



# NEWSLETTER

## OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO

---

Enero 2024

Número 6



**Irune Suberbiola Garbizu** es doctora y profesora de Derecho financiero tributario en la Facultad de Derecho (UPV/EHU) donde ejerce también como Vicedecana de Posgrado. Cuenta con una dilatada experiencia investigadora, siendo autora de artículos y monografías sobre el sistema tributario. Colabora de manera habitual con algunas revistas como *Forum Fiscal* o *Nueva Fiscalidad*. Por su experiencia en la materia tributaria sobre el juego, ejerce también secretaria técnica de la asociación AGUIMAR.

### CONTENIDO

---

#### Entrevista :

Entrevista a Irune Suberbiola Garbizu, Profesora de Derecho Financiero y Tributario (UPV/EHU) y secretaria técnica de la asociación AGUIMAR ..... 1

---

#### Noticias

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

Orden de máquinas.....3

Celebración III Jornadas. OVJ .... 3

---

#### Indicadores de juego

Cantidad jugada en Bingo.....4  
Permisos de máquinas BG en bingos .....4  
Casinos .....5

#### ¿Cuáles son los principales retos del sector del juego en Euskadi en los próximos años? Entre esos retos, ¿pueden detectarse diferencias entre el sector online y presencial?

Podríamos centrarnos en diversas cuestiones, pero por abordar aquellos retos que son comunes al sector del juego en general y que afectan de forma particular a determinados subsectores, mencionaría 4 retos principales. Un primer plano sería el reputacional. Lamentablemente, nuestra sociedad aún considera el juego público como una compra inocua de una probabilidad de cambiar su situación económica, mientras asocia el juego privado, que ofrece tiempo de ocio, a una actividad patológica. Por tanto, el primer reto al que nos enfrentamos es precisamente ese: intentar cambiar la opinión ciudadana sobre el juego privado, algo para lo que deberemos perseverar en la colaboración institucional con administraciones y asociaciones de distinta índole, para que se entienda mejor el alcance de nuestra realidad.

En segundo término, otro reto al que hacer frente es el de la adaptación del negocio a la realidad actual. El sector de juego ha sabido adaptarse a los usos, costumbres y preferencias de su clientela. En este sentido, mantener ese dinamismo, no es un reto como tal sino una costumbre a conservar. Desde un punto de vista tecnológico nuestros dispositivos han sido y son señeros en desarrollos; pero, en ocasiones, las limitaciones normativas han impedido responder a la demanda de unos usuarios tecnológicamente maduros que exigen determinadas prestaciones que, como decía, determinados subsectores, no pueden ofrecer. La prohibición de habilitar el pago electrónico en el subsector de máquinas recreativas en calle es un claro ejemplo de ello. (continua)

En este orden de asuntos un tercer reto, claramente, es el de hacer entender a nuestra Administración que la pervivencia de determinados subsectores depende, precisamente, de permitir que se adapten a los requerimientos que nuestros propios usuarios nos hacen. Finalmente, un cuarto reto a abordar atañe a la estructura empresarial de algunos subsectores. Su atomización, la naturaleza de su empresariado, la posibilidad o no de realizar un relevo generacional que atañe no solo al accionariado sino también al tipo de cliente, ... permite vaticinar futuras reestructuraciones, principalmente de pequeñas empresas, que, necesariamente van a tener que buscar sinergias o fusionarse con otras empresas de su tamaño para hacer frente a los desafíos del mercado.

En lo que atañe a las posibles diferencias que puedan plantear estos retos según estemos refiriéndonos a juego online o juego presencial, debemos partir de una realidad insoslayable cual es la de que la normativa autonómica no permite el desarrollo del juego online a todos los subsectores. Partiendo de este hecho, los retos principales, el reputacional y el de la adaptación del negocio a la realidad actual son comunes; las formas de abordarlos, muy probablemente, pueden ser diferentes.

### **¿En qué escenario se encuentra hoy el sector del juego desde el plano económico?**

Nuestras empresas no son ajenas a las vicisitudes del conjunto del tejido empresarial, participan de los ciclos económicos y sufren los mismos vaivenes que el resto de operadores económicos. Lejos de la creencia popular que indica que en tiempos de dificultades económicas la gente juega más, lo cierto es que el gasto en ocio, y el juego es ocio, es el primero que se resiente. En este sentido, el entorno postpandémico, la desaceleración económica, la inflación, ... son cuestiones que necesariamente afectan al sector del juego: cuando la gente ve aumentado el costo de la vida disminuye su presupuesto para juego, lo cual, redundar en nuestras cuentas de resultados. Esto, unido al cambio de costumbres sociales derivadas del COVID19, puede esbozar la imagen del escenario en el que se encuentra hoy nuestro sector. La reducción de establecimientos de hostelería también condiciona a los subsectores que operan en la misma.

