

“Hacer del juego un negocio no puede compararse con el negocio del juego”

Ambrose Bierce

Quién es quién

Daniel Bernoulli

Noticias

Entrevista a Gonzalo García-Pelayo

“Las leyes de la probabilidad se incumplen en el imperfecto mundo real”

Tema de portada:

Estadísticas del juego

Agustín Lorenzo. *ONCE, mucho más que un juego*

Jesús Ramos Brieva. *Ludopatía: el otro lado del juego*

El espejo

Pídeselo a tu vendedor

José María Prieto Ampudia

El juego en internet

Ana Paredes y Estrella Gómez

Roberto Garvía. *El mercado de loterías en España en perspectiva histórica*

Revista Índice. *Las grandes cifras del juego de azar en España*

¿Sabías que...?

Miquel Font Rosselló. *XV JECAS, las comunidades autónomas debaten sobre el presente y el futuro de sus estadísticas*

Reseña de libros

2 La importancia del sector del juego es mayor de lo que se podría imaginar a priori. Pensemos por ejemplo en la Lotería de Navidad, seguramente la gran mayoría de nosotros ya tenemos comprado (a finales de noviembre) algún décimo para el sorteo de finales de diciembre.

3

4 Pero además, son muchas las personas que de forma habitual participan en algún sorteo sólo, con amigos, en peñas...

6 Comenzaremos este número entrevistando a **Gonzalo García-Pelayo**, quien inventó un sistema de tendencias para la ruleta, a partir de observaciones y probabilidades, que le permitió conseguir importantes ganancias jugando en los casinos.

9 El primero de nuestros artículos tratará sobre la Asociación Nacional de Ciegos Españoles; **Agustín Lorenzo** nos explicará los juegos gestionados por esta asociación y las labores que realizan por los discapacitados. A continuación, **Jesús Ramos** nos desvelará el lado más oscuro del juego, analizando la problemática de la ludopatía.

12

13 En nuestra sección de El Espejo, contrastaremos dos de las modalidades de juego; de una parte, el Cupón de la ONCE y, de otra, el juego a través de Internet, a partir de las respuestas de **José M^a Prieto** y las de **Ana Paredes** y **Estrella Gómez**.

14 Seguidamente, **Roberto Garvía** nos ofrecerá una perspectiva histórica de las loterías en España, desde su instauración con Carlos III hasta el momento actual.

18

21 Las principales estadísticas del juego en España y sus últimas cifras se detallarán en el artículo de **Revista Índice** elaborado a partir de la información del Ministerio de Interior.

22 Por último, hemos querido dedicar un apartado especial a las **XV JECAS**, incluyendo un reseña sobre las mismas elaborada por **Miquel Font** del Institut Balear d'Estadística.

24

Quién es quién

Daniel Bernoulli (1700, Groningen - 1782, Basilea)

Daniel Bernoulli nació en Groningen en el año 1700. Creció en una familia de importantes matemáticos, su padre era Johann Bernoulli, su hermano mayor era Nicolás II Bernoulli, su hermano menor Johann II Bernoulli y su tío era Jacob Bernoulli. Cuando Daniel tenía cinco años la familia volvió a su ciudad de origen, Basilea, donde el padre de Daniel ocupó la cátedra de Matemáticas que dejó vacante su tío Jacob Bernoulli al fallecer. Su padre pensaba que las matemáticas no eran lucrativas y por eso envió a Daniel de nuevo a la Universidad de Basilea a estudiar Medicina, también estuvo en Heidelberg en 1718 y en Estrasburgo en 1719. Mientras estudiaba Medicina, Daniel estudió las teorías de su padre de energía cinética, aplicando lo aprendido de su padre sobre conservación de la energía a sus estudios médicos y escribió su tesis doctoral sobre el sistema respiratorio.

En 1724 publicó su primer trabajo "*Mathematical exercises*" que analizaba cuatro temas de su interés. La primera parte describía el juego de "el faro" (un juego de cartas del s.XVIII) mostrando sus conocimientos de probabilidad. La segunda parte era sobre el flujo del agua a través del orificio de un recipiente; Daniel no tenía resuelto el problema de la presión en ese momento, pero su trabajo mostraba que su interés se movía en esa dirección. Su trabajo médico sobre el flujo sanguíneo y la presión sanguínea también iban en la línea de la dinámica de fluidos. La tercera parte de "*Mathematical exercises*" era sobre la ecuación diferencial de Riccati y la última sobre una cuestión geométrica acerca de los arcos de un círculo. Daniel presentó su trabajo a la Academia de París y en 1755, el año que retornó de Italia a Basilea, supo que había ganado el premio.

Su reconocida fama hizo que le ofrecieran la cátedra de Matemáticas en San Petersburgo y también a su hermano Nicolás II, por lo que ambos viajaron allí. Ocho meses después de establecerse en San Petersburgo su hermano murió de fiebres. Daniel estaba muy entristecido por la pérdida de su hermano y por el duro clima, por lo que pensó en regresar a Basilea y escribió a su padre contándole lo infeliz que era en San Petersburgo. Johann Bernoulli convenció a uno de sus mejores discípulos, Leonard Euler, para ir allí a trabajar con Daniel. Euler llegó en 1727 y el periodo allí, hasta que Daniel se fue en 1733, fue el más productivo de su vida.

Daniel Bernoulli realizó un aporte importante al cálculo de probabilidades al sistematizar el uso de los mé-

todos infinitesimales. También se interesó por el problema del análisis de los errores en las observaciones; en esa época era común considerar el promedio de las observaciones realizadas como el mejor valor de la magnitud medida y Daniel mostró la insuficiencia de tal razonamiento recomendando un método que puede considerarse un antecedente al método de los mínimos cuadrados, ideado posteriormente por Gauss.

Durante su estancia en San Petersburgo, Daniel Bernoulli comunicó a la Academia de Ciencias sus profundas reflexiones acerca de un problema planteado por su primo Nicolás I y que por esta razón quedó bautizado como "*paradoja de San Petersburgo*". Para la "*solución*" de esta paradoja introduce el concepto de esperanza moral sobre la que basa todas sus deducciones. El concepto de esperanza moral fue muy popular durante todo el siglo XVIII e incluso en el siglo XIX, incluso Laplace en su obra cumbre "*Analytical Theory of Probability*" lo considera entre los diez principios generales. Aunque después permaneció mucho tiempo olvidado hasta que John von Neumann y Oskar Morgenstern lo recogieron de nuevo en su famoso trabajo "*Theory of Games and Economic Behaviour*" de 1947.

Indudablemente el trabajo más importante que Daniel hizo durante su estancia en San Petersburgo fue su libro "*Hydrodynamica*". Cuando dejó San Petersburgo, Daniel llevó un borrador de su libro a una imprenta, sin embargo, el trabajo no se publicó hasta 1738. Este trabajo contenía el primer análisis correcto del flujo del agua a través de un orificio en un recipiente. Este análisis estaba basado en el principio de conservación de la energía desarrollado por su padre. En "*Hydrodynamica*" también desarrolló la teoría de la cinética de los gases. Él fue capaz de ofrecer las leyes básicas de la teoría de gases, y perfiló la ecuación de estado descubierta por Van der Waals un siglo después.

A pesar de su excelente trabajo con Euler, Daniel no era feliz en San Petersburgo y prefirió volver a Basilea a dar clases de Botánica antes que permanecer allí. En 1750 se le adjudicó una cátedra de Física en la que permanecería durante los siguientes 26 años. Durante todo ese tiempo Daniel produjo otros muchos trabajos científicos excelentes, ganando 10 veces el Gran Premio de la Academia de París, por temas de Astronomía y Náutica. Además formó parte de las principales sociedades científicas de sus días, entre ellas, las de Bolonia, San Petersburgo, Berlín, París, Londres, Berna, Turín, Zurich y Mannheim.



1 de octubre, Día Internacional de las Personas Mayores

Con motivo del Día Internacional de las Personas Mayores, el INE ha elaborado un boletín que presenta una síntesis sobre la situación actual de nuestros mayores desde diferentes puntos de vista: demografía, salud, hábitos de vida, situación económica...

Cada vez es mayor el número de personas mayores con respecto al resto de la población. Actualmente existe una persona de 65 y más años por cada cuatro en edad de trabajar (16 a 64 años). La esperanza de vida de las españolas (83,2 años) es la segunda más alta de la UE.

Uno de cada tres hogares de personas mayores tiene ingresos inferiores a 9.000 euros anuales. Su nivel de formación es principalmente educación primaria o inferior. Emplean tres

horas y media diarias en seguir los medios de comunicación (TV, prensa,...).

Los hombres son más optimistas desde el punto de vista de la percepción de su estado de salud, a pesar de que ellos fuman en mayor medida que las mujeres. La causa de muerte más frecuente es las enfermedades cardiovasculares.

Si se mantienen las tendencias actuales de bajas tasas de fecundidad, incremento continuado de la longevidad y mantenimiento de la tasa de inmigración, asistiremos a un paulatino envejecimiento de la población española.

Este folleto de la serie Cifras Ine se encuentra disponible en: www.ine.es/revistas/cifraine/0406.pdf

Los gastos en protección ambiental de la industria aumentaron un 13,2% en el año 2004

Los gastos en protección del medio ambiente de los establecimientos industriales se elevaron a 2.223,1 millones de euros en 2004, incrementándose un 13,2% respecto al año 2003.

Los gastos corrientes destinados a la protección del medio ambiente ascendieron a 1.275,7 millones de euros (un 10,6% más que en 2003), mientras que las inversiones en equipos integrados y en equipos independientes alcanzaron los 947,4 millones de euros (con un incremento del 16,9% sobre el año anterior).

Las inversiones más importantes se destinaron a reducir las emisiones atmosféricas (con un aumento del 32,4%) y a la gestión de las aguas residuales (con un incremento del 2,2%).

El sector químico fue el mayor inversor en protección del medio ambiente en el año 2004, con 142,6 millones de euros (un 3,3% más que en 2003). Cabe destacar, asimismo, el papel de las industrias de otros minerales no metálicos (con una inversión de 140,2 millones de euros y un incremento del 18,7% respecto a 2003), la industria de la alimentación, bebidas y tabaco (con 122,8 millones de euros y un aumento del 4,6%) y la metalurgia y fabricación de otros productos metálicos (con 114,4 millones de euros, un 4,1% más que el año anterior).

Las cifras proceden de la última Encuesta de Gasto de las Empresas en Protección Ambiental 2004. Más información en www.ine.es

La cifra de negocios de las empresas industriales aumenta un 9,1% en el año 2005

El importe neto de la cifra de negocios de las empresas industriales asciende a 540.439 millones de euros en el año 2005. Las ventas de productos industriales suponen 447.858 millones de euros, con un aumento del 8,1% respecto al año anterior. Las ventas de mercaderías alcanzan los 66.273 millones de euros (un 14,6% más que en 2004), mientras que las prestaciones de servicios totalizan 26.307 millones de euros (con un aumento del 13,6%).

