

El efecto de la crisis económica sobre el gasto en juego de azar

Mariano Chóliz
Facultad de Psicología

Miguel Mazón
Facultad de Economía
Universitat de València

resumen/abstract:

Una de las preguntas recurrentes que suele aparecer en los medios de comunicación es cómo afecta la crisis económica al gasto en juego de azar, así como a los casos de juego patológico. Para intentar dar respuesta a esta cuestión se analizó la relación entre PIB, como parámetro económico básico, y el gasto en los principales juegos gestionados por la LAE y empresas del sector. Se observa que la tendencia creciente del gasto en juego de azar en España se truncó por primera vez en 2008, coincidiendo con la crisis económica mundial en los países desarrollados. Hasta ese momento (a excepción de una ligera caída en 2001, que fue compensada al año siguiente), el crecimiento en el gasto en juegos de azar había mantenido un crecimiento sostenido y constante desde 1995.

Los resultados obtenidos indican que existe una relación lineal positiva entre PIB y algunos juegos, mientras que con otros juegos la relación no es lineal, o ni siquiera existe. Se discuten los resultados en función de la prevalencia de jugadores patológicos en los diferentes tipos de juego.

One of the frequently asked questions that often appear in the mass media is how the economic crisis affects spending on gambling and if this causes pathological gambling. To try to answer this question we analyzed the relationship between GDP and spending on major games operated by the LAE and companies in the sector. It is noted that the growing trend of spending on gambling in Spain was cut short for the first time in 2008, coinciding with the global economic crisis in developed countries. Until that time (except for a slight decline in 2001, which was offset the next year), growth in spending on gambling had maintained a sustained and steady growth since 1995.

The results indicate a positive linear relationship between GDP and some games. Nevertheless, there is no relationship between GDP and other games, or it is not linear. Results are discussed in terms of the prevalence of pathological gamblers in different types of game.

palabras clave/keywords:

Juego de Azar; Crisis Económica; Juego Patológico; Máquinas tipo "B"; Lotería; Casino.

Gambling, Economic Crisis, Pathological Gambling, Machine type "B" Lottery, Casino.

El juego de azar es una actividad que el ser humano lleva desarrollando desde tiempo inmemorial (Schwartz, 2007; Wykes, 1964). Durante siglos, el juego era un acto eminentemente privado, en el cual dos o

más personas apostaban entre sí dinero o bienes materiales. Es a partir de la Edad Moderna cuando los gobiernos se interesan por el juego como una forma de recaudación y el juego adquiere una dimensión

administrativa y fiscal. A partir de la Edad Contemporánea el juego se convierte en una actividad económica importante, tanto para los estados, que lo utilizan como una forma de recaudación de impuestos, como para empresas del sector, que ven en el juego de azar una oportunidad de ganar dinero. Los juegos de contrapartida, es decir, aquéllos en los que los organiza una entidad, como el casino, en modo alguno suponen ni juego ni riesgo para dichas entidades que lo gestionan. Con un pequeño porcentaje de margen a su favor en la probabilidad (que en algunas ocasiones no es tan mínimo) es suficiente para obtener importantes beneficios económicos. Con independencia de que haya otros factores que facilitan el juego, tales como la activación (Moodie y Finnigan, 2004; Sharpe, Tarrier, Schotte y Spence, 1993), los problemas de control de impulso (O'Connor y Dickerson, 2003) o las propias características estructurales de los juegos (Chóliz, 2010; Parke y Griffiths, 2006), lo cierto es que los seres humanos no siempre manejamos bien los conceptos de probabilidad (Haigh, 2003), lo cual es un riesgo cuando se trata de apostar en juegos de azar diseñados para obtener beneficios por parte de quien los gestionan.

Si bien el juego de azar es una actividad que se ha venido desarrollando en España desde hace cientos de años (Fontbona, 2008), es a partir de la transición a la democracia cuando ha alcanzado una magnitud económica de primer orden (Mazón, 2007). Desde entonces hasta la actualidad, la cantidad de dinero que se ha ido gastando en juegos legales de azar ha ido creciendo paulatinamente, de manera que durante el año 2009 los españoles gastamos 32.309 millones de euros (Ministerio del Interior, 2010), cifra que multiplica el dinero con

que cuentan muchas comunidades autónomas en sus presupuestos. Durante la última década el gasto en juego de azar ha representado entre el 3% y el 4% del PIB, superando a otras categorías de gasto analizadas por las ciencias económicas, tales como el consumo de sustancias (alcohol, tabaco y narcóticos) o el gasto en artículos de vestir y calzado (Instituto Nacional de Estadística, 2010).

