Tax Incidence of Lotteries: Evidence From Five States." *Journal of Consumer Affairs*, 34 (2): pp. 182-203.
- HERRERO SUÁREZ, H. (1992): *El monopolio de una pasión. Las Reales Loterías en tiempos de Carlos III*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- JACKSON, R. (1994): "Demand for Lottery Products in Massachusetts." *Journal of Consumer Affairs*, 28 (2): pp. 313-325.
- KITCHEN, H., y S. POWELLS (1991): "Lottery expenditures in Canada: A regional analysis of determinants and incidence". *Applied Economics*, 23: 1845-1852.
- LÓPEZ TORRUBIA, L. (1983): "Economía del juego". *Información Comercial Española*, pp. 37-56.

- MAZÓN HERNÁNDEZ, M. (2007): *Análisis Económico, Jurídico y Fiscal del Juego*. Valencia: Tirant Lo Blanch.
- MIKESELL, J. (1989): "A note on the changing incidence of state lottery finance". *Social Science Quarterly*, 70: pp. 513-521.
- PALOMAR OLMEDA, Alberto (editor) (2006): *Régimen del juego en España*. Navarra: Editorial Aranzadi.
- PRYOR, F. (2007): "A note on gambling in Industrialized Nations". *Social Science Research Network*.
- RAMOS PALENCIA, Fernando (2009): "La Lotería Nacional en España: patrones de consume, 1960-2000". En GARVÍA, Roberto (editor): *Fortuna y Virtud. Historia de las Loterías Públicas en España*. Madrid: Sílex, pp. 159-221.
- RAMOS PALENCIA, Fernando (2010): "Azar y Fortuna en España: La Lotería Nacional, 1850-2000". *Investigaciones de Historia Económica*, en prensa.
- STRANAHAN, Harriet y Mary BORG (1998): "Separating the decisions of lottery expenditures and participation: A truncated approach". *Public Finance Review* 26, pp. 99-117.
- SUITS, D.B. (1977): "Gambling taxes: Regressivity and revenue potential". *National Tax Journal*, 1: 19-35.

[102]

Apéndice Estadístico Juegos de Azar en España, 1977-2008

Cuadro 1

Sector del Juego en España, 1977-2007.

(Cantidades jugadas en millones de euros constantes. Base 100 = 2000) ⁽¹⁾

Año	JUEGOS PRIVADOS					JUEGOS PÚBLICOS LAE					ONCE	Apuesta Hípica ⁽⁵⁾	TOTAL Juegos de Azar	% Juegos Azar / PIB
	Casinos	Bingos	Máquinas B ⁽²⁾	Total Privados	Lotería Nacional	Deporte ⁽³⁾	Loto ⁽⁴⁾	Total LAE	Total LAE					
1977	.	402,8	n.d.	402,8	3.783,7	835,1	.	4.618,8	626,6	.	5.648,2	1,6		
1978	243,9	2.430,1	n.d.	2.673,9	3.901,9	759,2	.	4.661,1	634,1	.	7.969,1	2,3		
1979	979,6	4.159,1	n.d.	5.138,7	4.170,3	765,2	.	4.935,5	657,2	.	10.731,4	3,0		
1980	1.006,3	5.110,7	n.d.	6.117,0	4.239,3	809,9	.	5.049,2	658,7	.	11.824,8	3,3		
1981	1.024,5	5.169,5	n.d.	6.194,1	4.070,0	815,4	.	4.885,4	657,4	.	11.737,0	3,3		
1982	1.006,6	3.512,6	18.052,8	22.572,0	3.832,9	782,2	.	4.615,2	638,3	.	27.825,5	7,7		
1983	984,2	3.470,6	17.057,8	21.512,6	3.751,7	786,4	.	4.538,1	648,2	.	26.698,9	7,2		
1984	943,4	3.326,4	16.244,3	20.514,1	3.552,5	854,9	.	4.407,4	1.378,6	65,4	26.365,5	7,0		
1985	969,3	3.140,2	15.522,9	19.632,4	3.875,5	644,8	103,8	4.624,1	1.548,3	56,0	25.860,9	6,7		
1986	1.002,1	4.152,1	12.421,8	17.576,0	3.825,4	574,4	963,3	5.363,1	1.812,8	30,6	24.782,6	6,3		
1987	1.200,8	4.650,5	12.826,0	18.677,3	3.833,2	379,7	1.545,2	5.758,1	1.989,2	20,1	26.444,8	6,3		
1988	1.283,1	4.846,8	18.815,1	24.945,0	3.492,6	219,8	1.981,6	5.694,0	2.229,6	11,1	32.879,8	7,5		
1989	1.346,2	5.371,5	3.266,2	9.983,9	3.660,9	203,7	1.644,5	5.509,1	2.189,7	8,1	17.690,8	3,8		
1990	1.544,9	5.091,3	3.171,7	9.807,8	3.726,6	197,3	1.553,1	5.477,0	2.285,6	6,1	17.576,5	3,7		
1991	1.384,9	5.143,1	3.143,5	9.671,4	3.998,7	200,6	1.569,1	5.768,4	1.572,4	4,2	17.016,5	3,5		
1992	1.266,9	5.167,8	10.104,3	16.538,9	3.986,2	252,9	1.665,4	5.904,5	2.512,3	2,1	24.957,8	5,0		
1993	1.154,1	4.704,1	9.546,6	15.464,8	3.852,8	316,8	1.712,7	5.882,3	2.583,9	n.d.	23.931,0	4,9		
1994	1.109,4	4.536,7	8.580,0	14.226,2	3.825,4	332,0	1.751,5	5.908,8	2.623,5	0,9	22.759,4	4,5		
1995	1.074,1	4.276,3	7.363,6	12.713,9	3.781,6	424,1	1.714,3	5.920,0	2.637,2	.	21.271,2	4,1		
1996	1.046,0	4.043,8	7.272,3	12.362,1	3.721,4	465,1	1.834,0	6.020,5	2.549,7	.	20.932,4	4,0		