Si se analiza la estructura de los ingresos de explotación, se observa que las

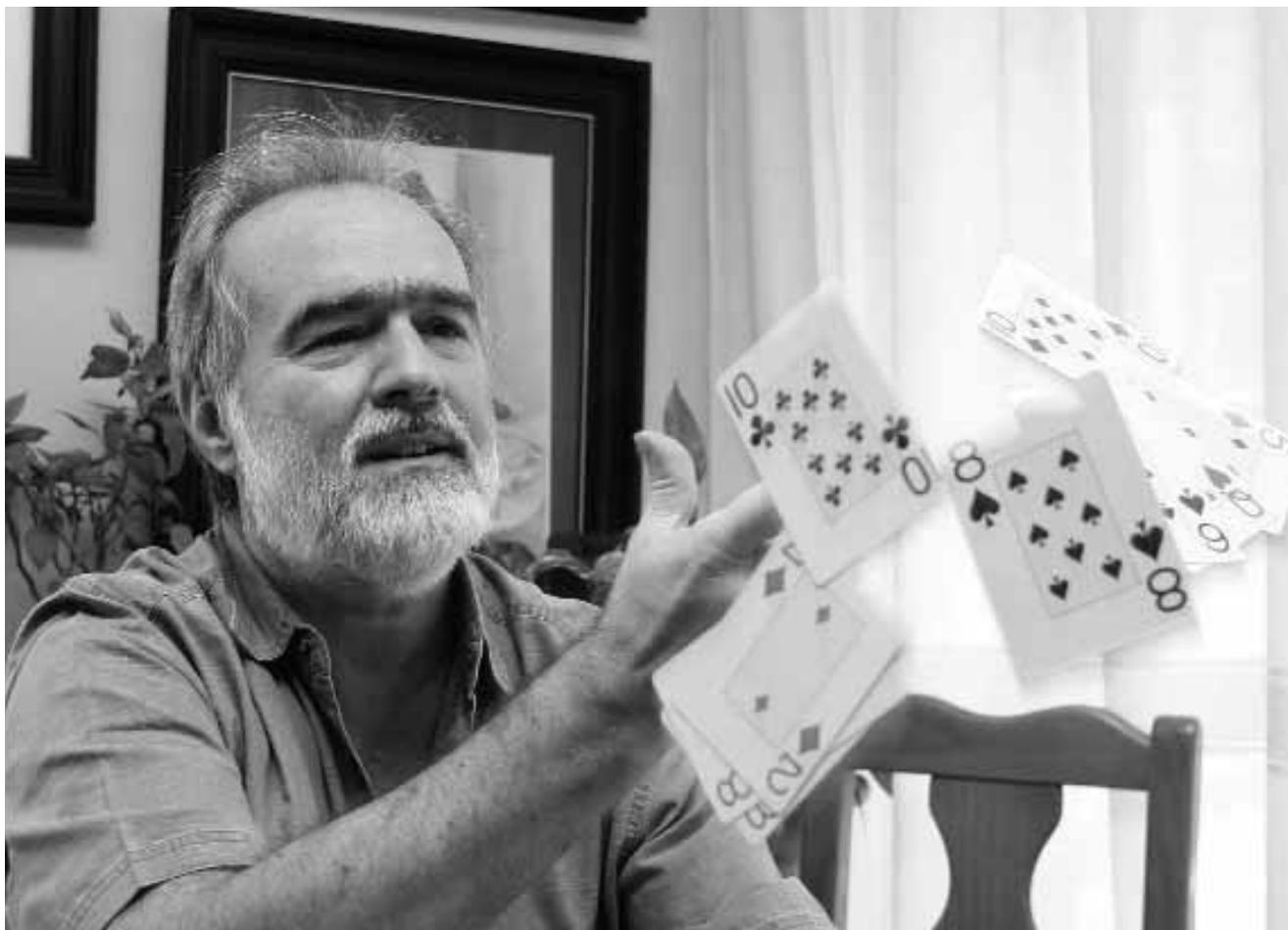
ventas de productos representan la parte fundamental de los ingresos (81,4%). A continuación se sitúan las ventas de mercaderías (con un 12%) y las prestaciones de servicios (4,8%). En la estructura de gastos, el consumo de materias primas supone el 43,5% del total de gastos de explotación de la empresa. En segundo y tercer lugar figuran los gastos de personal (con un 15,1% del total) y los servicios exteriores (con un 14,5%).

Las agrupaciones de actividad que registran mayores incrementos de su cifra de negocios en 2005 respecto al año

2004 son las de "Energía y agua" (32,2%) e "Industrias extractivas y del petróleo" (26,2%). Las agrupaciones de actividad con una mayor contribución al total de la cifra de negocios del sector industrial son las de "Alimentación, bebidas y tabaco" (con un 16,4% del total), "Metalurgia y fabricación de productos metálicos" (con el 12,3%) y "Material de transporte" (con el 12%).

Las cifras proceden de la Encuesta Industrial de Empresas 2005, publicados por el INE el 21 de noviembre de 2006. Más información en: www.ine.es

“Las leyes de la probabilidad se incumplen en el imperfecto mundo real”



En el mundo del juego usted inventó un sistema de tendencias para la ruleta que describió en la narración “La fabulosa historia de los Pelayos”, escrita junto a su hijo Iván. Este libro fue la base del documental “Assault to the roulette” que llevó a cabo la prestigiosa History Channel para Estados Unidos y con distribución mundial dentro de una serie sobre los trece mejores jugadores del mundo (los doce restantes eran americanos). Parece que a finales de año se realizará un largometraje sobre esta misma historia que estará en las pantallas de cine en 2007.

Escribió así mismo “Buenos días energía” sobre aplicaciones prácticas en la vida normal y empresarial de tácticas emanadas del juego. Este libro ha sido la base de numerosas conferencias en todo el territorio nacional.

Presenta ahora “Aprende a jugar al póquer con los Pelayos” escrito con la colaboración del estadístico Diego Pradera y nuevamente un hijo suyo, en este caso Oscar García-Pelayo, excepcional jugador de póquer.

Usted ha sido muchas cosas antes de dedicarse al azar, el juego y la probabilidad. ¿A qué se debe este cambio tan radical de vida?

No lo veo tan radical. Productor musical y, sobre todo, director de cine, eran juego. Y además muy peligrosos, frecuentemente perdedores. Intenté mejorar mis expectativas vitales con el juego puro y simple que, bien estudiado, da menos cornadas que el cine.

Su visión del juego se basa en que las leyes de la probabilidad se incumplen en el imperfecto mundo real, ¿cómo se le ocurrió aplicar esta teoría al juego?

Veía en la ruleta muy poca desventaja que cambiaría a ventaja si había algún pequeño fallo material. Deseaba que lo hubiera y lo había. Había que encontrar casilleros que en vez de tener una probabilidad de 1/37 tuvieran, al menos 1/35 ya que pagan 36. Encontré algunos de 1/28 que eran auténticas cajas de ahorros.

Usted ha reconocido que llegó a perder diez millones de pesetas en una tarde, ¿es el precio por aprender hasta el punto de ser capaz de desbancar a los casinos? Si eso es así, su libro resulta barato...

Llegamos a tener una ventaja del 6% de todo el dinero jugado, que es altísima, pero en ese momento quizás no llegaríamos al 3% y en ese terreno las cosas son muy inestables y ese día nos fuimos a perder los diez millones. Hubo otros tres que superamos los trece millones de pesetas en ganancias.

Tras la ruleta, vinieron el póquer y las apuestas por Internet. ¿También resulta válido su desafío a la probabilidad?

Sí, y en ambos casos. Cuando en el póquer espero una escalera de las llamadas "barrigonas" porque sólo me valen cuatro cartas de las 44 restantes está claro que la probabilidad de hacerla es 1/11 y sólo la busco si hay más de once unidades de lo que debo invertir en el bote. Eso gana a la larga.

En la apuesta descubrí ayer que cuando la victoria de un tenista se paga a 1.06 porque está a punto de ganar esto se produce efectivamente 13 veces por una que no llega a ganar el match. Este dato estadístico recogido de todos los juegos del mundo en los dos últimos años me vale para ver que no debo tomar esa apuesta porque la vez que pierdo será más fuerte que todo lo ganado. Lo bueno de este juego es que puedo pasarme al otro lado del mostrador de la tienda y ser yo quien venda a ese precio obteniendo ganancias gracias al conocimiento de ese dato estadístico. También tengo controlado qué probabilidad tiene un partido de la liga de fútbol española de que el primer gol se consiga del minuto 71 al 80 (y todos los demás sectores). Al tener este dato, conocer cuál es el precio justo me posibilita posicionarme como comprador o vendedor de posibles apuestas de este tipo.

¿Existe el juego perfecto? Supongo que en ese no merece la pena apostar...

Sería, por ejemplo un dado (sin imperfecciones) que pagara 6 unidades de las apostadas cuando salga tu número. Así empataríamos. Si nos pagaran a 5,9 unidades, arruinados. Si el pago fuera 6,1 unidades, millonarios.

Con la prolífica trayectoria que nos ha relatado nos costaría apostar a futuro,

¿qué planes tiene? ¿cuáles son sus nuevas ilusiones y proyectos?

Acabar de implantar los juegos de www.lospelayos.com en Internet, dejar el control a mis cinco hijos y socios e intentar escribir algo más, siguiendo con mis viajes para superar los 110 países que ya conozco. Espero también disfrutar de muchos nietos y algún bisnieto que espero que llegue cuando mi edad ronde los 80.

Apostaría a que consigue todo lo que se proponga...



Gonzalo García-Pelayo

Nació en 1947 en una familia de dieciséis hermanos y es padre de cinco hijos.

Ha ejercido labores radiofónicas desde la dirección de los programas musicales de Radio Popular FM y Antena 3.

Para televisión ha realizado diversos cortometrajes en diferentes programas (Vivir cada día, Delirios de amor) y la serie "Pensión el Patio" con guión de Agustín Embuena. Para este medio también ejerció funciones de presentación de espacios musicales.

Como director de cine ha realizado cinco largometrajes (Manuela, Vivir en Sevilla, Frente al mar, Corridos de alegría, Rocío y José).

Ha producido más de ciento treinta discos con artistas como María Jiménez, Aute, Triana, Benito Moreno, Amancio Prada y muchos más.

También ha sido apoderado de varios toreros, con atención especial a Pepín Jiménez.

Inventó un sistema de tendencias para la ruleta que describió en la narración "La fabulosa historia de los Pelayos", escrita junto a su hijo Iván. Escribió así mismo "Buenos días energía" sobre aplicaciones prácticas en la vida normal y empresarial de tácticas emanadas del juego. Este libro ha sido la base de numerosas conferencias en todo el territorio nacional. Presenta ahora "Aprende a jugar al póquer con los Pelayos" escrito con la colaboración del estadístico Diego Pradera y su hijo Oscar García-Pelayo.

ONCE, mucho más que un juego

Agustín Lorenzo

Jefe de la asesoría de Economía y Juego de la ONCE

Un poco de historia

La ONCE nació en 1938 y comenzó a comercializar su primer juego pocos meses después, en mayo de 1939. Desde entonces y hasta 1984 se realizaban más de treinta sorteos provinciales y comarcales del Cupón, que en esa época era una lotería tradicional muy sencilla compuesta de sólo tres dígitos, con premios a las tres y dos últimas cifras, pero que consiguió arraigar en la sociedad.

En 1984 se inicia una época de reformas internas que, en lo que respecta a los juegos, se tradujo en la unificación de los diferentes sorteos en un único sorteo para todo el Estado. Tras el aumento del nivel de competencia, con la legalización de los juegos privados y el incremento de la oferta de los juegos públicos, comienza en la ONCE una diversificación de productos que culminó con la aparición del Cuponazo en 1987. Sin embargo, hasta finales de 2004, todas las modalidades comercializadas se basaban en modelos tradicionales, en los que el jugador se limita a adquirir un número preimpreso, con diferentes categorías de premios fijos; son las denominadas “loterías pasivas”.

En 2004, con el nuevo marco normativo surgido con la firma del último de los acuerdos entre la ONCE y la Administración General del Estado, la ONCE lanzó nuevas modalidades de juego, El Combo, cuyas características responden a los denominados “juegos activos” o “mutualistas”, con premios variables en función de la recaudación y con una novedad: acumular premios de unos sorteos a otros si no han aparecido acertantes de la primera categoría.



Poco tiempo después, en mayo de 2006, la Organización da un paso más con el lanzamiento del primer juego de lotería instantánea o presorteadada a nivel nacional, el “Rasca de la ONCE”. En esta modalidad, el programa de premios va incluido en el propio boleto bajo una capa invisible de látex. Este tipo de juego se caracteriza por tener una estructura de premios en la que se priman las categorías bajas frente a los premios mayores. Alrededor de un tercio de los boletos incluyen algún premio.