En el caso de España la gestión de los diferentes juegos puede ser pública o privada y, si bien no hay diferencias con el resto de países en el tipo de juegos, algunos de ellos presentan peculiaridades en su administración que resultan muy relevantes a la hora de entender su especial incidencia en la población. Los principales juegos son los siguientes:

Juegos gestionados por el Estado: Loterías, quinielas y apuestas deportivas. En lo que se refiere a la actividad fiscal recaudatoria, la Lotería Nacional española es una de las más antiguas del mundo, puesto que se lleva realizando ininterrumpidamente desde 1812. Una singularidad de la lotería española es que en determinados sorteos especiales se suele jugar en grupo, a pesar de que ello no beneficia en nada al jugador, puesto que ni mejora la probabilidad de obtener el premio, ni por ello se obtienen premios más cuantiosos. Por el contrario, existe el riesgo de que algún jugador cometa fraude a los compañeros. Sorteos especiales, como el de Navidad, tienen una importancia social y mediática de la mayor trascendencia y la fecha del sorteo es una de las más señaladas del calendario. Se estima que el 75% de los españoles juega a ese sorteo y el 72% del dinero que se juega se hace en grupo (Garvía, 2008).

Juegos de gestión privada: bingo, casinos y máquinas tipo "B". Legalizados más recientemente (bingos y casinos en 1977 y máquinas tipo "B" en 1981), lo más singular de estos juegos es la extraordinaria proliferación de máquinas tipo "B" a lo largo de todo el territorio, ya que no solamente se encuentran en salones especiales de juego, sino que están en todos los bares y restaurantes del país. A pesar de ello, el porcentaje de jugadores de máquinas tipo "B" es mucho menor que el de loterías (Verdú et al., 2008), aunque el gasto en máquinas tipo "B" supone aproximadamente el 40% de todos los juegos de azar (Ministerio del Interior, 2010).

Juegos mixtos. La ONCE es una entidad privada, pero con amplias prerrogativas sociales y fiscales, debido a que su principal actividad es la asistencia a personas ciegas o con déficits visuales. Organiza una lotería que es muy popular entre todos los ciudadanos de cualquier condición social.

Podemos concluir que el juego en España está organizado y gestionado tanto como una actividad recaudatoria por parte del gobierno, como un negocio para las empresas del sector. La cantidad de dinero que no retorna al jugador, sino que queda para los organismos o empresas que lo gestionan ascendió en 2008 a 10.158 millones de euros, evidenciando que se trata de una de las actividades económicas más rentables de nuestro país.

En 2008 la crisis económica que ha afectado a Estados Unidos y Europa ha golpeado de forma singularmente severa a España, provocando un rápido incremento del paro, la desaparición de empresas y descenso del PIB. El consumo se ha resentido notable-

mente en los principales sectores del consumo y previsiblemente también debería producirse en el juego.

En el trabajo que se presenta a continuación se analiza la relación entre la riqueza del país, medida mediante el PIB y el gasto en juegos de azar. Se distingue entre los diferentes tipos de juego, así como el efecto que ha tenido la crisis económica en el gasto en el juego.

Método

Hipótesis. La hipótesis principal es que existe una relación proporcional y directa entre la riqueza del país, medida mediante PIB y el gasto en juegos legales de azar, si bien la función que relaciona ambas variables será diferente según el tipo de juego que se trate.

Procedimiento. Se trata de un estudio exploratorio, para el cual se han utilizado los datos públicos del Instituto Nacional de Estadística para los parámetros económicos y del Ministerio del Interior para el juego. Se seleccionó un periodo relativamente amplio de tiempo, de manera que la serie temporal tuviera significación, pero teniendo en cuenta que durante dicho intervalo no se hubieran producido cambios legislativos importantes en materia de juegos que pudieran haber afectado al consumo de los mismos. El periodo seleccionado fue el correspondiente a los años comprendidos entre 1996 y 2009.