Año	JUEGOS PRIVADOS				JUEGOS PÚBLICOS LAE				ONCE	Apuesta Hípica ⁽⁵⁾	TOTAL Juegos de Azar	% Juegos Azar / PIB
	Casinos	Bingos	Máquinas B ⁽²⁾	Total Privados	Lotería Nacional	Deporte ⁽³⁾	Loto ⁽⁴⁾	Total LAE				
1997	1.190,9	3.957,0	8.095,5	13.243,4	3.804,9	538,1	2.009,7	6.352,7	2.433,0	.	22.029,0	4,0
1998	1.300,3	3.925,3	9.350,0	14.575,5	3.996,3	505,1	2.165,9	6.667,3	2.424,7	.	23.667,5	4,1
1999	1.428,7	3.851,7	9.895,0	15.175,4	4.100,8	500,7	2.563,1	7.164,6	2.368,6	.	24.708,6	4,1
2000	1.580,6	3.819,0	10.416,2	15.815,8	4.102,8	492,7	2.285,9	6.881,4	2.432,3	.	25.129,5	4,0
2001	1.628,5	3.624,9	10.224,0	15.477,5	4.165,6	512,0	2.605,4	7.283,0	2.372,0	.	25.132,6	3,8
2002	1.677,4	3.419,0	9.666,8	14.763,3	4.100,1	425,8	2.594,5	7.120,4	2.222,0	.	24.105,7	3,6
2003	1.732,2	3.556,0	9.314,0	14.602,1	4.296,0	482,2	2.725,8	7.504,0	2.080,8	.	24.186,9	3,5
2004	1.816,0	3.385,3	8.850,7	14.052,0	4.385,0	468,9	3.069,9	7.923,7	1.987,4	.	23.963,1	3,4
2005	2.077,7	3.257,1	9.117,0	14.451,8	4.447,2	428,5	3.030,1	7.905,9	1.719,9	.	24.077,6	3,3
2006	2.019,2	3.032,1	8.979,0	14.030,3	4.475,5	416,0	3.026,6	7.918,1	1.758,2	.	23.706,6	3,1
2007	2.037,2	2.923,7	10.083,8	15.044,7	4.562,7	459,4	2.952,0	7.974,0	1.729,0	.	24.747,7	3,1

Fuente: Anuario El País, 1984-1991. Memorias Comisión Nacional del Juego, 1999-2004. Memorias Loterías y Apuestas del Estado, 1977-2008.

Notas:

(1) Se considera el siguiente tipo de cambio euro / peseta: 1 euro = 166,386 pesetas. Los datos correspondientes al PIB en términos constantes y al deflactor están extraídos de AMECO: http://ec.europa.eu/economy_finance/db_indicators/db_indicators8646_en.htm No están incluidos los datos relativos a las Loterías automáticas del País Vasco y Cataluña.