“Todas las variaciones en los productos de la ONCE se publican trimestralmente en el BOE”

Frente a los productos que basan su atractivo en los grandes premios, el “Rasca” cuenta con la instantaneidad y con la elevada probabilidad de obtener algún premio como principales focos de atracción. Esta gama de loterías está muy difundida en todo el mundo, especialmente en Europa y Norteamérica, y llega a copar más de la mitad de la facturación global de las loterías en países como Francia.

Seguridad y transparencia

Pero es importante destacar que la comercialización de juegos como El Combo o la lotería instantánea no habrían sido posibles sin el desarrollo de un sistema tecnológico de distribución y control de cada producto en tiempo real: desde un avanzado sistema informático procesador de las apuestas hasta los Terminales Punto de Venta (TPV) con que cuentan los vendedores, terminales portátiles, adaptados y siempre “on line” para poder ser utilizados por personas ciegas y ofrecer a los clientes la modalidad de juego y el número que prefieren.

La implementación de esta estructura tecnológica, única en el mundo, ha sido necesaria para garantizar en todo momento la transparencia del juego y, sobre todo, la preservación de los derechos de los consumidores. No olvidemos, por ejemplo, que en un juego como El Combo, la aparición de uno, dos o tres apuestas premiadas hace que la cuantía

del premio obtenido por cada acertante pueda ser muy diferente, lo que requiere de una garantía tanto en el pago como en el cobro de los premios. El TPV ofrece esa garantía.

Las actuaciones globales de la ONCE, especialmente las relacionadas con el juego, son tuteladas por el Consejo de Protectorado, órgano colegiado interdepartamental en el que participan representantes de los ministerios de Trabajo y Asuntos Sociales, Interior y Economía y Hacienda, cuya función básica es velar por el cumplimiento de los fines de la Institución. En materia de juego, ello se plasma, entre otras cosas, en ciertas limitaciones comerciales a la hora de manejar las modalidades de juego.

“ La web de la ONCE ofrece la posibilidad de consultar todos los números premiados y sus estadísticas desde 1996. Más de 3.000 sorteos ”

Además, para garantizar la transparencia de los productos de la ONCE ante los consumidores, todos los juegos, cualquier modificación de alguno de ellos, y los programas íntegros trimestrales de sorteos se publican con periodicidad trimestral en el Boletín Oficial del Estado (BOE), además de incluirse en la página web de la ONCE.

Por si fuera poco, durante este ejercicio 2006, la Asociación de Loterías del Mundo (World Lottery Association, WLA) ha concedido a la ONCE la certificación Estándar de Control de Seguridad (Security Control Standards) para sus sistemas en la gerencia de la seguridad y del riesgo de sus negocios, siguiendo las recomendaciones del British Standard Institution (BSI), organismo asignado por la WLA para estudiar la seguridad y los riesgos en la gestión de las loterías.

La certificación de la WLA es un sello independiente de integridad que otorga una garantía especial de seguridad en la gestión y evaluación de riesgos de las loterías ante los reguladores, las juntas directivas, los interventores, aseguradores, medios de comunicación y ante el público comprador. Se trata del único sistema de estándares en esta materia diseñados específicamente para los operadores de lotería y reconocido como referencia a nivel mundial para la gestión de la seguridad y el riesgo.

Base de un modelo social

A diferencia de casi todas las loterías del mundo, los 22.000 vendedores de la ONCE son trabajadores por cuenta ajena, asalariados de la Organización. Una parte de su salario es

fija y el resto variable, con el fin de garantizar unos ingresos mínimos dignos. Además, todos ellos son discapacitados y aproximadamente la mitad son ciegos o deficientes visuales.

En términos económicos, esto supone una importante rigidez financiera, ya que, si la mayor parte de los operadores de loterías dedican al canal de distribución entre un 5% y un 10% de sus ventas, en la ONCE esta cifra supera el 30% sólo en lo que se refiere a retribución de vendedores. De hecho, considerando el coste global del área de juego, incluyendo premios, supone aproximadamente el 86% de los ingresos por ventas. A esto hay que sumar los costes de estructura, servicios sociales y colaboración con otras discapacidades a través de la Fundación ONCE.

Obviamente, esta estructura de costes es atípica en el sector porque la ONCE es mucho más que un juego. La prioridad de la Organización es la integración laboral y social de las personas ciegas y deficientes visuales y, por extensión, a través de su Fundación (que se nutre del 3% de los ingresos por ventas, el 20% del resultado operativo), del resto del mundo de la discapacidad en España y también con iniciativas cada vez más ambiciosas fuera de nuestras fronteras.

Estadísticas numéricas

La ONCE dedica a premios aproximadamente un 50% de las ventas, con ligeras variaciones según cada producto. A este respecto, comentar como curiosidad que, cuando en ocasiones se dice que los boletos no vendidos de las loterías tradicionales favorecen al operador porque éste se ahorra los posibles premios, se desconoce el riesgo real que esto supone.

Imaginemos, por ejemplo, que para un sorteo con un premio de varios millones de euros se vende sólo un 10% de los boletos emitidos. Si en este 10% está incluido el premio mayor –cuestión completamente aleatoria–, la cuantía devuelta en premios es muy superior a los ingresos brutos; es decir, que en estos casos el operador incurre en un riesgo de tesorería muy elevado.

En general, si en términos financieros existe una relación inversa entre seguridad y riesgo, en el caso del juego, para el apostante, esta relación inversa se plasma entre probabilidad de acierto y cuantía del posible premio.

Siguiendo con las cuestiones estadísticas referidas a las posibilidades de que salgan unos o otros números, podemos encontrar en la página web de la ONCE datos sobre el número de apariciones de cada dígito en las cinco posiciones del número completo. Esta estadística, actualizada desde 1996 y que en la actualidad incluye más de 3.000 sorteos (muestra suficientemente representativa) nos ofrece algunas sorpresas y encontramos algunos casos puntuales cuya ocurrencia real se desvía notablemente de la media esperada.

Por ejemplo, y como datos curiosos, en los últimos 10 años, las terminación “de la mala suerte” del número 13 ha

sido premiada en 25 ocasiones; en el mismo periodo, el 11 acumula 28 premios; la “niña bonita” (15) suma 26 días premiada; el 00 ha resultado agraciado en 38 situaciones y un número cualquiera, por ejemplo el 72, ha salido 31 veces. En cuanto a las terminaciones del último número, que origina el reintegro, en 3.000 sorteos, ha resultado premiado el 0 en 298 ocasiones; el 3 en 312; el 6 en 318 y el 8 en 329. Otro ejemplo, la terminación 000 sólo ha salido una vez, el 6 de marzo de 1997, con el número 03.000. ¿Bonito? ¿Feo?. Cuestión de gustos. (Los curiosos pueden hacer todas las comprobaciones que deseen en <http://www.once.es/home.cfm?opcion=4&estadisticas=1>)

Por si a alguien se le ocurre pensar en explicaciones derivadas de posibles defectos en el sorteo, debemos recordar que, obviamente, todos los elementos físicos utilizados están sujetos a frecuentes auditorias externas que incluyen, entre otras cosas, la calibración de todos los juegos de bolas. Diariamente, antes de que se inicie el sorteo, un notario comprueba y certifica el correcto calibre, peso y otros parámetros de todo el equipo que compone el sorteo.



“La ONCE es más que una lotería. Entre la ONCE y su Fundación dan empleo a más de 105.000 trabajadores, de los que 80.000 son discapacitados”

Y esto no es nuevo. Como curiosidad histórica, en los sorteos regionales y comarcales de la postguerra las bolas eran obviamente de madera y se desgastaban. Pues bien, los encargados de la ONCE acudían a la farmacia más cercana para, con los sistema de pesado existentes, garantizar que todas las bolas tenían el mismo peso y, por tanto, la misma posibilidad de resultar premiadas.

105.000 empleos

Para finalizar, nos referiremos brevemente a cuántos y quienes son nuestros consumidores. De los más de 36.000.000 de españoles mayores de edad, alrededor del 90% participan en alguna lotería aunque sea de forma esporádica, proporción que se reduce al 66% si hablamos de consumidores que participan con alguna regularidad.

En el caso de los productos ONCE, 15,3 millones de individuos juegan de manera esporádica, de los que una tercera parte son consumidores exclusivos ONCE. Además, un 20% de la población total mayor de edad participa con

periodicidad media o alta (al menos una vez a la semana) en nuestros sorteos. De ellos, la gran mayoría (por encima del 70%) consumen con intensidades de gasto muy reducidas, notablemente inferiores al gasto medio en otros productos de juego.

En cuanto a sus rasgos sociodemográficos, apenas hay diferencias respecto a la distribución por sexos. Este rasgo contrasta con el resto de loterías y apuestas, en las que la participación de los varones es muy superior. De hecho, la mayor parte de los consumidores exclusivos ONCE son mujeres.

Por lo demás, participan en alguna mayor medida los tramos de edad medios y altos, reduciéndose notablemente entre los jóvenes menores de 25 años. De igual forma, están sobrerrepresentados los estratos económicos medios y medios-bajos.

Finalmente, desde el punto de vista geográfico, destaca Andalucía, por encima de los promedios nacionales conjuntamente con las comunidades valenciana, murciana y balear. En el lado opuesto se encuentran las dos Castillas, Galicia, Aragón o el País Vasco, con niveles de gasto en juegos de la ONCE muy por debajo de la media.

Pero no podemos cerrar este artículo sin hacer referencia a nuestra labor social, que se basa en la creación de empleo y que trasciende a la estadística. La ONCE y su Fundación dan empleo directo e indirecto a 105.000 personas en la actualidad, de los que más de 80.000 tienen algún tipo de discapacidad. El dato es suficientemente elocuente.

Ludopatía: el otro lado del juego

Jesús Ramos Brieva

Médico Adjunto del Servicio de Psiquiatría y médico encargado de la Unidad de Ludopatía del Hospital Ramón y Cajal de Madrid; Profesor Asociado de Psiquiatría de la Universidad de Alcalá de Henares

Jugar no es malo. Más aún, el juego interviene en el proceso de maduración y aprendizaje de muchos de los llamados animales superiores, humanos incluidos. Jugar nos permite aprender a respetar reglas, a tener en cuenta las habilidades del oponente, a poner a prueba las nuestras y a superarnos, en definitiva... Jugar nos permite pasar un buen rato, aprender e, incluso, madurar.

El problema surge cuando se deja intervenir el azar en el juego. Porque el azar trastoca todos los elementos positivos que tiene aquél, al transformarnos en sujetos pasivos. En los juegos de azar, nuestras habilidades apenas entran en juego, la animada charla con nuestros oponentes apenas se da, jugamos solos, y sólo cabe esperar pasivamente a que nos venga un premio (a través de una combinación de cartas, de dados, de figuras en una máquina, o de números en cualquier tipo de lotería) como el penitente espera los favores del cielo. Naturalmente, siempre que las leyes de probabilidades estén dormidas y la combinación esperada encuentre un hueco para llegar a nosotros. Pues lo que no saben los jugadores, o prefieren ignorar, es que las leyes de probabilidades que rigen los juegos de azar siempre están en contra del jugador; o, lo que es lo mismo, a favor de la banca o entidad organizadora del juego.

A pesar de todo, los juegos de azar pueden conseguir que pasemos buenos momentos en la espera ilusionada del premio. Y sólo por eso, le son útiles a la población general. Aunque más útiles son para el Estado que obtiene pingües beneficios por este motivo, contemplados en los Presupuestos Generales, sin necesidad de aumentar los impuestos, y para las asociaciones organizadoras.

Pero los juegos de azar tienen su lado tenebroso. Lo conocemos con el nombre de ludopatía. La ludopatía, o juego patológico, es una adicción a los juegos de azar. Y como tal adicción, el sujeto no puede dejar de jugar aunque esté arruinando su vida y su hacienda con tal de obtener un exiguo premio que, invariablemente, pierde en otro juego de azar diferente en ese mismo momento o al siguiente. Su "necesidad" de jugar y de recuperar lo perdido se hace tan intensa, que poco a poco ocupa todo su tiempo libre, gran parte de su tiempo laboral, y prácticamente todo su tiempo social y familiar. El ludópata arruina su vida, literalmente, en más de una acepción de esa palabra.