Resultados

Los resultados de PIB y gasto en juego de azar correspondientes al periodo 1996-2009 aparecen en la tabla 1. En la tabla 2 se indican el gasto por tipo de juego, según las categorías en las que éstos se clasifican administrativa y fiscalmente.

Tabla 1. PIB y gasto en juego (periodo 1996-2009)

Año	PIB	Gasto juego
1995	437787	18673
1996	464251	19131
1997	494140	20555
1998	527975	22367
1999	565419	23706
2000	609734	25129
2001	653289	26037
2002	696208	25853
2003	742854	26727
2004	837557	27287
2005	909000	28335
2006	980954	28882
2007	1016780	30988
2008	1053000	32309
2009	1015092	30110

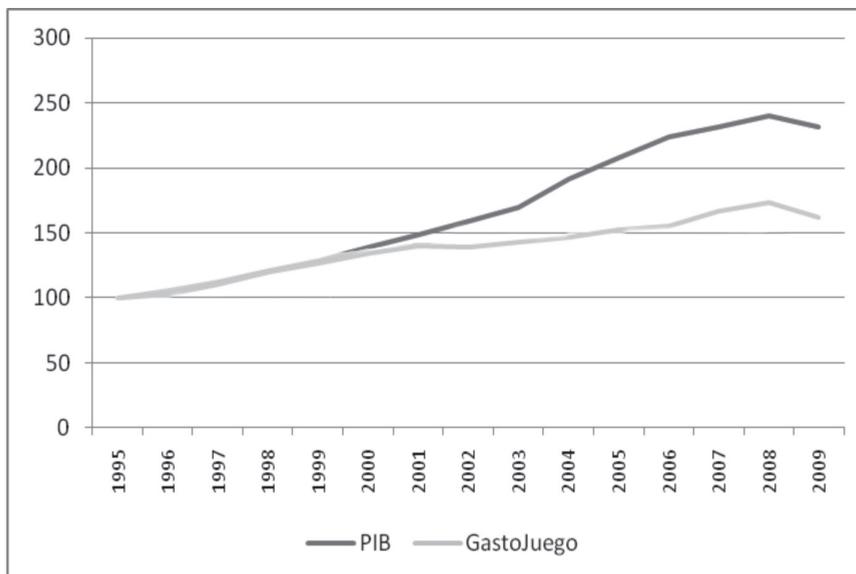
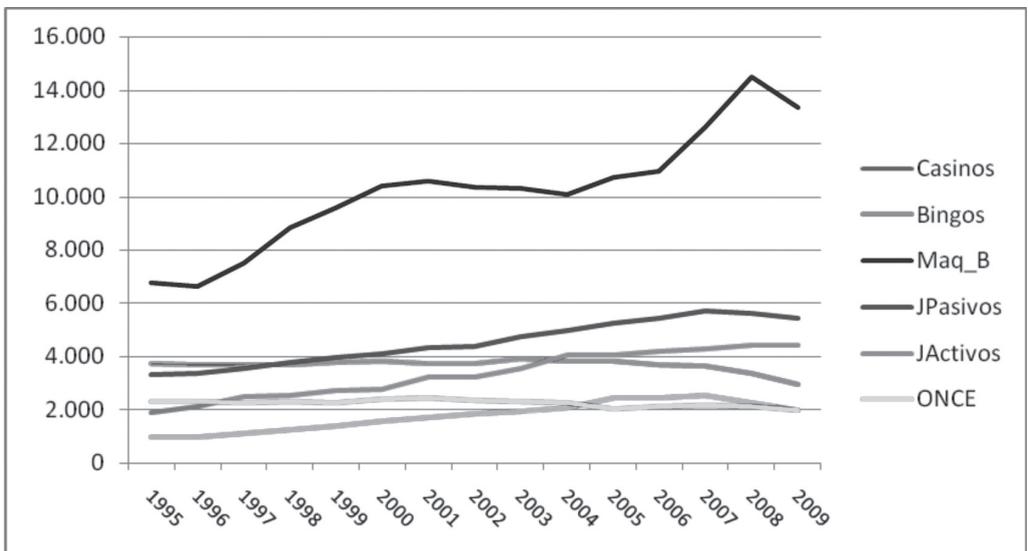
Figura 1. Evolución del PIB y del gasto en juego (1996-2009)