(2) No hay datos disponibles sobre las cantidades jugadas entre 1977 y 1981. En 1981 se instalaron las primeras máquinas "B" legales. Los datos sobre 1989, 1990 y 1991 están incompletos al career de información sobre la recaudación de las máquinas recreativas de tipo "B".

(3) La recaudación de La Quiniela es por temporadas futbolísticas (la recaudación de 1977 corresponde a la temporada 1976-77 y así sucesivamente). Asimismo se incluyen el Quinigol y las Apuestas Hípicas gestionadas por LAE (Lototurf y Quintuple Plus). El Quinigol se implementó definitivamente el 28 de agosto de 2005, aunque comenzó a jugarse por primera vez en junio de 1998 durante el Mundial de fútbol en Francia. Posteriormente se jugó entre septiembre y diciembre de 1998 con motivo de la Liga de Campeones organizada por la UEFA e igualmente en junio del año 2000 con motivo de la Eurocopa de Selecciones Nacionales celebrada en Bélgica y Holanda. Las apuestas hípicas comenzaron el 23 de octubre de 2005 según Real Decreto 716/2005, de 20 de junio.

(4) Dentro de la Loto se han incluido los siguientes juegos: Primitiva (desde el 17 de Octubre de 1985), Bono Loto (28 de febrero de 1988), Gordo de la Primitiva (31 de octubre de 1993) y Euromillones (12 de febrero de 2004).

(5) El Decreto de 27 de junio de 1957, relativo al pago de renta y conservación del hipódromo de la Zarzuela de Madrid, autorizaba apuestas hípicas externas de ámbito nacional. Dichas apuestas sobrevivieron hasta el cierre del mencionado hipódromo en el año 1996.

[104]

Cuadro 2
Variación de los Ingresos brutos (gasto real) obtenidos (en millones de euros corrientes)
por las empresas privadas y organismos gestores de los Juegos de Azar, 1999-2007

Juegos	Ingresos Absolutos (en millones de euros corrientes)			Participación Relativa (% de los ingresos absolutos sobre el total de ingresos)			Gasto real por habitante (en euros corrientes)		
	2007	1999	Var. %	2007	1999	Variación	2007	1999	Var. %
Casinos	556,82	305,79	82,09	5,19%	4,12%	1,07	12,32	7,95	54,97
Bingos	1.364,61	1.117,08	22,16	12,72%	15,05%	-2,33	30,19	28,21	7,02
Máquinas "B"	3.156,69	2.391,43	32,00	29,43%	32,22%	-2,79	69,84	59,49	17,40
Juegos PRIVADOS	5.078,12	3.814,31	33,13	47,35%	51,40%	-4,05	112,35	95,65	17,46
Juegos pasivos ^(a)	1.635,76	1.189,29	37,54	15,25%	16,03%	-0,78	37,92	29,56	28,28
Juegos activos ^(b)	2.884,97	1.227,20	135,09	26,90%	16,54%	10,36	42,53	30,54	39,26
Juegos PÚBLICOS	4.520,73	2.416,50	87,08	42,15%	32,56%	9,59	80,45	60,10	33,86
ONCE	1.125,96	1.190,48	-5,42	10,50%	16,04%	-5,54	24,91	29,61	-15,87
TOTAL ESPAÑA	10.724,81	7.421,28	44,51	100,00%	100,00%	---	217,71	185,35	17,46

Fuente: Informe Anual del Juego en España, 2005-2007. Memorias Comisión Nacional del Juego, 1999-2004.

Notas:

(a) Juegos pasivos: Lotería Nacional de los jueves y sábados.

(b) Juegos activos: Quiniela, Quinigol, Primitiva, Bono Loto, Gordo de la Primitiva, Euromillones, Quintuple Plus y Lototurf.