Por lo que sabemos hasta hoy, la ludopatía, como toda adicción, no se cura (como no se curan el alcoholismo, la heroínomanía, o la adicción a cualquier otra sustancia). El ludópata

ta lo es para siempre. Nunca tendrá frente al juego la misma libertad que cualquier jugador social para echar unas manos y marcharse, gane o pierda. A lo más que se puede aspirar es a controlar la situación manteniéndose permanentemente alejado del juego. Cualquier apuesta, cualquier moneda tirada en el interior de las máquinas recreativas tipo "B" (vulgo: tragaperras), cualquier cartón en el bingo, cualquier juego de casino hará recaer al ludópata aunque lleve años abstinentes.

“El sujeto no puede dejar de jugar aunque esté arruinando su vida y su hacienda con tal de obtener un exiguo premio que, invariablemente, pierde en otro juego de azar”

Los juegos de azar que generan adicción con mayor rapidez (tras unos cuatro años de juego continuado como promedio) son aquellos que dan premio con inmediatez. Aquí se incluyen las máquinas "tragaperras", los cartones de bingo, las carreras de caballos, de galgos, etc., y los juegos de casino. Sin embargo, cada vez nos encontramos con más jugadores de quinielas y loterías que tienen un patrón de juego similar al de la ludopatía, con los mismos problemas que genera la ludopatía. Lo que nos hace dudar de la estricta veracidad del aserto que inició este párrafo.

La ludopatía es un problema serio porque arruina la vida personal del adicto a los juegos de azar, porque le deja con enormes deudas que no siempre puede pagar y porque le empuja a distraer cantidades ajenas con la intención de resti-



túrlas cuando gane en el juego... y termina sin trabajo y en la cárcel por hurto.

Lo importante en la ludopatía no es la cantidad jugada, sino que se juegue todo el dinero disponible (y más) y sólo se pueda parar de jugar cuando este se termina o cierran el local, no por iniciativa del sujeto. Esta es una diferencia esencial respecto al jugador social, que limita siempre las cantidades a exponer.

Pero es un problema serio porque afecta a un número muy importante de ciudadanos, lo que le convierte en un problema de salud pública. Y es un problema serio porque por cada ludópata hay al menos un familiar que también sufre las consecuencias económicas y emocionales de la adicción. La ludopatía se convierte así, además, en un problema de tipo social.

Los datos existentes al respecto señalan que existe un 2% de la población adulta y adolescente directamente afectados por la ludopatía. A lo que hay que añadir un 3% más de jugadores problemáticos. Es decir, sujetos que tienen el mismo comportamiento en el juego que los ludópatas pero que aún no cumplen el factor tiempo necesario para establecer el diagnóstico. Se ignora la cantidad de estas personas que terminan siendo ludópatas, pero sus riesgos son muchos.

La ludopatía afecta a todas las edades, a todos los estamentos sociales, a ricos y a pobres, a hombres y mujeres. Aunque las estadísticas refieren que existe una mujer ludópata por cada dos hombres, se sospecha que las cifras se encuentren más igualadas, pues se sabe de la clandestinidad con la que las

mujeres sufren esta adicción. Un secreto similar al que acontece con el alcoholismo femenino. A pesar de que las mujeres son más frecuentadoras de los servicios sanitarios que los hombres, las ludópatas apenas suponen entre el 20% y el 30% de las consultas por juego patológico. Pero no sólo acuden menos al médico, las mujeres ludópatas, además, se adhieren menos que los hombres a los programas de rehabilitación. Las mujeres apenas representan un 15% de los asistentes a nuestros grupos de rehabilitación.

“ Afecta a un número muy importante de ciudadanos, lo que le convierte en un problema de salud pública ”

Entre ludópatas y jugadores problemáticos de todas las edades existen en nuestro país más de un millón de habitantes directamente afectados. Lo que nos da una perspectiva cabal de la magnitud del problema. Sobre todo si a esa cifra se añade, al menos, otro millón de personas correspondientes a los familiares que conviven directamente con el ludópata y que, además de sufrir las consecuencias emocionales y económicas del

TABLA 1. PROYECCIÓN SOBRE LA POBLACIÓN ESPAÑOLA DE LAS CIFRAS DE PREVALENCIA DE LA LUDOPATÍA

Tipo de población	Prevalencia ⁽¹⁾	Población afectada
Adultos mayores de 22 años (32.568.894 habitantes)		
Ludópatas:	1,77%	576.469
Jugadores problemas:	3,13%	1.019.406
Adolescentes menores de 21 años (9.269.000 habitantes)		
Ludópatas:	2,4%	222.456
Población total (41.837.894 habitantes)		
Ludópatas + jugadores problemas:	4,3%	1.299.531
⁽¹⁾ Datos extraídos del libro Ramos, J: Superar la ludopatía. Espasa-Calpe. Madrid. 2005		
<i>Fuente: Padrón municipal del año 2002 (http://www.ine.es)</i>		

desastre ludópata, tienen que asumir la pesada y no siempre bien agradecida tarea de ser sus controladores externos.

Pero en España sólo existen dos unidades dedicadas a la rehabilitación de ludópatas en otros tantos hospitales públicos (Hospital Ramón y Cajal de Madrid y Hospital de Bellvitges en Barcelona), más una parte de la Unidad de Adicciones del Hospital “12 de Octubre” de Madrid. Demasiados pocos recursos para un problema tan grande que se mueve entorno a una actividad que reporta abundantes beneficios al Estado y a las Comunidades Autónomas. Y las predicciones de futuro no pueden ser menos prometedoras.

“Entre ludópatas y jugadores problemas de todas las edades existen en nuestro país más de un millón de habitantes directamente afectados”

Los datos existentes muestran una tendencia repetida una y otra vez en todos los países de nuestro entorno. El número de ludópatas crece exponencialmente a partir del momento en el que se legalizan los juegos de azar. Existen muchos más ludópatas en los países donde los juegos de azar están legalizados que donde no lo están. Existen más ludópatas allí donde concurren más puntos de juego (zonas urbanas). Y, finalmente, hay más ludópatas allí donde los puntos de juego son más accesibles.

La insaciable necesidad de financiación de las empresas organizadoras de juegos añaden a la lista de los ya existentes otros revestidos con los ropajes más atractivos para encantar a los ciudadanos más cándidos. Se valen de los actuales proce-

dimientos de difusión masivos para introducirlos en los hogares de los españoles. Y, por último, (lo más aterrador para el final) están los crecientes y discutidos casinos online. Es decir, los juegos de casino a los que se accede vía internet. Si tenemos en cuenta que la facilidad de acceso y la proximidad del punto de juego son factores multiplicadores de la prevalencia de la ludopatía en el mundo, imagínense lo que supone tener el punto de juego en el lugar más próximo posible: el propio hogar. Si actualmente están conectados a internet el 34% de los hogares españoles (algo más de 10 millones de personas mayores de quince años) y la tendencia es al alza, figúrense la dimensión del problema que se nos avecina.

Dentro de los programas de rehabilitación de ludópatas, una de las guías que se dan a aquellos jugadores patológicos de bingos y casinos es que se den de baja en la entrada a los mismos. Esa acción constituye un factor coadyuvante para la voluntad de no jugar del ludópata. En España no existe la posibilidad de realizar una prohibición similar para las máquinas “tragaperras” al estar tan repartidos los puntos de juegos en, sobre todo, cafeterías y bares (cosa que no sucede en algunos países de nuestro entorno para facilidad de los ludópatas); por eso resulta tan onerosa la rehabilitación de los ludópatas de “tragaperras”. Debería habilitarse algún procedimiento que permitiera impedir voluntariamente el acceso a tales casinos online para las personas que lo necesiten. En caso contrario, las tareas rehabilitadoras serán muy difíciles, salvo la desconexión completa de internet, perdiendo el usuario, también, los enormes valores informativos que tiene “la red”.

Para saber más...

- Becoña, E: *La Ludopatía*. Aguilar. Madrid. 1996.
- Ibáñez, A y Saiz J: *La ludopatía, una nueva enfermedad*. Masson. Barcelona. 2001.
- Ramos, J: *Superar la ludopatía*. Espasa-Calpe. Madrid. 2005.

Pídeselo a tu vendedor

José M^a Prieto

jefe de prensa de la ONCE

¿Cuáles son las ventajas de jugar al Cupón frente al juego en Internet?

La verdad es que no se trata de ventajas o desventajas, sólo de diferentes modalidades de acceso al juego. Ahora bien, el hecho de comprar el cupón y acercarse a uno de los más de 22.000 vendedores de la ONCE es bien diferente del frío clic para acceder a uno u otro juego en Internet.

El cupón es un juego de carácter social y, como tal, la relación directa cliente-vendedor es uno de sus principales activos y atractivos. La charla, el contacto, el conocimiento, la preocupación, el comentario, el interés por las cuestiones de la vida, de la familia, del trabajo o del tiempo: todo esto y mucho más es el cupón y el hecho de acercarte a comprarlo.

Además, hoy por hoy, el cupón de la ONCE y todas sus modalidades de juego son sólo el medio para una gran labor: la educación, la formación, la cobertura social, laboral, cultural o de ocio, entre otros aspectos, de unas 70.000 personas ciegas en España y de parte de los más de 3,5 millones de personas con otras discapacidades, a través de la labor de la Fundación ONCE. ¿Alguien se ha parado a pensar que, de no existir esta Organización, el Estado tendría que hacerse cargo de esta labor? Es un modelo sin parangón en el mundo que ha demostrado sobradamente su eficacia.

¿Cuáles son los inconvenientes?

Hombre, en Internet no llueve o no hace mucho frío o mucho calor, como en la calle, pero también “se cuelga”

y te puede jugar malas pasadas cuando de verdad tienes interés en acceder a tu juego favorito. Eso no pasa al contar con un intermediario que, en ocasiones, es además amigo y te guarda tu cupón acudas o no acudas, pagues o no pagues.

No hace mucho tiempo, un cliente habitual de la ONCE recibió, después de faltar varios días a la cita diaria con su vendedora por una enfermedad, la sorpresa de que había ganado un importante premio sin haberlo pagado ni comprado expresamente, pero su agente vendedora lo hizo por él. Parece difícil que casos como este se den en Internet, al menos por ahora. El contacto humano es importante, al menos para algunos y la máquina parece que todavía no llega a los sentimientos.

¿Se diferencia el tipo de jugador según modalidad de juego?

Por supuesto. Cada persona tiene juegos favoritos y también costumbres y usos que le hacen más o menos predispuesto a uno u otro juego. Por eso los clientes de Internet no parecen tener mucho que ver con los clientes que acuden cada día al encuentro con los vendedores. Son otro “target”, como dicen ahora los técnicos y los publicistas. Es más fácil que quienes tienen determinado ritmo de vida pegado a la oficina, al ordenador y a las tecnologías, y lo mismo en sus domicilios, accedan al juego en Internet.

Son grupos de ciudadanos diferentes, con usos diferentes, con edades diferentes e incluso puede que con sexos diferentes. Es importante destacar aquí que más de la mitad de los clien-

tes hijos de los juegos de la ONCE son mujeres, lo que da una pista de las diferentes tipologías de sociedad que accede a cada juego.

¿Qué perspectivas a futuro tiene el juego presencial?

Desde luego, el avance de Internet está en todos los ámbitos de la vida, pero tal vez no sea capaz de acabar con algunas prácticas y costumbres. Pondré un ejemplo fácil de entender: cuando llegó la televisión, todo el mundo dio por acabada la radio y, sobre todo a los periódicos. Incluso cuando llegó el video, la famosa canción “Video killed the radio star”, interpretada por “The Buggles”, –cuyo video fue el primero en ser emitido por la cadena MTV en agosto de 1981– presagiaba la muerte de la radio entre explosiones de aquellos transistores de antes. Veinticinco años más tarde la radio sigue, y cada día con más fuerza, y el vídeo ha sido incluso superado por otros soportes más modernos. No todo es lo que parece en un principio.