Tabla 2. Gasto en juego, según los tipos de juego (periodo 1996-2009)

Año	Casinos	Bingos	MaqB	JPasivosw	JActivos	ONCE
1995	944	3.740	6.740	3.323	1.879	2.317
1996	952	3.680	6.618	3.387	2.092	2.320
1997	1.105	3.672	7.512	3.531	2.484	2.250
1998	1.229	3.710	8.836	3.777	2.524	2.291
1999	1.381	3.780	9.566	3.962	2.727	2.289
2000	1.581	3.819	10.416	4.103	2.778	2.432
2001	1.687	3.755	10.592	4.316	3.229	2.457
2002	1.854	3.716	10.368	4.397	3.240	2.383
2003	1.914	3.930	10.292	4.747	3.545	2.299
2004	2.067	3.854	10.076	4.992	4.035	2.263
2005	2.445	3.833	10.729	5.233	4.071	2.024
2006	2.460	3.694	10.939	5.453	4.194	2.142
2007	2.551	3.661	12.627	5.714	4.272	2.165
2008	2.287	3.375	14.499	5.645	4.403	2.101
2009	1.991	2.930	13.364	5.425	4.419	1.981

Figura 2. Gasto en juego, según los tipos de juego (periodo 1996-2009)



Se llevaron a cabo análisis de regresión para estimar la relación entre PIB y el gasto en juego, tanto en el gasto global como en cada uno de los tipos de juego.

Se obtuvo una relación lineal positiva entre PIB y gasto de juego global ($R^2 = .93$; $F = 163.23$; $p < .001$). Analizando cada uno de los juegos por separado se obtuvieron relaciones lineales positivas entre PIB y

loterías pasivas ($R^2 = .93$; $F = 356.89$; $p < .001$), loterías activas ($R^2 = .99$; $F = 937.92$; $p < .001$) y casinos ($R^2 = .89$; $F = 103.15$; $p < .001$). No se encontraron relaciones estadísticamente significativas entre PIB y bingos. En el caso de las máquinas tipo "B", la relación con el PIB es sinoidal y positiva y en el de la ONCE, lineal y negativa ($R^2 = .52$; $F = 14.07$; $p < .01$).

