

ALGUNOS APUNTES SOBRE EL INFORME ANUAL DEL JUEGO 2008

En primer lugar agradecer el esfuerzo de la Comisión Nacional del Juego (*Se puede descargar el PDF desde la WEB de MIR ("información sobre trámites" y luego "Juego", "Memorias")*).

En segundo lugar llamar la atención sobre algunos aspectos.

De los cinco subsectores del Juego sólo crece significativamente, uno.

Máquinas B:	<u>+1.871</u> millones de euros de crecimiento un	14,8%
LAE	+ 63 millones de euros de crecimiento un	0.63%
Bingos:	- 286 millones de euros de decrecimiento un	-7,8 %
Casinos:	- 265 millones de euros de decrecimiento un	- 10,4 %
Once:	- 64 millones de euros de decrecimiento un	-2,9 %

De cinco subsectores, cuatro se comportan de la forma prevista con crisis económica, durante el 2008, descenso del crecimiento del PIB pasando del 3,7 en 2007 a 1,2 en 2008, recesión en el tercer trimestre etc.

El juego, que es un gasto superfluo, acusa esta disminución de riqueza disponible. Se contrae el Mercado y descienden los subsectores.

Defendiéndose mejor aquellos que por poco precio ofrecen posibilidad de altos premios. (Juego público: LAE y Once). Esto es lo que ocurrió en 1981-82 y en 1993-94 (las dos últimas recesiones).

Pero según este Informe Anual, en esta ocasión ocurre lo contrario. Las Máquinas B, rompen la pauta con un crecimiento del 14,8%. Y no ha crecido significativamente el Parque de máquinas, sólo 401 más, el 0,1% en relación con el parque del 2008. (Recordemos que en 2007, crecen un 15% pero en parque de máquinas, aumentan 3225 unidades) Tampoco ha crecido el número de bares o locales hosteleros...Ni la alegría en el gasto del ciudadano...entonces ¿Cómo nos explican este fenómeno totalmente atípico?

AÑO	maq.B	i%	LAE		BINGOS	i%	CASINOS	i%	ONCE	i%	total J	i%	IPC	PIB
1979			1238		1008		237		153				15,7	0,0
1980			1463	18,2	1432	42,1	282	19,0	185	20,9			15,6	1,3
1981	6911		1597	9,2	1659	15,9	329	16,7	211	14,1	10707		14,5	-0,1
