



# NEWSLETTER

## OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO

Enero 2025

Número 10



**Jorge Flores** es Fundador y Director de PantallasAmigas desde 2004. Licenciado en Informática por la Universidad de Deusto. Especializado en educación, ciudadanía y bienestar digital. Autor de múltiples guías para familias y profesionales y de recursos didácticos y campañas multimedia de prevención y sensibilización sobre riesgos como el *ciberbullying*, el *grooming*, el *sexting*, la sextorsión, la ciberviolencia de género, la desinformación, las tecnoadicciones y la privacidad online.

### ¿Cuáles son los objetivos de PantallasAmigas? ¿Qué papel tiene el juego/juegos de azar dentro de estos objetivos de la entidad?

PantallasAmigas nace en 2004, hace más de dos décadas, con la misión de promover el uso seguro y saludable de las nuevas tecnologías por parte de los menores. En 2009, cuando además de usar internet vivíamos parte de nuestra vida en la Red, incorporamos el impulso de la ciudadanía digital responsable a nuestra misión. Desde 2019 podemos resumir nuestra labor en el desarrollo de la educación, la ciudadanía y el bienestar digital. Así pues, nuestro papel y foco, siendo siempre el mismo, ha evolucionado conforme el binomio menores-tecnologías ha ido mutando. Tenemos diversos pilares, pero destacaré que el desarrollo de los derechos de la infancia en el entorno digital debe guiar todas nuestras intervenciones.

El juego de azar es parte de la oferta que está al alcance del público adolescente conectado. Supone, por lo tanto, un contenido nocivo que debe ser evitado y, en su defecto, manejado. Es una amenaza online para el bienestar de los chicos y chicas y, por lo tanto, nos preocupa y nos ocupa. Por otro lado, estamos viendo cómo los videojuegos incorporan dinámicas del juego de azar de forma cada vez más creciente y variada, difuminando en ocasiones los límites entre el videojuego y el juego de azar.

## CONTENIDO

### Entrevista :

Jorge Flores, Fundador y Director de PantallasAmigas ..... 1

### Noticias

Subvención de proyectos para la realización de actividades de prevención del juego patológico 3

Nombramiento del Director de Juego y Espectáculos..... 3

Celebración IV Jornadas OVJ ... 3

### Indicadores de juego

Cantidad jugada en Bingo..... 4

Permisos de máquinas BG en bingos ..... 4

Casinos ..... 5

## **¿Qué ha cambiado en los últimos años con el avance de la tecnología? En este sentido nuevos riesgos, nuevos perfiles, desafíos...**

Si nos fijamos en los últimos cinco años, podemos citar al menos seis cuestiones relevantes:

- Consolidación de la relevancia de los influencers
- Irrupción de TikTok
- Generalización de la polarización y la desinformación
- Reducción de la edad de inicio en Internet y del primer móvil.
- Diversificación del formato y uso de los activos digitales (NTFTs, criptomonedas ...)
- Evolución de los modelos de negocio de los videojuegos

Mención aparte merece la Inteligencia Artificial que desde 2022 está cambiando las reglas de juego a pesar de estar todavía en los umbrales de su potencial y de que, en ocasiones, ni nos damos cuenta de cómo ya nos está afectando.

## **¿Qué beneficios tiene que instituciones públicas financie y colabore con entidades como el de PantallasAmigas?**

Creo que la colaboración es siempre positiva y casi siempre necesaria. Mejora los resultados y estimula a ambas partes. Las organizaciones sociales como PantallasAmigas podemos aportar frescura, agilidad, practicidad, contacto directo con la ciudadanía y su realidad... aspectos muy importantes que, por lo general, están lejos del alcance de las administraciones públicas. El tercer sector puede y debe ayudar a desplegar las políticas públicas, a ejecutar los planes de actuación... pero necesita ir de la mano de la Administración. Más allá de la financiación, la colaboración con las instituciones públicas aporta un plus de legitimidad y relevancia que es también un ingrediente determinante en muchas ocasiones. Por otro lado, el tercer sector puede servir de sensor, recogiendo y elevando las necesidades que detecta en su día a día en la calle. Finalmente, no hay que descartar que este modelo está abierto a la colaboración privada que desee aportar activos a la causa o los proyectos, como parte de su compromiso social.