Figura 3. Relación entre PIB y gasto en juegos legales de azar

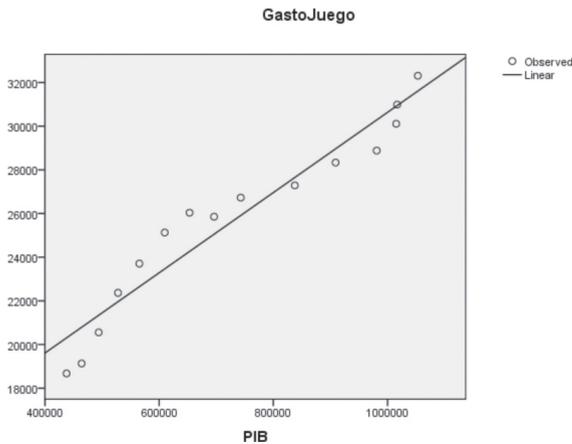


Figura 4. Relación entre PIB y gasto en loterías pasivas

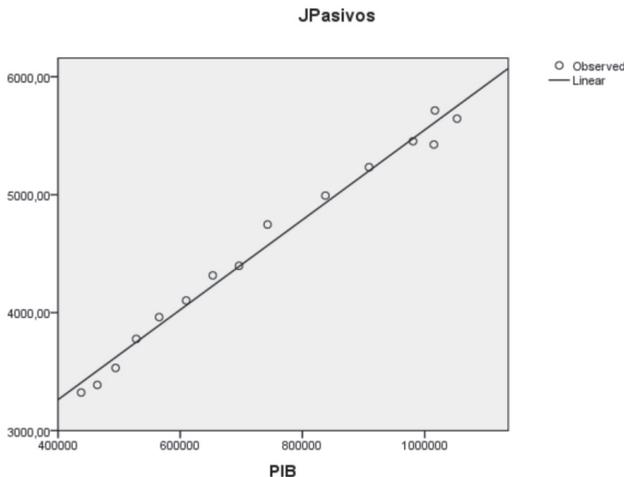


Figura 5. Relación entre PIB y gasto en loterías activas

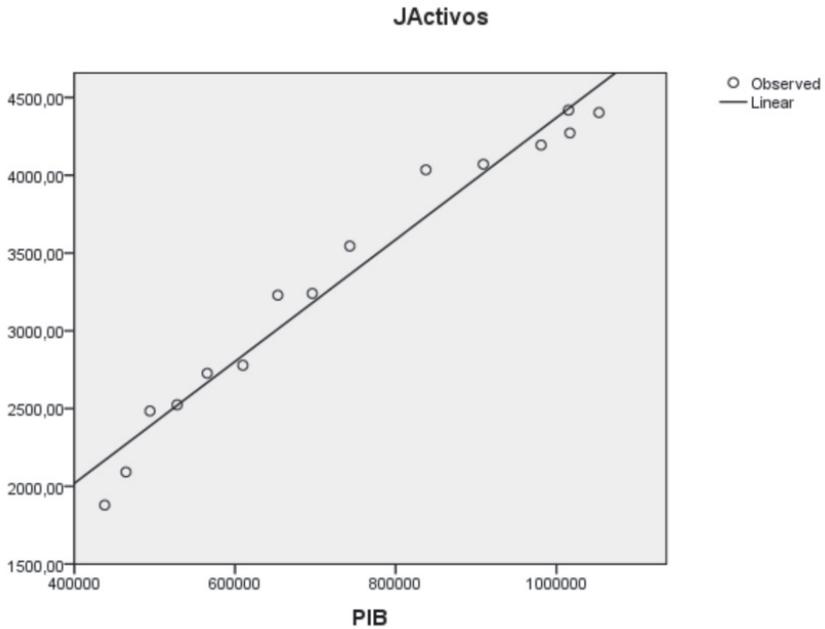


Figura 6. Relación entre PIB y gasto en casinos

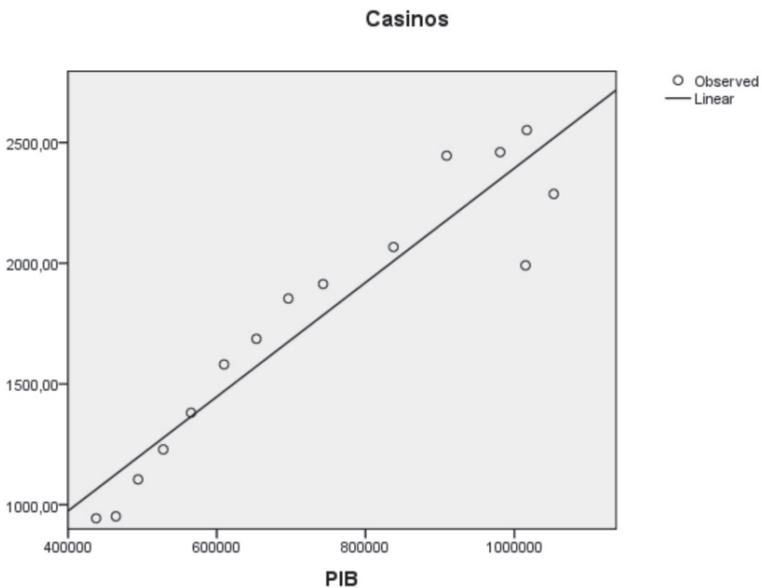


Figura 7. Relación entre PIB y gasto en máquinas tipo "B"