1982	6628	-4,1	1731	8,4	1730	4,28	389	18,2	234	10,9	10712	0,0	14,4	1,2
1983	7026	6,0	1937	11,9	1886	9,02	426	9,5	277	18,4	11552	7,8	12,2	1,8
1984	7447	6,0	1956	1,0	2034	7,85	459	7,7	571	106	12467	7,9	11,3	1,8
1985	7745	4,0	2362	20,8	1903	-6,4	508	10,7	710	24,3	13228	6,1	8,8	2,3
1986	7709	-0,5	2845	20,4	2245	18	544	7,1	984	38,6	14327	8,3	8,8	3,3
1987	9118	18,3	3248	14,2	2761	23	686	26,1	1140	15,9	16953	18,3	5,2	5,5
1988	6943	-23,9	3405	4,8	3087	11,8	917	33,7	1340	17,6	15562	-8,2	4,8	5,1
1989	8026	15,6	3539	3,9	3467	12,3	936	2,1	1401	4,53	17468	12,2	6,8	4,8
1990	8945	11,5	3736	5,6	3477	0,29	883	-5,7	1796	28,2	18837	7,8	6,7	3,8
1991	7298	-18,4	4186	12,0	3721	7,02	1002	13,5	1877	4,51	18084	-4,0	5,9	2,5
1992	7742	6,1	4537	8,4	3961	6,45	971	-3,1	1926	2,61	19137	5,8	5,9	0,9
1993	7652	-1,2	4746	4,6	3818	-3,6	925	-4,7	2071	7,53	19212	0,4	4,6	-1,0
1994	7202	-5,9	4988	5,1	3808	-0,3	931	0,7	2201	6,28	19131	-0,4	4,7	2,4
1995	7672	6,5	5203	4,3	3740	-1,8	944	1,4	2316	5,22	19875	3,9	4,7	2,8
1996	6618	-13,7	5479	5,3	3680	-1,6	952	0,8	2320	0,17	19049	-4,2	3,6	2,4
1997	7512	13,5	5895	7,6	3671	-0,2	1105	16,1	2250	-3,02	19936	4,7	2,0	3,9
1998	8836	17,6	6307	7,0	3709	1,04	1228	11,1	2291	1,82	22371	12,2	1,8	4,5
1999	9565	8,3	6632	5,2	3723	0,38	1381	12,5	2289	-0,09	23650	5,7	2,3	4,7
2000	10416	8,9	6882	3,8	3818	2,55	1580	14,4	2432	6,25	25128	6,2	3,4	5,0
2001	10592	1,7	7543	9,6	3755	-1,7	1687	6,8	2457	1,03	26034	3,6	3,6	3,6
2002	10367	-2,1	7637	1,2	3666	-2,4	1799	6,6	2383	-3,01	25852	-0,7	3,5	2,7
2003	10292	-0,7	8299	8,7	3929	7,17	1914	6,4	2299	-3,52	26733	3,4	3,0	3,1
2004	10076	-2,1	9027	8,8	3854	-1,9	2067	8,0	2263	-1,57	27287	2,1	3,0	3,3
2005	10729	6,5	9300	3,0	3833	-0,5	2444	18,2	2124	-6,14	28430	4,2	3,4	3,6
2006	10938	1,9	9644	3,7	3694	-3,6	2459	0,6	2143	0,89	28878	1,6	3,5	3,9
2007	12627	15,4	9985	3,5	3661	-0,9	2551	3,7	2165	1,04	30989	7,3	2,8	3,7
2008	14498	14,8	10048	0,6	3375	-7,8	2286	-10,4	2101	-2,97	32308	4,3	1,4	1,2
		3,33		7,61		4,7		8,54		10,9		4,315	4,74	2,8