¿Por qué prefieres el cupón a Internet?

En esta pregunta no puedo ni quiero ser objetivo. Conocer todo el mundo social que está detrás de las modalidades y productos de juego de la ONCE es más que suficiente para mí para preferir esta opción, además de las que ya he citado de cercanía, de contacto personal y de relación con otras personas, en este caso el vendedor. Eso no quiere decir que, en alguna ocasión, pueda optar por ambas opciones.

El juego en internet

Ana Paredes y Estrella Gómez

analistas de N-ECONOMIA.es

¿Cuáles son las ventajas de jugar en Internet frente al juego tradicional?

Gracias a las aplicaciones de las nuevas tecnologías se abren nuevas posibilidades de juego, basadas sobre todo en una mayor accesibilidad. Un dato como referencia: la disponibilidad de Internet en los hogares españoles es del 39% y su tendencia de uso en la sociedad española sigue en ascenso. La variedad que ofrecen los portales de juegos de azar online es muy superior a la propuesta por los juegos tradicionales, ya que ofrecen nuevas posibilidades interactivas de juego y combinaciones que dinamizan el mercado y amplían la oferta de posibilidades. Por ejemplo, otra de las ventajas de este negocio es que se puede acceder las 24 horas del día durante todo el año. A esto hay que añadir la comodidad de hacerlo desde casa sin tener que desplazarse y de una forma totalmente anónima. En el caso concreto de los juegos de gestión privada como los casinos online, estos suelen ofrecer premios extra de bienvenida, y disponen de una gran variedad de promociones puntuales que no ofrecen los casinos tradicionales.

¿Cuáles los inconvenientes?

Los juegos en Internet generan una serie de inconvenientes asociados en gran medida a la falta de garantías de seguridad de las páginas. El pago de los juegos se suele hacer mediante tarjeta de crédito, por lo que es muy común encontrarse con fraudes consistentes en la copia de datos de las tarjetas y cuentas bancarias de los usuarios (phising). Otro problema muy frecuente es que se facilita la manipulación de los juegos por parte de los organizados,

o el impago de los premios obtenidos. La existencia de una regulación sólida que permita impedir este tipo de conductas acabaría con estos problemas en la mayoría de los países. A todo esto se añade que no existe un control de acceso para menores y se fomenta la adicción a las apuestas y los juegos de azar.

¿Se diferencia el tipo de jugador según modalidad de juego?

Está claro que existe una diferencia entre tipos de jugadores. Factores como la edad, el sexo y la formación son determinantes a la hora de decantarse por la compra a través de Internet o de los canales tradicionales. Por ejemplo, y en el caso de España, casi la mitad de los compradores de lotería nacional por Internet tiene menos de 34 años, frente al 8% de la población de esta edad que compra a través de los canales tradicionales de venta (administraciones, reventa...). Esta proporción se invierte a medida que aumentan las franjas de edad, encontrando el mismo número de jugadores de los dos canales de compra entre los 45 y 54 años. Además, la mayoría de los compradores por Internet son hombres. Otro de los factores a tener en cuenta es la formación académica: la mitad de los compradores de lotería online poseen estudios universitarios, mientras que en el canal tradicional el peso de los universitarios es bastante menor.

Los usuarios de juegos de gestión privada como puedan ser casinos o bingo muestran unos rasgos característicos claramente diferenciados de los del resto. Su principal motivación es el juego en sí, es decir, obtienen satisfacción por el hecho de jugar, quedando en un

segundo plano el factor ganancia. En principio, son más amantes del riesgo que los otros dos tipos de jugadores.

¿Qué perspectivas a futuro tiene el juego en Internet?

La elevada penetración alcanzada por Internet hace que este medio quede accesible para una proporción cada vez mayor de personas.

En concreto, en el mercado español hubo un aumento de un 137% interanual de internautas españoles que visitaron portales especializados en juegos y apuestas, pasando de 1,46 millones de usuarios en el segundo trimestre de 2005 a 3,47 millones en el mismo periodo de 2006. De hecho, la importancia adquirida por los juegos de azar y las apuestas en Internet ha llevado a realizar por parte de Reino Unido cumbres internacionales respecto a esta temática con especial atención a la protección de los menores, prevención de delitos de blanqueo de dinero y otras actividades de carácter ilegal. Las iniciativas del gobierno británico promueven la regulación de este sector, invitando a otros gobiernos a imitar esta práctica. En cualquier caso, la evolución y el previsible éxito del pago por contenidos en Internet estará supeditado, en gran medida, a la eficiencia de los diferentes modelos de pago.

Actualmente, España es el quinto país de Europa en la clasificación por volumen de apuestas, acercándose a países con mayor tradición como, Reino Unido, Italia y Alemania, según un estudio reciente de la Asociación Española de Apostadores por Internet. Puede decirse que el juego en Internet presenta notables ventajas frente al tradicional, y ha demostrado su eficiencia como nueva plataforma de ocio.

El mercado de loterías en España en perspectiva histórica

Roberto Garvía

Universidad Carlos III de Madrid

Según datos de la Comisión Nacional del Juego, en 2005 los españoles se gastaron 28,3 miles de millones de euros en juegos de azar. Esto supone un consumo per capita de 642 euros. Un 60% de esta cantidad corresponde a los juegos privados (tragaperras, casinos y bingos), otro 33% a loterías públicas y un 7% a los juegos de la ONCE. En este apartado se va a comentar la evolución histórica del sector de las loterías, el más tradicional de esta industria.

Si comparamos el sector de las loterías españolas con el de otros países, podemos observar diferencias muy claras. En primer lugar, los españoles tienen una preferencia muy especial a jugar en peñas o “en compañía” como se decía antes; esto es, a compartir una apuesta o comprar una participación. En segundo lugar, y más importante, España es, desde las últimas décadas del siglo XIX el país con mayor consumo de loterías en el mundo, al menos hasta 1995. Y en tercer lugar, si en todos los países del mundo los ingresos que obtiene el Estado del consumo de loterías se concentran entre los que tienen menos rentas, en España no ocurre así, al menos en Navidad. Por decirlo en otras palabras, la lotería de Navidad no es una lotería regresiva sino proporcional: compran lotería ricos y pobres, y la compran en proporción a sus rentas. Es muy posible que estas tres características no coincidan casualmente, sino que estén relacionadas entre sí.

La primera Lotería Primitiva llegó a España con Carlos III. Este rey ya conocía perfectamente su funcionamiento en su etapa anterior como rey de Nápoles. Al aceptar la corona española se trajo con él al director y empleados de la lotería de su antiguo reino para implantarla en España. Al igual que la Lotería Primitiva actual, la primera lotería española, también llamada “Lotería Primitiva”, era una lotería activa, donde el jugador podía elegir los números de su apuesta, pero al contrario que la actual, aquella no repartía sus premios en proporción al dinero recaudado, sino que los premios eran fijos. Si el jugador acertaba dos números, por ejemplo, recibía el dinero apostado multiplicado por 220, pero al contrario que otras loterías semejantes que operaban en toda Europa, la primera Lotería Primitiva española no ponía límites al dinero que los jugadores podían apostar, de modo que el Estado no siempre ganaba. Esta lotería se liquidó bruscamente en 1862, cuando algunos jugadores concentraron apuestas desorbitadas en pocos números. En caso de ganar, el Estado debía pagar a estos jugadores una canti-

dad semejante a lo que obtuvo el año anterior con la emisión de deuda pública. Ante esta posibilidad, aunque remota, el Estado decidió anular el sorteo y liquidar definitivamente esta lotería.

“ Los españoles tienen una preferencia muy especial a jugar “en compañía” esto es, a compartir una apuesta o comprar una participación ”

Quedaba la Lotería Nacional. Esta segunda lotería nació en Cádiz durante la guerra de la independencia. Su antecedente es una lotería muy semejante que ya operaba en México desde finales del siglo XVIII. De hecho, entre sus promotores se encontraban funcionarios anteriormente destinados en México, y encargados de supervisar aquella lotería. La Lotería Nacional se llamó así porque era una lotería patriótica, un recurso excepcional de la nación que se había levantado en armas contra las tropas de Napoleón. Según el régimen político esta lotería cambiaba de nombre. Cuando gobernaban los liberales conservaba su nombre original, y cuando lo hacían los absolutistas pasaba a llamarse “Lotería Moderna”. En cualquier caso, de ser un recurso excepcional, pasó a ser un recurso ordinario del Estado. La Lotería Nacional es una lotería pasiva: el jugador no elige sus números sino que compra un billete con el número ya impreso. Existían otras loterías pasivas en la Europa del siglo XIX, pero eran muy distintas a nuestra Lotería Nacional. En otros países europeos las loterías

as pasivas eran loterías combinadas o de sorteos sucesivos, en donde el jugador que no había tenido suerte en un sorteo podía renovar su billete para el siguiente sorteo, y así sucesivamente hasta el último sorteo, para el que se reservaba el premio gordo. Este sistema de loterías encadenadas enganchara al jugador, pues se le hacía muy difícil tomar la decisión de abandonar su número y comprar la lotería del país vecino en lugar de seguir jugándolo hasta el último sorteo. En el Cádiz cercado por las tropas de Napoleón no tenía mucho sentido instaurar una lotería tan complicada, por lo que se optó por el modelo de una lotería de sorteo único.

En los años en los que estas dos loterías coexistieron (1812-1862) se segmentó el mercado: mientras que los relativamente ricos compraban la Lotería Nacional, los estratos más humildes jugaban a la Lotería Primitiva, mucho más barata. Al suprimirse la Lotería Primitiva se crearon nuevos sorteos más baratos de la Lotería Nacional, a fin de atraer a los antiguos jugadores de la Lotería Primitiva. Aún así, un décimo de los nuevos sorteos baratos de la Lotería Nacional costaba cuatro veces más que el mínimo de apuesta en la Lotería Primitiva, pero a pesar de este encarecimiento las ventas no disminuían,

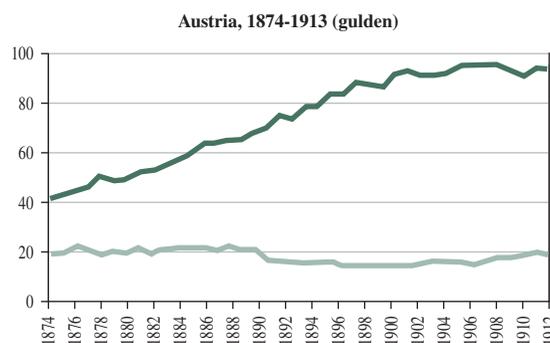
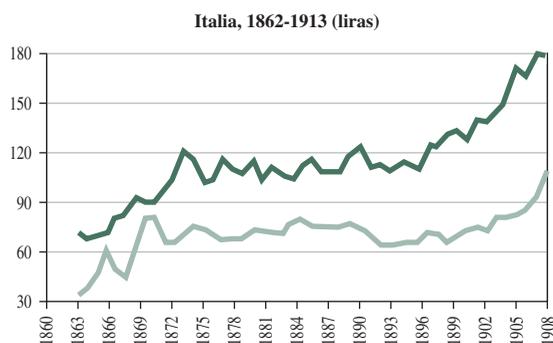
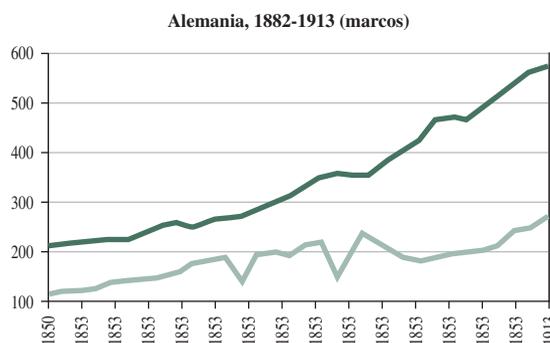
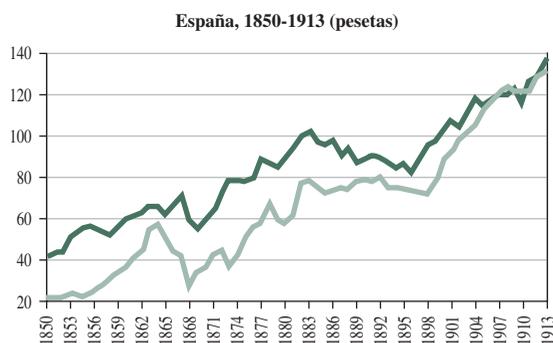
sino que incluso aumentaron. ¿Cómo se puede explicar esto?