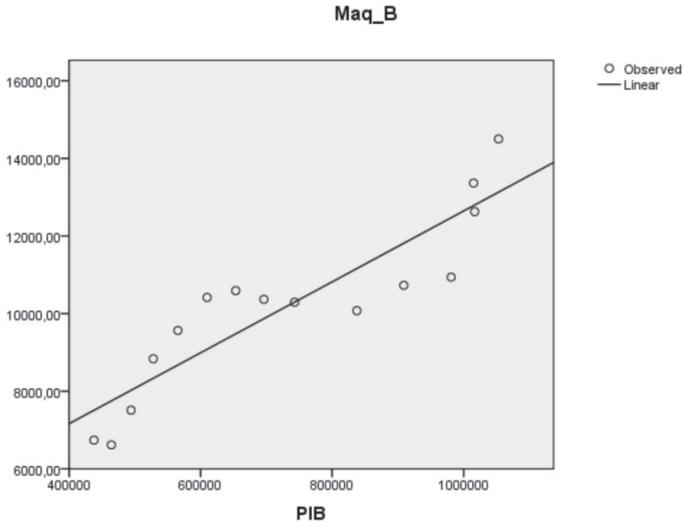
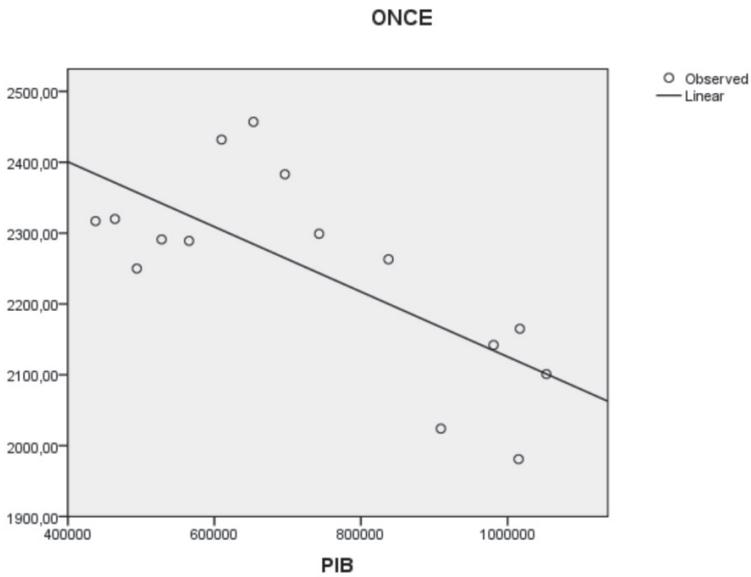


Figura 8. Relación entre PIB y gasto en juegos gestionados por la ONCE



Discusión

El juego de azar es una actividad muy importante desde el punto de vista socioeconómico en España. Los españoles gastan importantes sumas de dinero en juego (en torno al 4% del PIB), llegando a cantidades que superan las de muchos de los gastos reflejados en las estadísticas de consumo (vestido y calzado, alcohol y tabaco, etc.). Pero, aparte de la dimensión económica que esta actividad supone, también adquiere una excepcional relevancia clínica, ya que el juego patológico es uno de los trastornos más severos y su incidencia está directamente relacionada con el gasto excesivo en los juegos de azar.

No obstante, ni todas las personas que juegan se convierten en jugadores patológicos, ni todos los juegos de azar tienen la misma importancia, ni sus consecuencias son igualmente graves. De hecho, en el 83% de los casos de jugadores atendidos en tratamiento, el problema principal era el de máquinas tipo "B" (Iglesias, 2010). Parece que los juegos activos (máquinas tipo "B", apuestas y algunos juegos de casinos) están más relacionados con problemas de juego patológico que otros, como las loterías o sorteos, en los cuales el jugador es eminentemente pasivo y sólo debe esperar a que coincidan los números de su boleto con los que salen en el sorteo.

Considerando globalmente el gasto en juegos de azar, existe una relación positiva y directa entre el nivel de riqueza del país, medido mediante el PIB y el gasto en juego. Dicha relación es especialmente elevada en el caso de las loterías y casinos. En lo que se refiere a las loterías la relación llega a ser casi perfecta ($R^2 = .99$; $Beta = .99$; $t = 30.63$; $F = 937.92$). Sin embargo, no parece que la riqueza del país sea una variable a

tener en cuenta en el caso de los bingos, ya que no se encontró ninguna función que los relacionara.

En lo que se refiere a máquinas tipo "B", la función que las relaciona no es lineal, sino curvilínea, en concreto típicamente sinuoidal, lo cual hace difícil interpretar la relación entre PIB y el gasto en máquinas. Una interpretación tentativa, que requiere de corroboración posterior mediante estudios cuasiexperimentales, es que probablemente el gasto en máquinas tipo "B" depende de otras variables además de la riqueza o disponibilidad de dinero del país.