(datos en millones de euros).

El total del Juego en 2006 crece un 1,6, considerando que el **PIB creció 3,6** y el IPC por debajo, un 3,4

El total del Juego crece en el año 2007 un 7,3 con un **PIB del 3,7** y un IPC del 2,8

En 2008 crece un 4,3% con **un PIB del 1,2**(pierde 2,5 comienza la crisis) y un IPC superior: el 1,4

Lo que llama la atención es, que con menos riqueza disponible y después del crecimiento espectacular de las Máquinas B en 2007 (15,4), en 2008, a pesar de la crisis, vuelvan a crecer un 14,8%, (acumulando en dos años un 30% de subida).

Es el crecimiento de máquinas B el que arrastra el “aparente crecimiento” total de la Industria del Juego en 2007 y 2008.

Al margen de conceptos como **riqueza disponible por habitante, para gastos superfluos**, que depende de la variación en PIB y de su compensación con el IPC.

Si consideramos las cuotas de mercado:

CUOTAS DE MERCADO DESDE 1981 A 2008														
AÑO	maq.B	i%	LAE		BINGOS	i%	CASINOS	i%	ONCE	i%	total J	i%	IPC	PIB
año	CM		CM		CM		CM		CM					
1979													15,7	0,0
1980													15,6	1,3
1981	65		15		15		3		2		10707		14,5	-0,1
1982	62	-4,1	16	8,3	16	4,2	4	18,2	2	10,8	10712	0,0	14,4	1,2
1983	61	-1,7	17	3,8	16	1,1	4	1,5	2	9,8	11552	7,8	12,2	1,8
1984	60	-1,8	16	-6,4	16	-0,1	4	-0,2	5	91,0	12467	7,9	11,3	1,8
1985	59	-2,0	18	13,8	14	-11,8	4	4,3	5	17,2	13228	6,1	8,8	2,3
1986	54	-8,1	20	11,2	16	8,9	4	-1,1	7	28,0	14327	8,3	8,8	3,3
1987	54	0,0	19	-3,5	16	3,9	4	6,6	7	-2,1	17863	24,7	5,2	5,5
1988	45	-17,0	22	14,2	20	21,8	6	45,6	9	28,1	15562	-12,9	4,8	5,1
1989	46	3,0	20	-7,4	20	0,1	5	-9,1	8	-6,9	17468	12,2	6,8	4,8
1990	47	3,4	20	-2,1	18	-7,0	5	-12,5	10	18,9	18837	7,8	6,7	3,8
1991	40	-15,0	23	16,7	21	11,5	6	18,2	10	8,9	18084	-4,0	5,9	2,5
1992	40	0,2	24	2,4	21	0,6	5	-8,4	10	-3,0	19137	5,8	5,9	0,9
1993	40	-1,5	25	4,2	20	-4,0	5	-5,1	11	7,1	19212	0,4	4,6	-1,0
1994	38	-5,5	26	5,5	20	0,2	5	1,1	12	6,7	19131	-0,4	4,7	2,4
1995	39	2,5	26	0,4	19	-5,5	5	-2,4	12	1,3	19875	3,9	4,7	2,8
1996	35	-10,0	29	9,9	19	2,7	5	5,2	12	4,5	19049	-4,2	3,6	2,4
1997	38	8,5	30	2,8	18	-4,7	6	10,9	11	-7,3	19936	4,7	2,0	3,9
1998	39	4,8	28	-4,7	17	-10,0	5	-1,0	10	-9,3	22371	12,2	1,8	4,5
1999	40	2,4	28	-0,5	16	-5,1	6	6,4	10	-5,5	23650	5,7	2,3	4,7
2000	41	2,5	27	-2,3	15	-3,5	6	7,7	10	0,0	25128	6,2	3,4	5,0
2001	41	-1,8	29	5,8	14	-5,1	6	3,1	9	-2,5	26034	3,6	3,6	3,6
2002	40	-1,4	30	2,0	14	-1,7	7	7,4	9	-2,3	25852	-0,7	3,5	2,7
2003	38	-4,0	31	5,1	15	3,6	7	2,9	9	-6,7	26733	3,4	3,0	3,1
2004	37	-4,1	33	6,6	14	-3,9	8	5,8	8	-3,6	27287	2,1	3,0	3,3
2005	38	2,2	33	-1,1	13	-4,5	9	13,5	7	-9,9	28430	4,2	3,4	3,6
2006	38	0,4	33	2,1	13	-5,1	9	-0,9	7	-0,7	28878	1,6	3,5	3,9
2007	41	7,6	32	-3,5	12	-7,6	8	-3,3	7	-5,8	30989	7,3	2,8	3,7
2008	45	10,1	31	-3,5	10	-11,6	7	-14,0	7	-6,9	32309	4,3	1,4	1,2
												4,377	6,27	2,802

Comprobamos que de los cinco subsectores, el único que “crece” en 2008 y 2007, es Máquinas B. Crece cuatro puntos y tres respectivamente.

Desde 2006 crece siete puntos, LAE baja 2, Bingos baja 3, Casinos baja 2, y la Once “se mantiene”.

Por estos datos el subsector Máquinas B, llevaría dos años de “celebración” en los departamentos económicos de los Operadores y en los establecimientos donde sitúan las citadas máquinas.

¿Por qué, “Máquinas”, invierte la tendencia de todo el Sector del Juego?

Porque el cálculo de su producción es bastante **impreciso**.

Para el 2008 plantean una productividad por máquina de 14.498 € (**pág. 77**) frente a los 12.626 € del año pasado (Cuando ya en 2007 se le aplica la opción de cálculo más optimista 75% de devolución en premios para todas las máquinas).

Pero si multiplicamos esta cifra por el nº de unidades → 252.021 unidades del 2007 más las 401 de incremento en 2008 =252.422, nos da: **3.659.614.156 €** cantidad que no coincide con la del Informe anual.

