

Abril 2023

Número 3

40 ANIVERSARIO DE LA UNIDAD DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS DE LA ERTZAINZA Y NUEVOS NOMBRAMIENTOS

La Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza se fundó en 1983 bajo el nombre de Brigada de Juego y lleva ya 40 años a cargo de la inspección y el control del cumplimiento de normativa del Gobierno Vasco sobre Juego, Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas. Hoy, esta Unidad la componen 34 agentes, 4 de ellas mujeres, tras la reciente incorporación de 9 ertzainas a sus filas. Estas nuevas y nuevos inspectores de la UJE han recibido un Curso de Formación Común Básico, previo a su incorporación a los grupos de inspección territoriales, y durante los siguientes meses serán acompañados por las y los agentes más veteranos hasta adquirir las destrezas necesarias para realizar sus cometidos con eficacia.

CONTENIDO

Noticias:

Nombramiento del equipo que formará la nueva Unidad de Juegos y Espectáculos de la Ertzaintza.

Celebración de la Jornada “Mujer y Juegos de azar”.

Entrevista a: Jordi Morales

Indicadores de juego:

- Empresas operadoras de Máquinas “B”
- Permisos de Máquinas “B”
- Expedientes sancionadores 2022





JORNADAS “Mujer y Juegos de azar”



El pasado 22 de febrero se celebró la II Jornada sobre Juego Responsable bajo el título “Mujer y Juego”. La profesora de la UPV/EHU, Iraide Fernández Aragón, dio comienzo a la misma con la presentación de los resultados de “*Mujer y juego. Informe cifras 2022*”

La profesora Karmele Mendoza Pérez, de la Universidad de Extremadura, presentó su ponencia marco bajo el lema “*Perspectivas de género para entender las prácticas de juegos de adolescentes y jóvenes*” en la que expuso los principales resultados y conclusiones de la investigación llevada a cabo entre la juventud extremeña.



El acto culminó con una mesa redonda: “Mujer y juegos de azar: una mirada interdisciplinar”, en la que Irune Suberbiola, Laura Macía, Aidé Baranda, Pilar Urra y Sonia González, expertas en diferentes campos, debatieron sobre la situación de la mujer en diferentes planos relacionados con los juegos de azar.

Podéis encontrar el vídeo de la jornada pinchando [aquí](#).



ENTREVISTA: JORDI MORALES. Experto en Ciencia Social Computacional



Jordi Morales-i-Gras (Barcelona, 1987) es doctor en Sociología por la Universidad del País Vasco (2017). Su área de especialización es la Ciencia Social Computacional. Es profesor de la Cámara Bilbao University Business School, y colabora como docente en programas de máster de la UPV/EHU y la UOC, así como con programas de postgrado y cursos de formación en Big Data en el Col·legi de Professionals de la Ciència Política i la Sociologia de Catalunya y en la Asociación Vasca de Sociología y Ciencia Política. También es fundador de Network Oversight y Eudan, empresas dedicadas al análisis sociológico de Big Data.

El *Big Data* ha irrumpido en la investigación y los análisis exploratorios de datos masivos como forma de conocer las opiniones y los perfiles presentes en nuestra sociedad. Sin embargo, a veces es complejo comprender qué es y para que sirve ¿Qué es el *Big Data* y qué podemos investigar a través de esos datos?

En las últimas décadas, hemos pasado de utilizar tecnologías principalmente analógicas a tecnologías digitales para almacenar datos, lo que ha resultado en una cantidad cada vez mayor de datos. Se dice que cada dos años se duplica la cantidad de datos que existen en el mundo. Todo esto ha hecho que cambien muchas cosas. Para empezar, hoy todos tenemos

acceso a portátiles, *Smartphones* y *Smart TVs* con los que interactuamos diariamente o, incluso, cada hora del día. Interactuamos con aplicaciones y con otros usuarios, y sin notar lo tanto, también con servidores, con sensores y con todo tipo de dispositivos tecnológicos.

Aunque todo esto ya es una realidad para los usuarios, no ha sido hasta hace relativamente poco que desde la Ciencia Social hemos llegado a la conclusión más o menos unánime—creo—de que todo esto es socialmente relevante y merece la pena ser estudiado.

Continúa...



Ahora bien, la mayoría de los datos masivos son privados. Están almacenados en grandes servidores y sólo sus propietarios tienen acceso a ellos: Google, Amazon, Microsoft, etcétera. Sin embargo, también hay algunas ventanas de oportunidad en los datos accesibles en algunas redes sociales. Es ahí donde se centra la mayor parte de la investigación social basada en Big Data.

Y en concreto, ¿Cómo se obtienen esos datos? ¿De dónde salen?