### **¿Qué valoración hace el sector de la opinión ciudadana sobre el juego?**

Nuestro sector está plenamente integrado en la sociedad y, sin embargo, como comentaba, aún se da una clara dicotomía entre la consideración que merece el juego público y la que se le da al juego privado. El juego privado ofrece ocio y entretenimiento; a diferencia del juego público, no promete hacerte millonario. Nuestras empresas son plenamente conscientes de las externalidades negativas que pueda tener su actividad y trabajan a diario su responsabilidad social corporativa para disminuir esa eventual incidencia con múltiples iniciativas.

### **- ¿Qué cambios se han detectado en las pautas de comportamiento de la ciudadanía en cuanto al juego? ¿Qué peso tienen en las mismas la irrupción de la modalidad online?**

La pandemia ha supuesto un cambio de paradigma en el disfrute del ocio y del tiempo libre en todos sus ámbitos, también el de juego. En este sentido, podríamos decir que no es que la gente juegue menos, que también, sino que juega a juegos distintos a los que jugaba antes de la pandemia. En este contexto, el peso del trasvase de la modalidad presencial a la modalidad online es una realidad, afectando a todos los subsectores.

### **- ¿Qué valoración hace el sector sobre las principales medidas tomadas por la Dirección de Juego y Espectáculos de Gobierno Vasco?**

El último instrumento normativo aprobado por la DJE, la Orden de 5 de diciembre de 2023, del Vicelehendakari Primero y Consejero de Seguridad, por la que se regulan los requisitos y características técnicas de las máquinas de juego, sus condiciones de interconexión y los sistemas necesarios para su control e inspección, actualiza determinados parámetros de estos dispositivos y obedece a la voluntad que tiene el Gobierno Vasco de mejorar su monitorización, de dotar de una mayor transparencia a la experiencia de la persona jugadora y de garantizar una práctica del juego responsable. Estos objetivos se alinean a la perfección con la responsabilidad social corporativa del sector y, aunque en cuestiones concretas tal vez hubiera sido deseable otra aproximación, lo cierto es que, como en ocasiones anteriores, el resultado final ha sido fruto de un difícil juego de equilibrios que denota el esfuerzo de la administración por velar por todos los intereses en juego.

### **- Y, por otra parte, ¿Cuáles serían las principales reclamaciones del sector hacia las administraciones públicas?**

Resulta un tanto difícil enumerar en dos líneas las reclamaciones que pueda realizar un sector con múltiples y tan diversos operadores como el de juego, por lo que, en esencia, me limitaría a decir que todas ellas podrían resumirse en facilitar/acompañar en dar respuesta a los retos a los que se enfrenta en los próximos años.

## NOTICIAS

### Celebración III Jornadas del Observatorio Vasco del juego el próximo 14 de febrero

El próximo 14 de febrero tendrá lugar la III Jornada del OVJ en el Palacio Euskalduna bajo el lema "Redes Sociales y Juego". Contará con numerosas expertas y expertos, que enfatizarán sobre redes sociales, videojuegos y su relación con los juegos de azar.

¡Os invitamos a asistir a esta nueva edición!.

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

### Concesión de la subvenciones a proyectos para la realización de actividades de prevención del juego patológico

La Dirección de Juego y Espectáculos ha otorgado subvenciones por un total de 100.000 euros a ocho proyectos presentados en esta convocatoria. Las beneficiarias son organizaciones 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.

Estos proyectos ofrecen información, formación e intervención temprana y preventiva, siendo el público objetivo el colectivo adolescente y juvenil, así como el personal docente y las familias. Los proyectos abordan temas como el juego de riesgo, las adicciones sin sustancias, el uso de las redes sociales y varios tipos de juegos y se llevan a cabo en entornos socioeducativos.

Los títulos de los proyectos incluyen "Acepta el reto," "Talleres de prevención de juegos de azar y apuestas deportivas," "Lotura," "Jokoan sartuko zara?" "Txanponaren beste aldean," "Proyecto de información y prevención universal del juego patológico," "Apuesta por tu salud," y "Guía de consulta y ayuda para la identificación de funcionalidades de videojuegos susceptibles de mediación parental."