Si aplicamos la productividad que nos dan en la **pág. 14** =>**14.382,3**, la cantidad obtenida por nº de máquinas sería:

3.630.394.548, que tampoco coincide con la que nos brinda la Memoria= **3.624,64 millones€**

¿Con qué nos quedamos?

Como en esta Memoria sólo dedican dos páginas (77 y 78), específicas y exclusivas a Máquinas (frente a las 14 que dedican a Casinos p.ej.). No aparecen cifras sobre el parque de máquinas estimado para 2008 por lo que tenemos que recurrir a la Memoria 2007, extraer la cantidad 252.021 y añadirle las 401 máquinas de incremento en 2008.

Como en lo que si coinciden las dos cifras de productividad, es en decirnos que representan el 14,82 de incremento sobre la productividad 2007. La buscamos y ...12.626 € el 14,82% es 1871€, 12626+1871= 14.497€ que se parece a 14498 de la **pág.77**

Pero 14.497 x 252.421=**3.659.3 millones €**

¿Cuál utilizamos? ¿3.659 o 3.624?

La cifra que plantea el informe: **3.624,64 millones** para Operadores, la podemos obtener si partimos de un parque de máquinas de 250.000. Pero si en la memoria 2007 **pág. 75** establecen 252.021 para el 2007. ¿Cómo aplican ahora 250.000, diciendo que ha habido un incremento sobre el año anterior de 401 máquinas en 2008?

¿Cómo establecemos científicamente que la productividad por máquina fue 12.626€ en 2007 y 14.497€ o 14.382€ en 2008?

¿Sobre qué parque de máquinas operamos, 250.000 o 252.421?

Sin embargo es crucial determinar con precisión esta cifra porque es la base del cálculo, que nos va a dar el total del subsector más poderoso de la Industria del Juego (paradójicamente uno de los que menos aporta fiscalmente).

Por lo que hemos podido observar en los distintos informes, a esta cifra se llega por “tanteo”. Muestreo sobre determinado porcentaje de máquinas de algunas comunidades, cifras que aportan otras comunidades, y cuando no se tienen unas ni otras, (comunidades que no aportan datos y donde no se tiene muestreo) extrapolamos la media...

¿Se utilizan los mismos criterios en todas las CCAA? ¿Las “fichas estadísticas normalizadas” aportan criterios de validez y fiabilidad?

El propio informe de 2007 nos respondía en su **pág. 76**: ***“Es conveniente informar que se está produciendo últimamente un fenómeno que dificulta enormemente la cuantificación de las recaudaciones de estas máquinas, debido a los diferentes porcentajes de devolución aplicados por los fabricantes, incluso en un mismo modelo...”***

¿Por qué entonces preferimos aplicar el criterio del 75% para todas, a sabiendas de que no es real, en vez de promediar al 70 o al 72,5?

Pero ahora entraremos en la parte escabrosa: la devolución en premios.

Si utilizamos la cifra que nos brinda el **Informe 2008**: 3624,64 millones y aplicamos el criterio de que se han devuelto el 75% de lo jugado en premios...
 $3624.640.000 \times 100/25 = 14.498$ millones € ("14.498" es también la cantidad que aparece en la pág. 77 como productividad/máq.)

Pero ya en la Memoria de 2007 se nos advertía que una serie de comunidades autónomas "permitían" una devolución del 70%.

Se nos advertía, pero el cálculo que se realiza en el informe 2007 es el 75%, (sin corregir a la baja), **que provoca un 15% de crecimiento** al subsector Máquinas. Totalmente atípico en relación con la tendencia de los últimos 10 años.

El criterio era atenerse a la última norma: Art. 6.4 del Real Decreto 2110/98. En el que se establece poder aplicar el 75%. Consagrando la tendencia a la baja que, desde el 80% teórico de 1981, se había ido produciendo en la práctica.

Si aplicamos, sobre las cifras del 2008, la hipótesis del 70% (para corregir la desviación del 2007 y 2008), obtenemos:

$3624.640.000 \times 100/30 = 12.082$ millones que entendemos se aproxima mucho más a la realidad.