Desde una perspectiva económica, el descenso en el gasto en juego como consecuencia de la crisis puede explicarse por el hecho de que existe menos dinero disponible. Y el juego, que es un bien de consumo, pero no es un bien de primera necesidad, se vería afectado por ello. Eso explicaría el considerable descenso del gasto en prácticamente todos los juegos de azar a partir de 2008. De nuevo el caso de las máquinas tipo "B" requiere un análisis más específico, ya que se da la circunstancia de que en el año 2008, cuando la mayoría de juegos disminuyeron y solamente las loterías activas tuvieron un mínimo crecimiento, el gasto en máquinas tipo "B" ascendió notablemente en casi dos mil millones de euros. Si tenemos en cuenta que el porcentaje de jugadores de máquinas tipo "B" es mucho menor que el de cualquiera de los otros, pero representan en torno al 40% del gasto en el juego, ello quiere decir que muy pocas personas gastan muchísimo dinero en máquinas tipo "B", incluso cuando el gasto en otros juegos ha disminuido considerablemente. Probablemente ello sea debido a que la mayoría de quienes juegan

a máquinas tipo “B” son jugadores patológicos, lo cual es congruente con los datos de los servicios de asistencia y tratamiento de adicciones no tóxicas, en los que el 90% de los pacientes tratados son jugadores patológicos y en el último año se han triplicado la demanda de tratamiento (Iglesias, 2010). Es decir, a los jugadores patológicos no les afecta la crisis en la misma medida que a los demás, sencillamente porque hace tiempo que perdieron el control del gasto en el juego. En realidad, siempre están en crisis. De hecho, perder dinero (al igual que no obtener la recompensa en un programa de razón variable) es lo que les induce a creer que en la próxima ocasión tendrán más posibilidad de ganar. Y eso les impulsa a jugar, de nuevo, mientras tengan dinero o posibilidad de conseguirlo.

Referencias

- Chóliz, M. (2010). Experimental analysis of the game in pathological gamblers: effect of the immediacy of the reward in slot machines. *Journal of Gambling Studies*, 26, 249-256.
- Fontbona, M. (2008). *Historia del juego en España*. Barcelona: Flor del viento.
- Garvía, R. (2008). *Loterías: un estudio desde la nueva sociología económica*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- High, J. (2003). *Taking chances: Winning with probability*. Oxford: Oxford University Press.
- Iglesias, D. (2010). *Memoria Anual del Centro de Adicciones no Tóxicas “Guillem Despuig” de PATIM*. Documento no publicado
- Instituto Nacional de Estadística (2010). Contabilidad Nacional de España. Descargado el 20 de septiembre de 2010 desde <http://www.ine.es>
- Mazón, M. (2007). *Análisis económico, jurídico y fiscal del juego*. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Ministerio del Interior (2010). Informe del Juego 2009. Descargado el 20 de septiembre de 2010 desde <http://www.mir.es/sgacavt/juegosyespec/juego/>
- Moodie, C. y Finnigan, F. (2005). A comparison of the autonomic arousal of frequent, infrequent and non-gamblers while playing fruit machines. *Addiction*, 100, 51-59.
- O'Connor, J. y Dickerson, M. (2003). Impaired control over gambling in gaming machine and off-course gamblers. *Addiction*, 98, 53-60.
- Parke, J. and Griffiths, M. D. (2006). The structural characteristics of slot machine gambling revisited. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4, 151-179.
- Schwartz, D.G. (2007). *Roll the bones: the history of gambling*. New York: Gotham Books.
- Sharpe, L., Tarrier, N., Schotte, D. y Spence, S. H. (1995). The role of autonomic arousal in problem gambling. *Addiction*, 90, 1529-1540.
- Verdú, F.; Tomás, S.; Cano, L.; Castellano, M. & Delicado, A. (2008). Estudio sobre los hábitos de juego en la Comunitat Valenciana. *Paper presented at the 35th Jornadas Nacionales de Socidrogalcohol*, 10th – 12th april, La Coruña, Spain.
- Wykes, A. (1964). *The complete illustrated guide to gambling*. Garden City: Doubleday & Co.

Fecha de recepción: 11/02/2011
Fecha de aceptación: 01/04/2011