### Reciente actualización del marco regulatorio de las máquinas de juego B y C en Euskadi

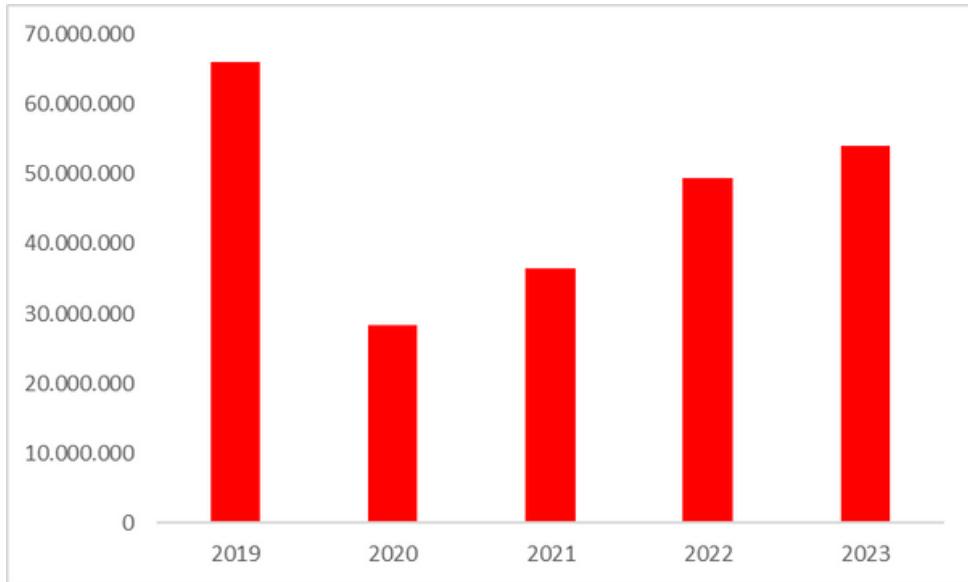
La Orden de 5 de diciembre de 2023, publicada en el Boletín Oficial de País Vasco, regula los requisitos y características técnicas de las máquinas de juego, así como sus condiciones de interconexión y sistemas de control e inspección. Esta normativa actualiza parámetros para las máquinas tipo «B» y «C» tras la modificación del Reglamento General del Juego de Euskadi en 2022.

La Orden aborda aspectos como la velocidad, porcentaje de devolución de premios, premio máximo por juego y ciclos de partidas consecutivas. También establece especificaciones técnicas para mejorar la monitorización y garantizar reglas comprensibles. Para máquinas "multipuesto", se detalla el funcionamiento, gestión de juegos y premios comunes, así como especificaciones técnicas de interconexión.

El objetivo es proporcionar información detallada sobre el juego, premios potenciales y establecer límites precisos para fomentar la práctica responsable del juego.

## INDICADORES DE JUEGO

### 1º CANTIDAD JUGADA EN BINGO TRADICIONAL (2019 - 2023)



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

En el año 2019, la cifra total invertida 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. Desde ese punto, se ha observado una recuperación gradual, aunque aún no se ha logrado igualar los niveles registrados antes de la pandemia. En el último año registrado, la cifra ascendió a casi 60 millones de euros, indicando una mejora significativa. Sin embargo, desde una óptica longitudinal, la caída ronda el 33% en el últimos lustro.

### 2º PERMISOS MÁQUINAS BG EN BINGOS (2016 - 2023)

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Araba	30	30	21	23	30	30	24
Bizkaia	27	34	56	62	60	60	47
Gipuzkoa	7	7	13	12	26	26	19
Total Euskadi	64	71	90	97	116	116	90

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

El número de permisos de máquinas BG ha aumentado desde 2016 hasta la actualidad. Sin embargo, este crecimiento no ha sido lineal ni homogéneo en los tres TT.HH. Hasta el año 2020 fueron 116 los permisos, en 2021 se mantuvo la cifra y en el año 2022, cayó hasta los 90. Desde 2016, Bizkaia y Gipuzkoa han visto un incremento de los permisos, mientras que en Araba-Álava se han reducido.

## INDICADORES DE JUEGO

### 3º CASINOS

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
<b>Número de casinos</b>	2	2	2	2	2	2	2
<b>Número de mesas</b>	19	19	19	14	18	7	7
<b>Permisos máquinas "C"</b>	123	124	124	124	123	123	52

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 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. Desde entonces, el número de mesas en los casinos se sitúa en 7.

En cuanto a los permisos de máquinas tipo C, también dentro de ambos casinos, se mantuvieron prácticamente constantes desde 2016 hasta 2021. Sin embargo, en 2022, se produjo una notable disminución del 58%, de 123 a 52 permisos.

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