O aplicar el 72,5% al 2007, lo que todavía sería más preciso. Y el 70% al 2008

Nos daría: 11.480 millones para el 2007 y 12082 para el 2008, crecimientos mucho más acordes con la situación económica general y con la evolución del mercado.

¿Porque quién de Vds., si estuviera autorizado por su Comunidad Autónoma a devolver el 70, devolvería el 75 o el 72,5?

Más todavía cuando podemos especular con que el usuario final promedio, no va a notar la diferencia entre el 75 y el 70...

Tanto los adelantos informativos sobre resultados, de los Grandes Operadores de máquinas como Codere, como los de dueños de locales o salones de recreativas consultados, nos hablaron de un año 2008 bastante flojo. ¿Crecer el 14,8% con crisis es "flojo"? Sencillamente no cuadra. Si aplicamos la hipótesis del 72,5% para el 2007 y del 70% para el 2008 obtendríamos:

DATOS DE FACTURACIÓN AJUSTADOS A ESTA HIPÓTESIS

	Máq.		LAE		Bingos		Casinos		Once		IPC	PIB		
2006	10938	1,9	9644	3,7	3694	-3,6	2459	0,6	2143	0,9	28878	1,6	3,5	3,9
2007	11480	5,0	9985	3,5	3661	-0,9	2551	3,7	2165	1	29842	3,3	2,8	3,7
2008	12080	5,2	10048	0,6	3375	-7,8	2286	-10,4	2101	-3	29890	-3,5	1,4	1,2
		2,59		7,61		4,7		8,54		11		4,03	4,74	2,8

CUOTAS DE MERCADO AJUSTADAS

	Máq.		LAE		Bingos		Casinos		Once		IPC	PIB		
2006	38	0,4	33	2,1	13	-5,1	9	-0,9	7	-0,7	28878	1,6	3,5	3,9
2007	38	1,6	33	0,2	12	-4,1	8	0,4	7	-2,2	29842	3,3	2,8	3,7
2008	40	5,1	34	0,5	11	-8,0	8	-10,5	7	-3,1	29890	0,2	1,4	1,2

Un crecimiento de 2 puntos en Máquinas desde el 2006.

Un crecimiento del Juego Público al 41% de cuota de mercado (coherente con su comportamiento en las dos recesiones anteriores)

Un descenso de tres puntos en el conjunto del mercado del Juego

¿Qué suena más creíble?

¿Por qué optar por la cifra “inflada” para 2008?

Para que máquinas B crezca un 14,8 y el Mercado un 4,3 Cuando ningún otro subsector crece, ni Público ni Privado.

¿Para dar idea de dinamismo, de expectativas de crecimiento del Mercado?

Pero es un crecimiento anómalo. Fuera de lógica económica.

Cuando paradójicamente a la hora de la fiscalidad, en la pág. 52, vemos que los **INGRESOS TRIBUTARIOS DE LAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS EN CONCEPTO DE JUEGO PRIVADO...**

MÁQUINAS aporta al erario	887.154.001€ con una facturación de	14.498 millones → 6,1%
BINGOS aporta	793.824.523€ con una facturación de	3.375 millones → 23,4%
CASINOS aporta	127.767.443€ con una facturación de	2.286 millones → 5,5%
Total Juego Privado:	1.808.millones	
(Sólo LAE aportó: 2.900 millones).		

El inflar la cifra de “devolución en premios” en el caso de las máquinas, no grava y además mejora notablemente, la cifra de Producción. ¿Pero puede afectar a la negociación de tasas con las CCAA, para el próximo ejercicio?

¿CUÁL ES LA UTILIDAD DE LA MEMORIA ANUAL DEL JUEGO?

Proporcionar a la Sociedad una idea, lo más aproximada posible, sobre la realidad de la Industria y el Mercado del juego.

Facilitar datos para analizar la evolución del Mercado del Juego.

Pero los datos sirven cuando resisten el análisis, cuando informan.

Cuando no lo resisten, desinforman.

Si no se pueden conseguir datos fiables de los Operadores y de las CCAA, habrá que extrapolar los datos de los últimos años. Cruzar informaciones y autentificarlas con tendencias de mercado.