## **Desde PantallasAmigas, ¿cuáles son los retos que consideran que deben afrontarse en un futuro próximo en el ámbito de las pantallas y los juegos?**

En relación a las personas menores de edad, que son nuestro foco principal de trabajo, el primer reto es limitar la posibilidad de acceso. Se está trabajando en un modelo de verificación de edad que podría ser exigible y al que las compañías que ofrecen juego tendrían que ceñirse. En la parte que no es exigible por ley, se debe insistir en el componente ético del negocio. En esa línea, sería bueno establecer indicadores públicos y transparentes que ayudaran a trazar una senda de mejora y de reconocimiento.

Por otro lado, ya se ha mencionado antes, es un reto muy relevante la simbiosis creciente entre videojuegos y juegos de azar. No debemos olvidar la presencia masiva de esta forma de ocio electrónico que llega a nuestros hijos e hijas desde una edad muy temprana. Normalizar las dinámicas del gambling en el gaming puede traer consecuencias muy negativas.

Relacionado de alguna forma con lo anterior, es presumible que aumenten las ya muy diferentes formas en que el juego de apuestas o azar se presenta y, por lo tanto, exista una dificultad creciente para las labores de prevención e intervención temprana.

Por último, el empleo de la inteligencia artificial por parte de las compañías de juego, más allá de las formas en que esta está ya siendo usada, va a aumentar el poder de seducción y de retención de las compañías. El perfilado de las personas jugadoras será más completo, rápido y eficiente y el entorno de juego se adaptará de forma dinámica al mismo. Así, por ejemplo, mediante IA se personalizarán y afinarán los estímulos, los refuerzos, los contextos, las formas de juego... mejorando, por lo tanto, la motivación a seguir jugando.

## NOTICIAS

### Nombramiento del Director de Juego y Espectáculos

**Aitor Uriarte Unzalu** continuará como Director de Juego y Espectáculos de Gobierno Vasco durante la legislatura 2023-2027. La nueva estructura del Departamento está recogida en el Decreto 318/2024, de 29 de octubre, por el que se establece la estructura orgánica y funcional del Departamento de Seguridad. En el nuevo organigrama la Dirección de Juego y Espectáculos está enclavada dentro de la Viceconsejería de Protección Civil. Al frente de la misma, se halla Joana Egiluz Ibarguren.

### Aprobación de las ayudas a programas para la realización de actividades de prevención universal del juego patológico

El Gobierno Vasco ha otorgado subvenciones por un total de 100.000 euros a once asociaciones presentados en esta convocatoria, tres más que el año anterior. Las beneficiarias son entidades sin ánimo de lucro enfocadas en la prevención y tratamiento de adicciones, así como en la intervención socioeducativa y el apoyo a personas en situaciones de vulnerabilidad.

Estas iniciativas incluyen campañas educativas, talleres y materiales dirigidos a diversos grupos, como jóvenes, familias y personas con problemas de salud mental, y buscan sensibilizar sobre los riesgos de la ludopatía y fomentar hábitos saludables.

### Celebración IV Jornadas del Observatorio Vasco del juego el próximo 12 de febrero

El próximo 12 de febrero tendrá lugar la IV Jornada del Observatorio Vasco del Juego en el Bizkaia Aretoa bajo el lema "Socialización del Juego en Euskadi".

En la misma se presentarán los datos correspondientes al estudio "Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas jugadoras en Euskadi 2024". Este mismo es la continuación del realizado en 2020.