La explicación se encuentra en *El Enano*, un semanario de la época dedicado a toros y loterías. Tal como se refleja en las noticias de los ganadores (una muestra aleatoria de los jugadores), lo que ocurrió es que muchos antiguos aficionados a la Lotería Primitiva empezaron a jugar “en compañía”, como se decía entonces; esto es a compartir décimos de lotería. Así, por ejemplo, los diez décimos del billete premiado del sorteo del 12 de Marzo de 1863 se vendieron de la siguiente manera:

“tres décimos a un caballero de posición regular, dos entre varios amigos que jugaban constantemente en compañía, uno entre una compañía casual de quince personas, otro a un chico esterero de unos diez y seis años, otro entre tres sujetos, otro en uno solo, y el otro al parecer entre personas necesitadas”

Las noticias que aparecen en *El Enano* permiten crear un índice y evaluar el crecimiento de la compra en compañía. Así, mientras que en los tres años anteriores a la desaparición

GRÁFICO 1. PIBA ESCALA 1/100 Y VENTAS DE LOTERÍA EN ESPAÑA, ALEMANIA, ITALIA Y AUSTRIA 1850-1913 (EN MILLONES, MONEDAS NACIONALES).



ción de la Lotería Primitiva había una media de 1,3 jugadores por décimo premiado, en 1862 eran 2,7 jugadores, y el año siguiente esta media alcanzó 4,8 jugadores por décimo.

Lo que empezó siendo una estrategia adaptativa emprendida por los sectores más humildes de la población terminó extendiéndose a finales del siglo XIX entre todos los sectores sociales. Tenemos muchos ejemplos de este fenómeno en la prensa de la época, pero también en la literatura, lo que muestra la popularidad de esta práctica social. Así ocurre en la novela *Fortunata y Jacinta*, de Pérez Galdós. Don Baldomero, el patriarca de la familia Santa Cruz era un hombre de recursos económicos, que muy bien podía jugar sólo, pero antes que hacerlo así, prefería jugar en compañía y repartir su suerte entre sus empleados, amigos de tertulia, servicio doméstico y familiares. Otro ejemplo de la popularidad de las participaciones lo tenemos en Unamuno; en el sorteo de Navidad de 1924 el jefe de Registro de la Propiedad de Salamanca compró y repartió un billete entre sus empleados, ofreciendo una participación a cada uno según su rango en la oficina. Uno de los empleados de menor rango compró la suya por 10 pesetas. Como esto suponía un gasto excesivo para él, ofreció la mitad a la mujer de Unamuno, que cuidaba de su suegra. Con el dinero del premio, la mujer y las hijas de Unamuno pudieron comprar los billetes de tren a París, y visitar allí al filósofo en su exilio.

Si en España compartir un décimo de lotería era algo relativamente usual, especialmente en Navidad, en otros países no lo era tanto. La razón es simple de entender. La compra en compañía depende de la confianza interpersonal, de modo que siendo posible jugar sólo siempre es mejor hacerlo así que en compañía, donde hay un riesgo de engaño. En Austria e Italia, donde todavía se jugaba a la antigua versión de la Lotería Primitiva el precio de la apuesta era tan pequeño que no merecía la pena aunar esfuerzos y formar una compañía. Al contrario, en países de centro Europa los billetes de lote-

ría eran tan caros que surgió un mercado ilegal de participaciones que permitían jugar individualmente a todo el que quisiera, por pequeña que fuera la cantidad que pudiera invertir. En España, por el contrario el precio del décimo no era lo suficientemente pequeño como para que pudiera jugar todo el mundo, ni tampoco lo suficientemente caro para que emergiera un mercado ilegal de participaciones. En esta tesitura, lo que empezaron a hacer los españoles fue confiar unos en otros y formar compañías.

Este fenómeno posiblemente explica por qué a diferencia de otros países en donde el crecimiento económico iba asociado a una pérdida de interés por la lotería, en España ocurría exactamente lo contrario, como muestra el Gráfico 1: cuanto más se enriquecía el país más lotería se consumía. Esta tendencia se mantuvo durante todo el siglo XX, (ver el Gráfico 2), de tal forma que si en el siglo XIX el consumo de lotería representaba un poco más del 1% del PIB, en 1987 alcanzó un pico de un 2%, y esto a pesar de la aprobación diez años antes de la Ley del Juego que supuso la entrada de bingos, casinos y las que popularmente se llaman “máquinas tragaperras” en el mercado.

“A aquel que empezó a jugar con un grupo de amigos le puede resultar difícil dejar de hacerlo, pues siempre cabe la posibilidad de que toque justo cuando uno ha dejado la peña”

Existe alguna evidencia que sugiere que esta predisposición tan particular de los españoles a gastarse el dinero en lotería (una conducta, por lo demás, insensata o irracional desde las premisas básicas de la teoría económica), puede explicarse por la forma tan extendida en este país de jugar a la lotería: compartiendo la apuesta con amigos, familiares o compañeros de trabajo. En comparación con el juego individual, esta forma de jugar a la lotería incentiva el consumo de varias maneras. A aquel que empezó a jugar con un grupo de amigos le puede resultar difícil dejar de hacerlo, pues siempre cabe la posibilidad de que toque justo cuando uno ha dejado la peña. También, las peñas facilitan el consumo al multiplicar los “puestos de venta”, algo fundamental para un consumo de tipo impulsivo como es el de la lotería. Más importante, jugar con amigos o compañeros de trabajo puede convertirse en una forma de integrarse en un grupo, como muestra muy bien el siguiente diálogo entre dos miembros de un grupo de discusión, y parte de una investigación cualitativa más amplia:

GRÁFICO 2. PORCENTAJE DE VENTAS DE LOTERÍA EN PROPORCIÓN AL PIB. ESPAÑA 1850-2000





- *Es que yo tengo la excusa de las cañas para echar la Quiniela.*
- *Al revés tienes la excusa de la Quiniela para las cañas [Risas].*

Datos de encuesta indican que uno de cada tres españoles juega en una peña al menos una vez al mes¹. En Navidad, la compra en compañía, en forma de venta de participaciones se dispara. En concreto, en Navidad, el 75% de la población española juega en compañía con amigos, familiares o compañeros de trabajo. El impacto económico de esta costumbre sólo se puede evaluar tomando en cuenta la medida en que esta forma de jugar en grupo es un sustituto del juego individual. Si es un bien sustitutivo, el impacto del juego en compañía, por muy extendido que esté, es nulo, pero si no lo es, esto es, si aquellos que juegan en grupo dejaran de jugar a la lotería si el grupo se disolviera, entonces el juego en compañía tiene un impacto directo y positivo sobre el consumo. Datos de encuesta muestran que un 49% de los que juegan en compañía dejarían de hacerlo o gastarían meno si el grupo se disolviera, lo que muestra que para muchos jugadores jugar en compañía tiene valor por sí mismo, y no es un mero sustituto del juego individual. Traducido en términos económicos, el juego en compañía no sustitutivo explica entre un 20 y un 25% del

gasto total en loterías en España. Por decirlo de otra manera: jugar a la lotería en España es tanto una inversión económica como en sociabilidad, lo que quizá explica las cifras tan de consumo que tradicionalmente se vienen observando en esta país.

Esta preferencia de jugar con amigos, compañeros de trabajo o familiares, que se expresa de la forma más notable en Navidad, tiene, por último, un efecto inmediato sobre la distribución del gasto. Muchos que a lo largo del año no juegan a la lotería lo hacen en Navidad. Y en comparación con los jugadores habituales, los que sólo juegan en Navidad son personas de nivel económico relativamente superior. Estas personas, por lo demás, no juegan en Navidad para probar su suerte, sino para compartirla con otras personas: esto es, compran y se reparten participaciones con amigos, familiares o compañeros. El efecto de todo ello es que la lotería de Navidad termina siendo una lotería proporcional, esto es, una lotería donde ricos y pobres compran lotería en proporción directa a su nivel de rentas. La lotería española de Navidad es, por ahora, la única en el mundo que tiene esta característica, pues todas las demás loterías sobre las hay datos disponibles son regresivas.

Para saber más...

Garvía, Roberto. 2007. Las loterías. Un estudio desde la sociología económica. Próxima publicación del Centro de Investigaciones Sociológicas.

¹ Los datos de encuesta referidos, así como la cita anterior de un grupo de discusión proceden de una investigación en curso ubicada en el Instituto de Investigación Laureano Figuerola de la Universidad Carlos III de Madrid, y subvencionada por LAE y STL.

Las grandes cifras del juego de azar en España

Revista Índice

(a partir del Informe Anual del Juego publicado por el Ministerio de Interior)

Existen dos publicaciones estadísticas oficiales de cifras del juego de azar en España; en primer lugar la *Memoria de Loterías y Apuestas del Estado* publicada por la Secretaría de Estado de Hacienda y Presupuestos del Ministerio de Economía y el *Informe Anual del Juego* publicado por el Ministerio de Interior. Esta última engloba las cifras publicadas por la primera, ya que recoge no sólo las cifras del juego gestionado por la Administración Pública sino también aquellas referidas a la gestión privada y a la ONCE.

La gestión del juego en España requiere autorización administrativa previa de los órganos competentes en cada caso, que son: la Administración General del Estado, respecto de los juegos gestionados por la Entidad Pública Empresarial "Loterías y Apuestas del Estado" (LAE) y por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) y las Administraciones de las Comunidades Autónomas respecto de los juegos públicos o privados que se desarrollan en sus respectivos ámbitos territoriales.

Salvo en algún supuesto puntual, las empresas privadas gestionan aquellos de resultado instantáneo, donde se da cierta participación activa del jugador, como los Casinos de Juego, Salas de Bingo y máquinas recreativas y de azar. Mientras que los juegos cuyo premio es diferido en el tiempo, y el jugador se limita a la adquisición de una participación o boleto como la Lotería Nacional, la Primitiva, la Bono-Loto, las Quinielas de Fútbol e Hípicas y los Euromillones, son gestionados por el sector público a través de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, a excepción del Cupón pro-ciegos, que en sus distintas modalidades es gestionado por la ONCE.

Para la elaboración del *Informe Anual del Juego*, el Ministerio del Interior cuenta con la colaboración de las Consejerías responsables del juego en las distintas Comunidades Autónomas y el Servicio de Control de Juegos de Azar de la Dirección General de la Policía (para la elaboración de las cifras relativas al juego de gestión privada), de la Entidad pública Empresarial de Loterías y Apuestas del Estado (para los juegos de gestión pública) y de la ONCE. Con esta información se abarca la práctica totalidad de la actividad del sector, ya que, aunque existen otros juegos que se desarrollan en ámbitos locales muy restringidos, donde se admiten apuestas en determinadas fechas del año y otros de carácter minoritario, como los practicados en Frontones o Canódromos, que no se incluyen en este Informe por carecer de información suficien-

te, pero cuyo montante económico es muy limitado y prácticamente despreciable en comparación con los anteriores.