Cuando el único subsector del Juego que crece significativamente en 2008, es Máquinas B (1.871 millones de euros) y cuando ese crecimiento en época de crisis, con descenso relativo de dos puntos y medio en el PIB (de 3,7 a 1,2) es del 14,8% sobre lo recaudado el año anterior, que ya fue extraordinario para Máquinas, no merece sin embargo ningún comentario, por parte de los “Redactores del Informe”.

¿Por qué no se cruzan datos con el sector hostelero, bares, cafeterías etc. Donde se sitúa el 70% del parque de máquinas B?

¿Si este sector ha bajado durante el 2008, desde un 0,5% hasta un 5%(según qué fuentes se consulten), en facturación global y en afluencia de público, cómo pretendemos que las máquinas allí situadas facturen un 14,8% más? Véanse informes de la FEHR sobre la evolución del sector en 2008, con datos complementarios como el descenso de un 7% en consumo de cerveza o del 6% en Coca cola, para hostelería.

Pero aparte de lo comentado previamente sobre datos contradictorios en cuanto a la “productividad por máquina”, observamos en este Informe una mayor fragilidad en la exposición que en años anteriores. Por ejemplo:

En la **pág. 16**, refiriéndose al cuadro 1.5 **Referido al periodo 2004-2008**, dice:
“Los juegos públicos de la LAE mejoran en el periodo el 11,31%, a pesar de la reducción de los juegos pasivos en el 1,2 respecto al 2007 que absorbe la mejora del 3,06% experimentados por los activos en el último año” No es falso, pero resume sólo el último año, no el periodo al que pretende referirse, con lo que en vez de informar, desinforma.

Está hablando de cuatro variaciones interanuales y su análisis se basa sólo en la variación del último. ¿...?

Con lo que parece al lector, que en el periodo 2004-2008 son los juegos activos los que soportan a los pasivos... pero si nos vamos al **cuadro 1.5, (pág. 23) al que pretende referirse**, comprobamos que **de 2004-2008 los juegos pasivos crecen un 13,09** y que **los activos sólo un 9,11** (aparte de que el peso específico de los juegos pasivos 56% de la producción LAE es superior a los activos 44%).

Lo que quiere decir que **son los juegos pasivos los que determinan el crecimiento de LAE entre 2004/2008. Al contrario de lo insinuado en su “resumen”.**

En la **pág. 27**, gasto por habitante: **699,9€/año** en el 2008 frente a **686** en el 2007
Pero bajo el **gráfico VII misma pág.27**, nos dicen: **“la cifra media total de 699,97 millones de euros en las cantidades jugadas..”** Que no parece tener que ver con el gasto/hab. . ¿...?

Este tipo de distracciones no se daban en anteriores informes..

¿Son solo descuidos, o existe alguna otra motivación o desmotivación?

Porque la conclusión general de los Informes presentados por la CNJ en 2007 y 2008 es que:
“sube el juego privado y baja el juego público” o “las máquinas B crecen un 30% desde el 2006
“Cuando todos los demás subsectores bajan” o “el mercado del juego crece un 11,6%, entre el 2006 y 2008, cuando el PIB Crece sólo el 4,9”

Si en el 2006 el Juego Público representaba el **40%** del mercado del Juego, con la interpretación favorable al sector máquinas para los ejercicios 2007 y 2008, lo hacen bajar hasta el **38%**.

¿Hay algún interés en rebajar protagonismo al juego Público, estos dos últimos años, que coinciden con la aparición del llamado “contrato-programa”?

¿Existe algún interés en “remarcar/magnificar” la caída de la Lotería Nacional, de 2004 a 2008, para ir un poco más allá de la recesión de 2008-2009?

Conste que seguimos creyendo que hay que mantener y mejorar estos informes anuales. Y que siguen estando muy por encima en cuanto a información, que los que se producen en los otros Estados de la UE.
Pero pueden mejorar, cruzando la información con los Ministerios de Industria y de Economía y depurando criterios de fiabilidad y validez de los datos.