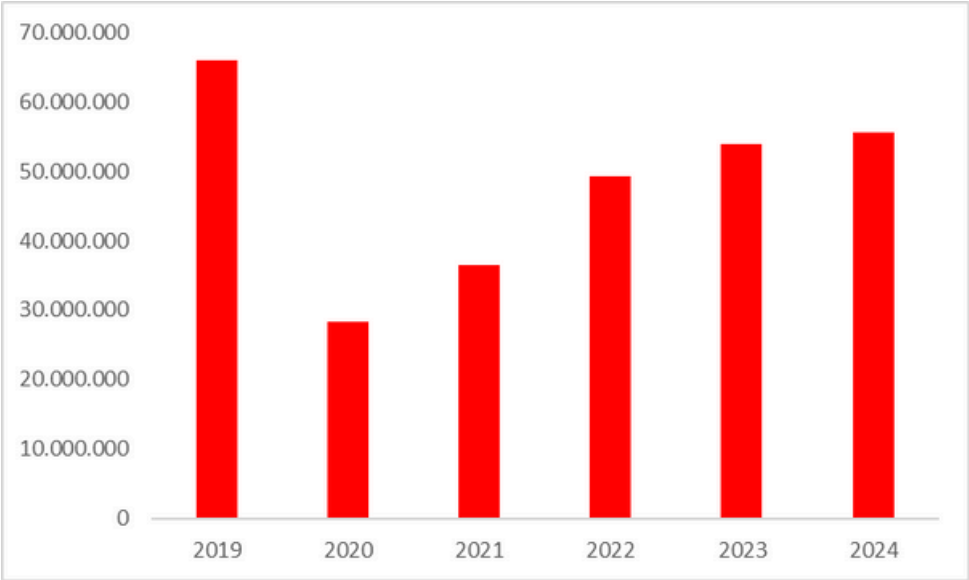
La jornada contará con una ponencia marco impartida por la educadora social y antropóloga Patricia Martínez, en la que se enfatizará sobre la socialización de juego con perspectiva de género. Posteriormente se contará con una mesa debate con diferentes representantes de diversas instituciones políticas, en la que se hablará sobre como abordan el juego desde los diferentes ámbitos de actuación.

¡Os invitamos a asistir a esta nueva edición!

**Inscripción para la asistencia:**  
**[jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus](mailto:jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus)**

# INDICADORES DE JUEGO

## 1 ° CANTIDAD JUGADA EN BINGO TRADICIONAL (2019 - 2024)



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

En el año 2019, la cifra total jugada en el bingo tradicional en Euskadi alcanzó casi los 66 millones de euros. Sin embargo, en el año 2020, como resultado directo de la crisis provocada por la Covid-19, esta cantidad se contrajo a menos de la mitad, situándose en 28,2 millones de euros. En el último año registrado, la cifra ascendió a 55,5 millones de euros, un 15% menos que en el 2019, pero con una mejora de casi el 3% respecto al año anterior y siguiendo con una tendencia ascendente.

## 2 ° PERMISOS MÁQUINAS BG EN BINGOS

	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Araba	23	30	30	24	24	23
Bizkaia	62	60	60	47	51	51
Gipuzkoa	12	26	26	19	20	18
Total Euskadi	97	116	116	90	95	92

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juegos y Espectáculos

El número de permisos de máquinas BG no se ha mantenido constante en los últimos años. Se produjo un aumento general de 2019 a 2020, pero luego se ha ido reduciendo notablemente. Desde 2019 hasta el año 2024, la cifra es la misma para Araba. En los otros dos Territorios las tendencias son diferentes. Mientras que en Bizkaia se han reducido el número de permisos (- 18%) y en Gipuzkoa se ha incrementado un 50% en el último lustro.

# INDICADORES DE JUEGO

## 3 ° CASINOS

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
Número de casinos	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Número de mesas	19	19	19	14	18	7	7	7	6
Permisos máquinas "C"	123	124	124	124	123	123	52	54	51

Fuente: Memoria de actividad de la Dirección de Juego y Espectáculos

En los últimos años, el número de casinos en Euskadi ha permanecido invariable, manteniéndose en un total de dos, ubicados en Bilbao y Donostia-San Sebastián. A pesar de esta estabilidad, tanto la cantidad de mesas como los permisos para máquinas tipo C han experimentado disminuciones significativas en el último ciclo.

Inicialmente, la cantidad de mesas disminuyó en 2019, experimentó una recuperación en 2020 y, posteriormente, volvió a reducirse de manera más pronunciada en 2021. En la actualidad hay un total de 6 mesas, la cifra más baja registrada en la última década.

En cuanto a los permisos de máquinas tipo C, también dentro de ambos casinos, se mantuvieron prácticamente constantes desde 2016 hasta 2021. A partir de este año 2022, se produjo una notable disminución cercana al 60% de las autorizaciones de las máquinas de tipo C.

Añade

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