Cuadro 3
Variación de los Ingresos brutos (gasto real) obtenidos (en millones de euros constantes)
por las empresas privadas y organismos gestores de los Juegos de Azar, 1999-2007

Año base 2005 = 100 ^(a)

Juegos	Ingresos Absolutos (en millones de euros constantes)			Participación Relativa (% de los ingresos absolutos sobre el total de ingresos)			Gasto real por habitante (en euros constantes)		
	2007	1999	Var. %	2007	1999	Variación	2007	1999	Var. %
Casinos	535,35	374,83	42,82	5,19%	4,12%	1,07	11,85	9,75	21,55
Bingos	1.312,00	1.369,31	-4,19	12,72%	15,05%	-2,33	29,03	34,58	-16,06
Máquinas "B"	3.034,99	2.931,39	3,53	29,43%	32,22%	-2,79	67,15	72,92	-7,92
Juegos PRIVADOS	4.882,34	4.675,55	4,42	47,35%	51,40%	-4,05	108,02	117,25	-7,87
Juegos pasivos ^(b)	1.572,69	1.457,82	7,88	15,25%	16,03%	-0,78	36,46	36,23	0,62
Juegos activos ^(c)	2.773,74	1.504,29	84,39	26,90%	16,54%	10,36	40,89	37,44	9,23
Juegos PÚBLICOS	4.346,44	2.962,12	46,73	42,15%	32,56%	9,59	77,35	73,67	4,99
ONCE	1.082,55	1.459,28	-25,82	10,50%	16,04%	-5,54	23,95	36,30	-34,02
TOTAL ESPAÑA	10.311,33	9.096,94	13,35	100,00%	100,00%	---	209,32	227,20	-7,87

Fuente: Informe Anual del Juego en España, 2005-2007. Memorias Comisión Nacional del Juego, 1999-2004.

Notas:

(a) Las cifras están deflactadas por un índice de precios de consumo armonizado tomando como año base 2005. Los índices están tomados a 1 de enero y no están ajustados estacionalmente. http://ec.europa.eu/economy_finance/db_indicators/db_indicators8646_en.htm

(b) Juegos pasivos: Lotería Nacional de los Jueves y Sábados.

(c) Juegos activos: Quiniela, Quimigol, Primitiva, Bono Loto, Gordo de la Primitiva, Euromillones, Quintuple Plus y Lototurf.

[106]

Cuadro 4
Variación de los Ingresos brutos (gasto real) obtenidos (millones de euros constantes) por las empresas privadas y organismos gestores de los Juegos de Azar, 1999-2007. CCAA ordenadas de forma decreciente según el total de los juegos de azar en 2007.
 Base 100 = 2006

CCAA	Ingresos brutos JUEGOS de AZAR (Gasto real jugadores)		Ingresos brutos Juegos de Gestión Privada		Ingresos brutos Juegos de Gestión Pública-LAE		Ingresos brutos ONCE					
	2007	Var. %	2007	Var. %	2007	Var. %	2007	Var. %				
Madrid	1.514,82	4,01%	859,54	10,68%	550,10	12,19%	105,18	155,64	-32,42%			
Andalucía ^(a)	1.487,40	9,77%	712,90	6,05%	498,57	28,93%	275,92	345,20	-20,07%			
Cataluña	1.480,88	-4,48%	793,02	-2,05%	525,60	8,89%	482,70	162,26	-36,65%			
Valencia	1.223,44	9,98%	633,97	12,95%	443,55	376,98	17,66%	145,92	-18,35%			
Castilla y León	561,92	4,32%	278,80	0,13%	245,61	198,22	23,91%	37,50	50,63	-25,94%		
Canarias	508,11	489,49	286,12	5,35%	153,62	122,69	25,20%	68,38	91,92	-25,61%		
País Vasco	434,29	447,91	213,43	-3,04%	218,33	-2,24%	188,27	178,93	5,22%	32,59	48,12	-32,28%
Galicia	388,66	460,12	148,12	-15,53%	234,39	-36,81%	203,11	170,64	19,03%	37,43	48,27	-22,46%
Murcia	341,32	281,68	174,38	21,17%	137,75	26,60%	115,64	89,50	29,20%	51,30	62,56	-17,99%
Castilla La Mancha	328,91	323,13	139,53	1,79%	158,02	-11,70%	151,98	121,27	25,33%	37,39	44,96	-16,84%
Aragón	303,04	300,33	186,06	0,90%	170,36	9,22%	99,83	91,15	9,52%	17,14	26,09	-34,29%
Baleares	252,06	273,83	141,00	-7,95%	150,98	-6,61%	74,66	67,90	9,97%	36,40	54,40	-33,09%
Asturias	225,96	220,29	102,72	2,57%	104,34	-1,55%	93,35	78,16	19,45%	29,88	43,89	-31,92%
Extremadura	199,41	165,62	103,14	20,40%	82,45	25,09%	69,06	50,59	36,50%	27,22	36,81	-26,05%
Cantabria	119,25	123,65	62,70	-3,56%	69,21	-9,41%	46,02	35,67	29,02%	10,55	15,26	-30,92%
Navarra	99,37	89,67	49,42	10,81%	41,55	18,94%	39,91	34,79	14,71%	10,03	15,40	-34,89%
La Rioja	70,44	59,97	36,61	17,46%	31,52	16,13%	27,28	20,31	34,29%	6,56	7,14	-8,20%
Ceuta ^(a)	18,51	20,38	12,30	-9,17%	13,87	-11,35%	4,34	4,22	2,84%	1,87		
Melilla ^(a)	12,38	10,04	6,73	23,23%	5,17	30,02%	3,68	4,38	-15,90%	1,97		
TOTAL ESPAÑA ^(b)	9.572,45	9.292,72	4.939,82	3,01%	4.795,33	3,01%	3.537,34	3.007,88	17,60%	1.095,29	1.484,62	-26,22%