Los datos masivos sociales provienen en su mayoría de las APIs de los medios sociales, el mecanismo que las propias plataformas disponen para que accedamos a ellos. También se suele acceder a estos datos mediante técnicas de raspado web, que son las que se utilizan cuando las plataformas no permiten hacerlo de otro modo. Aquí es cuando la cosa se puede empezar a complicar, legal y éticamente, por lo que es conveniente estar bien asesorado y saber lo que se hace. El Big Data proviene de datos que generamos los usuarios de las plataformas y que accedemos a compartir con terceros bajo una serie de condiciones. Los investigadores tenemos, entonces, el deber y la obligación de respetar estas condiciones, así como cuestiones básicas de privacidad y legitimidad en el uso de los datos.

Y si aplicamos todo esto al ámbito de los juegos de azar ¿qué puede aportarnos el Big Data?

Las redes sociales como Instagram, Facebook o Twitter no son quizás un sitio en el que los jugadores de azar acuden para compartir sus patrones de comportamiento de manera abierta. Sin embargo, sí que se trata de un espacio privilegiado en el que se generan discursos y narraciones alrededor de los juegos de azar. La investigación basada en Big Data resultará clave para detectar cuáles son estos discursos y estas narraciones alrededor de los juegos de azar, así como las corrientes de opinión que existen cuáles son las características sociológicas de quienes promueven dichos discursos y narraciones.

Y en relación a la investigación del OVJ sobre Big Data ¿Qué tipo de información se obtendría de este estudio?

Actualmente, estamos estudiando la conversación alrededor de una serie de palabras clave, sobre las que esperamos identificar elementos clave del discurso y las narraciones que operan sobre los juegos de azar en lo que denominamos la “esfera pública vasca”. Esperamos obtener no solamente un listado de discursos, sino poder identificar sus promotores y perfilar sociológicamente sus difusores, siempre respetando la privacidad de los usuarios.



1- Empresas operadoras Máquinas “B”

En los últimos años, el número de empresas operadoras de Máquinas “B” se ha visto reducido en los tres Territorios Históricos. Bizkaia es el territorio que concentra mayor número de empresas operadoras (51,7%), seguido por Gipuzkoa y Álava.

	2019	2020	2021	2022
Araba	49	46	43	42
Bizkaia	138	133	124	117
Gipuzkoa	70	68	64	67
CAE	257	247	231	226

2- Permisos de Máquinas “B”

	2019	2020	2021	2022
Permisos máquinas de juego "BH" Hostelería				
Álava/Araba	1.242	1.251	1.253	1.228
Bizkaia	4.499	4.446	4.459	4.472
Gipuzkoa	2.224	2.213	2.185	2.160
CAE	7.965	7.910	7.897	7.860
<i>Permisos máquinas de juego "BH", Real en funcionamiento</i>				
<i>En expectativa de explotación</i>	292	137	127	608
<i>Inhabilitados (expectativa sin explotación)</i>	76	93	79	279
<i>Funcionamiento real</i>	7.597	7.680	7.691	6.973
Permisos máquinas de juego "BS" Salones de Juego				
Álava/Araba	386	400	401	399
Bizkaia	1.436	1.425	1.410	1.418
Gipuzkoa	819	824	838	836
CAE	2.641	2.649	2.649	2.653
Permisos máquinas de juego "BG" Bingo				
Álava/Araba	23	30	30	24
Bizkaia	62	60	60	47
Gipuzkoa	12	26	26	19
CAE	97	116	116	90

La cifra de permisos de Máquinas “B” en Euskadi asciende a 10.603, un dato que ha ido disminuyendo paulatinamente los últimos años. La mayoría de estos permisos se concentran en la hostelería (74,1%), seguidos por los existentes en salones de juego y, de lejos, por los de bingos. A su vez, Bizkaia es, nuevamente, el TH donde mayor número de permisos hay en cada una de las tres modalidades. Bien es cierto que en el caso de permisos “BH” no todas las licencias están en activo.



3- Expedientes sancionadores en materia de juego 2022

Sanción	Total
Juego ilegal	1
Permitir juego a menores	9
Presencia de menores	2
Acceso y/o juego de menores (Ley 10/2015)	14
Incumplimiento horario de cierre	2
Irregularidades en máquinas	5
Incumplimiento de medidas de seguridad en locales de juego	1
Incumplimiento de requisitos administrativos	1
Expedientes por hechos constitutivos de infracción	35

En el año 2022 se han iniciado 35 expedientes nuevos en materia de juego en Euskadi, siendo el más común el acceso y/o juego de menores. Del total de expedientes, 16 han sido una infracción muy grave, 5 graves y 14 leves.

Añade jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus a tu libreta de direcciones para recibir todas las novedades del Observatorio Vasco del Juego sin problemas.