“En 2005 la cantidad jugada ascendió a 28.334,97 millones de euros, que una vez descontada la cantidad devuelta en forma de premios, daría lugar a un gasto efectivo de 9.016,70 millones de euros”

Resulta necesario diferenciar los conceptos de gasto efectivo y cantidad jugada antes de entrar a analizar algunas de las principales cifras que aparecen en el *Informe Anual del Juego*. El gasto efectivo (o lo realmente gastado) es el resultado de detracer a lo jugado aquellas cantidades que en diferente proporción les son devueltas a los jugadores en forma de premio. Por lo que la cantidad jugada sería el total de las cantidades destinadas al juego sin detracer lo devuelto en forma de premios. En 2005, por ejemplo, la cantidad jugada ascendió a 28.334,97 millones de euros, que una vez descontada la cantidad devuelta en forma de premios, daría lugar a un gasto efectivo de 9.016,70 millones de euros, lo que equivale aproximadamente a los ingresos brutos de las empresas gestoras del juego y representa, aproximadamente el 31,5% de lo jugado.

La obtención de las cantidades jugadas difiere de forma importante para cada uno de los juegos incluidos en la esta-

dística. En primer lugar, para determinar las cantidades jugadas en juegos de gestión privada se suman las de los Casinos, Bingos y máquinas de tipo B. Así, para establecer las cantidades jugadas en las mesas de juego de los Casinos se toma el importe del DROP, que equivale al total del dinero cambiado por fichas en las cajas y mesas habilitadas al efecto. Esta cifra podría calificarse de conservadora, ya que en cada sesión de juego, las fichas cambiadas son puestas en juego en varias ocasiones. Para determinar las cantidades totales jugadas en los Casinos se añade a la cantidad anterior la jugada en máquinas de tipo "C" (aquellas que, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico que dependerá siempre del azar) instaladas en estos establecimientos, resultante del cálculo establecido reglamentariamente que considera que estas máquinas deben devolver en premios un porcentaje no inferior al 80% de las apuestas efectuadas durante la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles¹. En concreto, para el año 2005 la cantidad jugada en Casinos asciende a 2.444,83 millones de euros.

“ La obtención de las cantidades jugadas difiere de forma importante para cada uno de los juegos incluidos en la estadística ”

En el caso de los Bingos, la información que se ofrece en el Informe del Ministerio de Interior se elabora a partir de la información suministrada por las CCAA, determinando la normativa específica de cada CCAA la distribución de las cantidades jugadas (venta de cartones) entre las devoluciones en premios y el gasto real. En este tipo de juego, las diferentes tasas y recargos autonómicos y municipales, además del beneficio que perciben las empresas de servicios, hacen que se haya reducido el porcentaje que se devuelve en forma de premios, situándose en promedio para 2005 en el 65,3% de la cantidad jugada, que se situó en 3.833,48 millones de euros.

En el caso de las máquinas de tipo "B" la cantidad jugada se estima a partir de los resultados de recaudación suministrados a través de la Ficha Estadística Normalizada por las propias Empresas Operadoras, compaginándose con las cifras suministradas por algunas CC.AA., en el ámbito de sus competencias. Esta partida es la más importante dentro de los juegos de gestión privada, ya que la cantidad jugada en 2005

GRÁFICO 1. CANTIDADES JUGADAS. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL POR JUEGOS. 2005

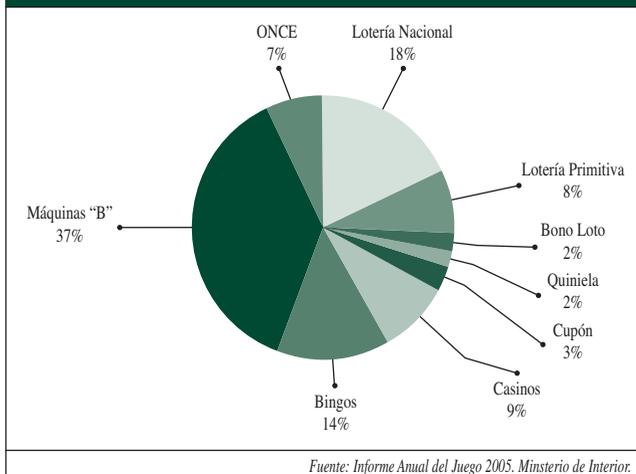
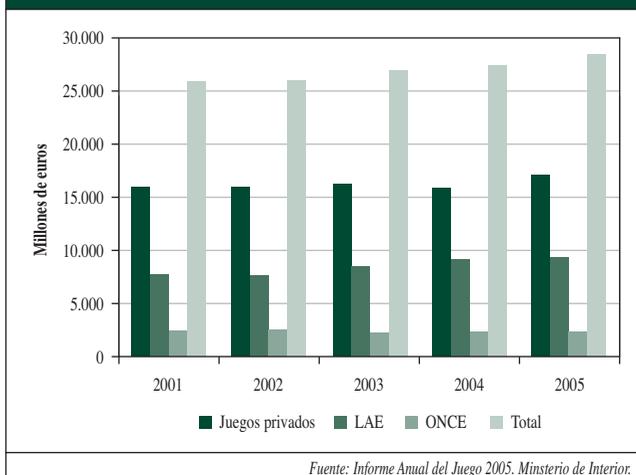


GRÁFICO 2. EVOLUCIÓN DE LAS CANTIDADES JUGADAS



en este tipo de juegos se elevó hasta los 10.729,23 millones de euros. En base a todo ello, la cifra media de recaudación por máquina en el último ejercicio se ha estimado en 11.072 euros, que representa un incremento del 3,98% respecto del año anterior.

Las cifras relativas al juego en Loterías y Apuestas del Estado se han extraído directamente de su Memoria Anual. La Memoria de Loterías y Apuestas del Estado es una publicación anual que realiza el Servicio de Estudios y Planificación de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, dependiente de la Secretaría de Estado de Hacienda y Presupuestos del Ministerio de Economía. En esta Memoria se recoge información sobre la estructura orgánica (desde el presidente de la Entidad hasta el último punto de venta), los juegos, las ventas, sus beneficios y su destino y la publicidad. Según esta publicación la cantidad jugada en Loterías y Apuestas del Estado en 2005 alcanzó los 9.303,71 millones

¹ Art. 10.1. del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por R.D. 2110/1998, de 2 de octubre.



La segunda variable en importancia dentro del análisis de las cifras del juego en España es la cifra de gasto real (cantidad jugada menos cantidades devueltas en forma de premios) que, como se ha visto anteriormente, representa aproximadamente el 31,5% de la cantidad jugada. Sin embargo, este porcentaje difiere drásticamente entre las modalidades de juego, desde el 52% estimado para los juegos gestionados por la ONCE hasta el 22,5% de los Casinos. Visto de forma inversa, durante 2005 los Juegos Privados revirtieron en premios a los jugadores el 73,3% de la cantidad jugada, los Juegos Públicos de la LAE el 63,4% y la ONCE el 48%, constituyendo el resto de estos porcentajes el gasto real o efectivo de los jugadores, equivalente a los ingresos brutos de las empresas que explotan el sector juego.

“ La cantidad jugada total en 2005 se distribuye de la siguiente manera: el 60% se destina a juegos de gestión privada, el 32,8% corresponde a Loterías y Apuestas del Estado y el 7,2% restante a la ONCE ”

de euros, representando la Lotería Nacional más del 50% de la cantidad jugada en loterías de gestión pública.

Por último, la información sobre las cantidades jugadas y efectivamente gastadas en juegos gestionados por la ONCE, han sido obtenidas de la propia Organización, declarando una cantidad jugada por los usuarios en 2005 de 2.023,72 millones de euros.

El *Informe Anual del Juego* analiza a continuación la cantidad total jugada por tipología de gestión, donde se pueden observar algunas características de la estructura del juego en España. En concreto, la cantidad jugada total en 2005 se distribuye de la siguiente manera: el 60% se destina a juegos de gestión privada, el 32,8% corresponde a Loterías y Apuestas del Estado y el 7,2% restante a la ONCE.

Otra forma de enfocar el análisis de la cantidad jugada es repartirla por el número de habitantes en 2005, obteniendo una cantidad media jugada de 642,37 euros por habitante, lo que supone un incremento sobre el año anterior del 3,53%, equivalente a 21,93 euros por habitante y que se distribuye de la siguiente forma: juegos de gestión privada 21,82 euros (6% de incremento), juegos de gestión pública 5,68 euros (2,7%) y ONCE -5,57 euros (-10,8%).

Además de las grandes cifras aquí comentadas, el *Informe Anual del Juego en España* ofrece información sobre la evolución de las principales variables durante los últimos años, su distribución territorial por CCAA, número de visitantes y gasto medio de los visitantes a los Casinos y Salas de Bingo, evolución de las inclusiones y exclusiones en el registro de prohibidos de Casinos y Salas de Bingo, situación del parque de máquinas recreativas, entre otras.

Para saber más...

- Ministerio de Interior: www.mir.es
- Informe Anual del Juego en España. Ministerio de Interior: www.mir.es/SGACAVT/juegosyespec/juego/memorias_de_juego/
- Loterías y Apuestas del Estado: <http://onlae.terra.es/indexp.htm>
- Organización Nacional de Ciegos Españoles: www.once.es

¿Sabías que...?

- En 2005 los españoles se gastaron **28.334,97 millones de euros en juegos de azar**.
- Un 60,0% de esta cantidad corresponde a los **juegos privados** (tragaperras, casinos y bingos), otro 32,8% a loterías públicas y un 7,2% a los juegos de la ONCE.
- De la cantidad jugada en 2005, algo **más del 68% se devolvió a los jugadores en forma de premios**.
- El **gasto real en 2005**, es decir cantidad jugada menos los premios recibidos, se situó en **9.016,70 millones de euros**.
- El **gasto medio por persona en 2005 en juegos de azar alcanzó los 642,37 euros** al año, un 3,53% más que el año anterior.
- Por comunidades autónomas, **Illes Balears es donde más se juega** con una media de 817,88 euros por habitante, siendo en **Galicia y Navarra donde menos se juega** en promedio con un gasto por habitante en torno a los 474 euros.
- Según estipula la Ley, **las máquinas recreativas deben devolver en forma de premios un porcentaje no inferior al 80% de las apuestas efectuadas** durante la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles.
- Destacan por su naturaleza y gran tradición social **los Sorteos Extraordinarios de Lotería Nacional de “Navidad” y “el Niño”**, que **suponen más del 50% del total de recaudación** de los sorteos de Lotería Nacional.
- **En Navidad, tres de cada cuatro españoles juega en compañía** con amigos, familiares o compañeros de trabajo.
- Aproximadamente un **25% de la recaudación de los sorteos de Loterías y Apuestas del Estado** se destinaron a **infraestructuras y fines sociales** a través de los Presupuestos del Estado.
- En 2005 se localizaban en España **37 casinos de juego**, que recibieron un total de 3.479.373 visitas y se gastaron una media de 95 euros por persona.
- Al finalizar 2005 había un total de **33.826 personas con el acceso prohibido a los casinos**.
- En 2005 existían **447 salas de bingo en España**, donde se vendieron cartones por un importe de 3.833,48 millones de euros.
- El número de **máquinas recreativas** repartidas por todo el territorio nacional en 2005 se elevó a 2.254.
- **Loterías y Apuestas del Estado** tiene un **establecimiento de venta por cada 4.082 habitantes**.
- **Loterías y Apuestas del Estado** gestiona juegos de cuatro familias distintas: **Billetes, Apuestas Deportivas, Lotos y Apuestas Hípicas**.
- Los **billetes de Lotería Nacional** cuentan con **dos siglos de existencia**; les siguen las **Apuestas Deportivas con casi 60 años**, los **Lotos con 20 años de existencia** y, finalmente, las **Apuestas Hípicas, que se implantaron en octubre del 2005**.
- La actual **Lotería Nacional de billetes** nació en España durante la Guerra de la Independencia. D. Ciriaco Gonzalez Carvajal, Ministro del Consejo y Cámara de Indias, pensó en *“un medio de aumentar los ingresos del erario público sin quebranto de los contribuyentes”*.
Ante las Cortes Generales y Extraordinarias en Cádiz, presentó un proyecto de Lotería, **cuyo precedente era la que existía en nueva España, actual Méjico, desde 1.771 y cuyo establecimiento se debió a Carlos III**.