Fuente: Informe Anual del Juego en España, 2005-2007. Memorias Comisión Nacional del Juego, 1999-2004.

Notas: (a) Andalucía engloba las cifras de la ONCE de Ceuta y Melilla en 1999. (b) El Total España no coincide con los datos del cuadro 2 debido a que no existen índices de precios de consumo armonizado para las CCAA en los años referidos. Dado que el cambio de sistema ha incorporado una nueva clasificación de bienes y servicios (COI-COP) se ha producido una ruptura en la continuidad de las series. Para subsanar este hecho se ha obtenido la media anual de los índices por CCAA: general y de grupos COI-COP (Base 2006=100). Posteriormente se han calculado por CCAA las variaciones (referidas al mes de enero) del índice de Precios de Consumo (sistema IPC base 2006).

Cuadro 5
Variación del gasto real por habitante (en euros constantes) distribuido por CCAA, 1999-2007.
CCAA ordenadas de forma decreciente según el total de los juegos de azar en 2007. Base 100 = 2006.

CCAA	Gasto real JUEGOS de AZAR			Gasto real Juegos de Gestión Privada			Gasto real Juegos de Gestión Pública-LAE			Gasto real ONCE		
	2007	1999	Var. %	2007	1999	Var. %	2007	1999	Var. %	2007	1999	Var. %
Canarias	251,54	292,64	-14,04	141,64	162,37	-12,76	76,05	73,47	3,51	33,85	54,95	-38,40
Valencia	250,19	273,55	-8,54	129,65	138,02	-6,07	90,71	92,85	-2,31	29,84	43,94	-32,09
Madrid	249,14	283,07	-11,98	141,37	150,93	-6,33	90,48	95,44	-5,20	17,30	30,25	-42,82
Murcia	245,55	249,02	-1,39	125,45	121,79	3,01	83,19	79,25	4,97	36,91	55,30	-33,26
Baleares	244,72	333,20	-26,55	136,89	183,71	-25,48	72,49	82,75	-12,39	35,34	66,19	-46,61
Aragón	233,11	253,06	-7,88	143,13	143,54	-0,29	76,79	76,93	-0,18	13,19	21,98	-40,01
Ceuta ^(a)	231,38	276,47	-16,31	153,74	188,24	-18,33	54,17	57,27	-5,42	23,47		
La Rioja	227,23	226,15	0,48	118,06	118,86	-0,67	88,00	76,70	14,72	21,17	26,94	-21,42
Castilla y León	222,10	216,49	2,59	110,19	111,91	-1,53	97,08	79,80	21,65	14,82	20,35	-27,15
Asturias	211,18	203,16	3,95	95,99	96,22	-0,24	87,24	72,19	20,84	27,93	40,48	-31,00
Cantabria	209,21	233,97	-10,58	109,99	130,97	-16,02	80,73	67,60	19,42	18,49	28,89	-35,99
Cataluña	205,39	249,75	-17,76	109,99	130,42	-15,66	72,90	77,88	-6,40	22,50	41,26	-45,45
País Vasco	202,84	213,25	-4,88	99,74	103,94	-4,05	87,98	85,33	3,11	15,22	22,91	-33,55
Andalucía ^(a)	184,54	185,50	-0,51	88,45	92,02	-3,88	61,86	53,02	16,67	34,23	47,25	-27,56
Extremadura	182,94	154,27	18,59	94,62	76,80	23,20	63,35	47,20	34,23	24,98	34,29	-27,16
Melilla ^(a)	176,79	176,44	0,20	96,08	90,92	5,67	52,58	76,96	-31,68	28,14	18,18	
Castilla La Mancha	166,11	187,19	-11,26	70,48	91,54	-23,01	76,75	70,36	9,09	18,88	26,05	-27,52
Navarra	162,89	166,68	-2,27	81,03	77,24	4,90	65,43	64,78	1,00	16,45	28,62	-42,54
Galicia	140,31	168,52	-16,74	53,47	85,84	-37,71	73,33	62,60	17,13	13,51	17,68	-23,56
TOTAL ESPAÑA ^(b)	211,78	231,15	-8,38	109,29	119,28	-8,37	78,26	74,94	4,42	24,23	36,93	-34,38