Fuentes: Ministerio de Interior. Informe Anual del Juego en España (2005).

Ministerio de Economía y Hacienda. Secretaría de Estado de Hacienda y Presupuestos. Memoria de Loterías y Apuestas del Estado.

XV JECAS, las comunidades autónomas debaten sobre el presente y el futuro de sus estadísticas

Miquel Font Rosselló

Director del Institut Balear d'Estadística

En Palma de Mallorca, y entre los días 18 y 21 de octubre, se han llevado a cabo la decimoquinta edición de las Jornadas de Estadística de las Comunidades Autónomas (JECAS) que ha organizado el Instituto Balear de Estadística (IBAE).

Desde aquel mes de junio de 1985 en que se montaron las primeras JECAS, también en la capital mallorquina, mucho ha cambiado el panorama estadístico español. La consolidación del Estado de las autonomías y de sus institutos o departamentos estadísticos no ha hecho más que poner de manifiesto la necesidad de poder disponer de datos fiables más cercanos a la realidad económica y social de los ciudadanos desde el punto de vista territorial. Esa demanda de proximidad en la información estadística es la razón de ser de los institutos autonómicos, y de un quehacer que viene caracterizado por su espíritu innovador tanto en la producción de datos como en su difusión.

La presencia de más de 200 expertos procedentes de todas las comunidades autónomas, así como de destacados representantes del INE, Eurostat, ministerios y universidades avalan el rigor de las 36 ponencias expuestas y los correspondientes debates que han originado. Ello ha supuesto una verdadera puesta en común de experiencias y prácticas que conducen a una mayor optimización de las tareas que desarrollan los institutos autonómicos. Las ponencias presentadas se han distribuido en distintos paneles temáticos:

En el área económica cabe destacar estudios como los referentes a las cuentas satélite en Andalucía; las cuentas de las administraciones públicas en Castilla y León; la desestacionalización de series temporales en la contabilidad regional de Cantabria; sobre el PIB y la renta familiar comarcal en Cataluña; el VAB comarcal en Aragón; la estimación en Galicia de los gastos efectuados en establecimientos hoteleros; o la creación de un indicador para Baleares de posición sobre la competitividad del sector turístico, entre otros.

En el grupo de las estadísticas demográficas los debates se han centrado en la experiencia de determinadas comunidades en la cuantificación –caso balear– de la carga de población; así como en la actualización del registro andaluz de población a

través de los ficheros de variaciones residenciales. También cabe mencionar los aspectos metodológicos de la nueva encuesta demográfica de Cataluña; la estadística de población y vivienda del País Vasco; las estadísticas de población y toponimia en Aragón; y la presentación de “Proyecta”, como herramienta para la elaboración de proyecciones de población a cargo del instituto castellano-manchego.

“ Las XV JECAS han supuesto una verdadera puesta en común de experiencias y prácticas que conducen a una mayor optimización de las tareas que desarrollan los institutos autonómicos ”

Un ámbito estadístico que cada día va adquiriendo mayor relevancia es el de los estudios sociales, en este campo debemos mencionar ponencias tan significativas como las referentes la encuesta de condiciones de vida de las familias gallegas y la medición de la pobreza; la encuesta de redes familiares en Andalucía en relación al estudio de las dependencias; las cuentas satélite de la producción doméstica en Galicia; las encuestas sociales en Castilla y León; o en el ámbito medioambiental la propuesta andaluza que interrelaciona el desarro-

llo sostenible con las estadísticas públicas. Tampoco podemos obviar la experiencia catalana sobre las estadísticas de consumo y prácticas culturales que destaca por su singularidad y relevancia.

En lo referente a las cuestiones de metodología y sistemas de información, el estudio de las áreas pequeñas centró buena parte de este capítulo, en particular la presentación de las conclusiones que va elaborando el Grupo INE-CCAA. Otros aspectos que merecieron una especial relevancia fueron los referentes al software libre en la recogida y difusión de datos; la creación de un banco de datos mediante mapas temáticos en Internet, etc.

Finalmente, y en el campo de la difusión fueron múltiples y diversas las propuestas abordadas, así Galicia nos presentó su proyecto estadístico de Web educativa; Asturias la experiencia de SADEI en aplicaciones gráficas de consulta; Navarra disertó sobre la difusión de datos estadísticos espaciales vía web; y Andalucía incidió a través del SIDEMA en la difusión de datos demográficos. Especial relevancia tuvo también la protección de datos y la seguridad en la información estadística.

En otro orden de cosas, cabe destacar también la celebración de tres mesas redondas que abordaron cuestiones que son

de vital importancia para el desarrollo de la labor estadística. La primera de estas mesas llevaba por título “El Código de buenas prácticas en materia estadística” y contó con la intervención de Pedro Díaz en representación de Eurostat, así como de la presidenta del INE Carmen Alcaide, y Miquel Font director del IBAE. En esta mesa se llevó a cabo un análisis sobre la implantación del Código, no tan solo a nivel de cada uno de los institutos de referencia, sino también en aplicación a la relación que rige entre conjunto de entidades estadísticas del Estado y las comunidades autónomas. Las otras dos mesas que se llevaron a cabo hacían referencia a las estadísticas del mercado laboral, y a la formación y profesionalización del personal estadístico. De estas últimas mesas destacamos la participación de personalidades como Pere Mascaró de la universidad balear, UIB; Florentina Álvarez del INE; Antonio Martínez, también del INE; y el doctor Andreu Sansó de la UIB.

No quisiera acabar este artículo sin antes agradecer el rigor y la profesionalidad de todos sus participantes, y a la vez comunicar que estas ponencias en un breve espacio de tiempo estarán a disposición de todos los interesados en la página web www.jecas.org.



Indicadores sociales de España 2005

408 páginas. 22,25 € IVA incluido



El Instituto Nacional de Estadística presenta en esta publicación un sistema de indicadores relativos a aspectos globales de la realidad social española, siguiendo

la línea de anteriores operaciones de síntesis de estadísticas sociales (Indicadores Sociales de España y Panorámica Social de España).

De acuerdo con el modelo habitual de difusión de los indicadores sociales, la información se estructura en varios capítulos según los diversos campos de preocupación social considerados: población; familia y relaciones sociales; educación; trabajo; renta, distribución y consumo; protección social; salud; entorno físico; cultura y ocio; cohesión y participación social. En cada uno de estos capítulos figura un conjunto de indicadores seleccionados que permiten la comparación en el tiempo entre grupos sociales o entre territorios.

Revista General de Estadística. Número 1, marzo de 1862

138 páginas. 6,75 €

La reedición de este primer número de la Revista General de Estadística, con motivo de la conmemoración del 150 Aniversario de la creación de la Comisión de Estadística General del Reino, tiene el interés de rescatar una publicación que constituyó el primer intento de divulgación tanto de los aspectos teóricos de la ciencia Estadística como del análisis de la realidad a partir de los datos disponibles. Esta publicación, fechada en 1862, incluye un estudio analítico de Carmen Villarejo Ramírez, en el que se repasan el alcance y el contenido de esta experiencia editorial que duró hasta 1866 y en la que se llegaron a publicar 46 números. La reedición de esta Revista se complementa con la del Tratado Elemental de Estadística, obra de José María Ibáñez fechada en 1844, que es un fiel testimonio de la situación en la que se encontraban los conocimientos teóricos de la Estadística, previos y por tanto inspiradores de la creación de la Comisión de Estadística General del Reino, y con la del Anuario Estadístico de 1858, que a su vez deja constancia de los datos existentes en la época sobre diversos campos de conocimiento.

Publicaciones editadas por el INE en octubre y noviembre de 2006

Actuaciones de la Oficina del Censo Electoral. Referéndum sobre la reforma del Estatuto de autonomía de Cataluña 2006

74 páginas. 3,65 € IVA inc

Boletín Mensual de Estadística. Número 176/177. Agosto-Septiembre 2006

(Contiene CD-Rom INEbase. Septiembre 06)

310 páginas. 17,60 € IVA inc

Suscripción anual

11 ejemplares en formato papel más 11

entregas del CD-Rom INEbase

Tarifa 26. P.V.P. 140,25 € IVA inc

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 10. Comunidad Valenciana y sus provincias

456 páginas. 31,05 € IVA inc (incluye CD-Rom)

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 16. País Vasco y sus provincias

456 páginas. 31,05 € incluye CD-Rom)

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 13. Comunidad de Madrid

456 páginas. 31,05 € (incluye CD-Rom)

Boletín Trimestral de Coyuntura nº 97.

Septiembre 2005

252 páginas. 24,85 € IVA inc

INEbase. Septiembre 2006

17,90 € IVA inc

Contenido:

Boletín Mensual de Estadística. Número

176/177 - Agosto/Septiembre 2006

Indicadores coyunturales:

Índice de Precios de Consumo (IPC). Base 2001

Índice de Precios de Consumo Armonizado

España (IPCA). Base 2005.

Índice de Precios Industriales. Base 2000 (IPRI)

Índice de Producción Industrial. Base 2000 (IPI)

Índices de Comercio al por menor. Base 2001 (ICM)

Encuesta de Ocupación en Apartamentos

Turísticos 2005

Encuesta de Ocupación en Alojamientos

de Turismo Rural 2005

Encuesta de Ocupación en Acampamentos

Turísticos 2005

Encuesta de Ocupación Hotelera 2005 Encuesta

Annual de Coste Laboral 2005 ETCL. Serie 1º trimestre

2000 - 2º trimestre 2006 Índice de Coste

Laboral Armonizado ICLA.

Serie 1º trimestre 2000 - 2º trimestre 2006

Referéndum sobre la reforma del Estatuto

de Autonomía de Cataluña 2006

Contabilidad Nacional Trimestral de España. Base

2000. 2º trimestre 2006

Encuesta Continua de Presupuestos Familiares 2004

Suscripción anual

12 entregas.

Tarifa 26. P.V.P. 156,44 € IVA inc

Boletín Mensual de Estadística.

Número 175. Julio 2006

(Contiene CD-Rom INEbase. Julio 06)

310 páginas. 17,60 € IVA inc

Suscripción anual

11 ejemplares en formato papel

más 11 entregas del CD-Rom INEbase

Tarifa 26. P.V.P. 140,25 € IVA inc

Población de los Municipios Españoles. Revisión

del Padrón Municipal a 1 de enero de 2005

236 páginas. 14,00 € IVA inc

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 12. Galicia y sus provincias

456 páginas. 31,05 € IVA inc (incluye CD-Rom)

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 7. Castilla y León y sus provincias

456 páginas. 31,05 € IVA inc (incluye CD-Rom)

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 8. Castilla-La Mancha y sus provincias

456 páginas. 31,05 € IVA inc (incluye CD-Rom)

Indicadores sociales de España 2005

408 páginas. 22,25 € IVA inc

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 7. Castilla y León y sus provincias

456 páginas. 31,05 € IVA inc (incluye CD-Rom)

Censos de Población y Viviendas 2001

Volumen II. Resultados por CC.AA. y provincias. Tomo 6. Cantabria

456 páginas. 31,05 € IVA inc (incluye CD-Rom)

Spain in figures 2006

56 páginas. 2,30 € IVA inc

Direcciones y teléfonos de interés

INE- Pº de la Castellana, 181-28046 Madrid

www.ine.es

Servicio de Información

Tfno: 91.583.91.00

Fax: 91.583.91.58

consultas: www.ine.es/infoine

Lunes a Jueves de 9 a 14 y de 16

a 18 horas. Viernes de 9 a 14 horas

Venta de publicaciones

Tfno: 91.583.94.38

Fax: 91.583.45.65

E-mail: indice@ine.es

Lunes a viernes de 9 a 14 horas