Fuente: Informe Anual del Juego en España, 2005-2007. Memorias Comisión Nacional del Juego, 1999-2004.
Notas: (a) Andalucía engloba las cifras de la ONCE de Ceuta y Melilla en 1999. (b) El Total España no coincide con los datos del cuadro 3 debido a que no existen índices de precios de consumo armonizado para las CCAA en los años referidos. Dado que el cambio de sistema ha incorporado una nueva clasificación de bienes y servicios (COI-COP) se ha producido una ruptura en la continuidad de las series. Para subsanar este hecho se ha obtenido la media anual de los índices por CCAA: general y de grupos COI-COP (Base 2006=100). Posteriormente se han calculado por CCAA las variaciones (referidas al mes de enero) del índice de Precios de Consumo (sistema IPC base 2006).

[108]

Cuadro 6
CCAA ordenadas de forma decreciente según el porcentaje que representan el gasto real por habitante (en euros constantes) en juegos de azar sobre la renta disponible bruta de los hogares per cápita, 1999-2007.

CCAA	% Gasto Real JUEGOS de AZAR / Renta Disponible Bruta		% Gasto real Juegos de Gestión Privada / Renta Disponible Bruta		% Gasto real Juegos de Gestión Pública-L/AE / Renta Disponible Bruta		% Gasto real ONCE / Renta Disponible Bruta	
	2007	1999	2007	1999	2007	1999	2007	1999
	2,14	2,85	1,10	1,39	0,73	0,91	0,32	0,63
Canarias	2,00	3,05	1,12	1,69	0,60	0,77	0,27	0,57
Valencia	1,94	2,71	1,01	1,37	0,70	0,92	0,23	0,44
Extremadura	1,65	2,05	0,85	1,02	0,57	0,63	0,23	0,45
Ceuta	1,64	2,93	1,09	2,00	0,38	0,61	0,17	
Andalucía	1,61	2,29	0,77	1,14	0,54	0,65	0,30	0,58
Baleares	1,58	2,66	0,88	1,47	0,47	0,66	0,23	0,53
Castilla y León	1,51	2,17	0,75	1,12	0,66	0,80	0,10	0,20
Aragón	1,49	2,28	0,92	1,30	0,49	0,69	0,08	0,20
La Rioja	1,47	1,89	0,76	1,00	0,57	0,64	0,14	0,23
Madrid	1,46	2,21	0,83	1,18	0,53	0,75	0,10	0,24
Asturias	1,44	2,11	0,66	1,00	0,60	0,75	0,19	0,42
Castilla La Mancha	1,41	2,16	0,60	1,05	0,65	0,81	0,16	0,30
Cantabria	1,40	2,29	0,74	1,28	0,54	0,66	0,12	0,28
Cataluña	1,29	2,09	0,69	1,09	0,46	0,65	0,14	0,35
Melilla	1,24	1,86	0,67	0,96	0,37	0,81	0,20	
País Vasco	1,11	1,69	0,54	0,82	0,48	0,68	0,08	0,18
Galicia	1,09	1,92	0,41	0,98	0,57	0,71	0,10	0,20
Navarra	0,91	1,29	0,45	0,60	0,37	0,50	0,09	0,22
ESPAÑA	1,49	2,24	0,77	1,15	0,55	0,73	0,17	0,36

Fuente: Los datos sobre la renta disponible bruta de los hogares (per cápita) proceden de la Contabilidad Regional de España (Base 2000) del INE (Serie 2000-2006).