



NEWSLETTER

JOKOAREN EUSKAL BEHATOKIA

2024ko urtarrila

6. Zenbakia



AURKIBIDEA

Elkarrizketa:

Irune Suberbiola Garbizu,
Finantza eta Zerga Zuzenbide
irakaslea (UPV/EHU) eta
AGUIMAR elkarteako idazkari
teknikoa 1

Berriak

Joko patologikoa prebenitzeko
jarduerak egiteko
proiektuetarako dirulaguntza.....3

Makinen agindua.....3

JEBen III. Jardunaldien
ospakizuna.....3

Jokoaren adierazleak

Bingo tradizionalen jokaturako
kopurua4
BG motako makinetako baimenak
bingoetan4
Kasinoak.....5

Irune Suberbiola Garbizu Zuzenbide Fakultateko (UPV/EHU) Zerga Zuzenbide Finantzarioko doktorea eta irakaslea da, eta Graduondoko dekanorde ere bada. Ikerketan eskarmentu handia du, eta hainbat artikulua eta monografia idatzi ditu zerga sistemaren inguruan. *Forum Fiscal* edo *Nueva Fiscalidad* aldizkarietan idazten du. Jokoaren gaineko zergen arloan duen esperientziagatik, AGUIMAR elkartearen idazkari teknikoa da

Zeintzuk dira jokoaren sektorearen erronka nagusiak Euskadin datozen urteetan? Erronka horien artean, antzeman al daiteke alderik online sektorearen eta sektore presentzialaren artean?

Hainbat gaitan zentratu gaitzake, baina jokoaren sektorean oro har komunak diren eta azpisektore jakin batzuei bereziki eragiten dieten erronkei heltzearren, 4 erronka nagusi aipatuko nituzke. Lehen planoan izen ona litzateke. Tamalez, gure gizarteak oraindik joko publikoa bere egoera ekonomikoa aldatzeko aukera kaltegabetsat jotzen du, eta joko pribatua, aisialdia eskaintzen duena, jarduera patologiko batekin lotzen du. Beraz, aurre egin behar diogun lehen erronka horixe da: herritarrek joko pribatuari buruz duten iritzia aldatzen saiatzea. Horretarako, erakundeen arteko lankidetzan jarraitu beharko dugu, hainbat motatako administrazioekin eta elkarterekin, gure errealitatearen irismena hobeto uler dadin.

Bigarrenik, aurre egin beharreko beste erronka bat negozioa egungo errealitateara egokitzea da. Joko-sektoreak jakin izan du bezeroen erabilera, ohitura eta lehentasunetara egokitzen. Alde horretatik, dinamismo horri eustea ez da berez erronka bat, gorde beharreko ohitura bat baizik. Ikuspegi teknologikotik, gure gailuak nabarmenak izan dira eta dira garapenetan; baina, batzuetan, muga normatibok eragotzi egin dute teknologikoki helduak diren erabiltzaile batzuen eskariari erantzutea; izan ere, prestazio jakin batzuk eskatzen dituzte, eta, esan bezala, azpisektore jakin batzuek ezin dituzte eskaini. Horren adibide argia da kaleko jolas-makinen azpisektorean ordainketa elektronikoa gaitzeko debekua (etengabe).

Gai horri dagokionez, hirugarren erronka da, argi eta garbi, gure Administrazioari ulertaraztea azpisektore jakin batzuen biziraupena, hain zuzen ere, gure erabiltzaileek egiten dizkiguten eskakizunetara egokitzen uztearen mende dagoela.

Azkenik, laugarren erronka azpisektore batzuen enpresa-egiturari dagokio. Atomizazioak, enpresarien izaerak, akziodunei ez ezik bezero motari ere eragiten dion belaunaldi-erleboia egiteko aukerak... aukera ematen du etorkizuneko berregituraketak iragartzeko, batez ere enpresa txikiei dagokienez, eta horiek sinergiak bilatu edo beren tamainako beste enpresa batzuekin bat egin beharko dute, merkatuaren erronkei aurre egiteko.

Online jokoari edo aurrez aurreko jokoari dagokionez erronka horiek sor ditzaketen desberdintasunei dagokienez, ezinbestekoa den errealitate batetik abiatu behar dugu: erkidegoko araudiak ez du ahalbidetzen azpisektore guztiei online jokoak garatzea. Egitate horretatik abiatuta, erronka nagusiak, izen ona eta negozioa egungo errealitateara egokitzearena komunak dira; horiei heltzeko moduak, ziurrenik, desberdinak izan daitezke.

Zein egoeratan dago gaur egun jokoaren sektorea arlo ekonomikotik?

Gure enpresak ez dira enpresa-sare osoaren gorabeheretatik kanpo geratzen, ziklo ekonomikoetan parte hartzen dute eta gainerako operadore ekonomikoaren gorabehera berberak izaten dituzte. Zailtasun ekonomikoak dauden garaietan jendeak gehiago jokatzen duela adierazten duen sinesmenetik urrun, kontua da aisiako gastua, eta jolasa aisia dela, ahultzen den lehena. Ildo horretan, pandemia-osteko ingurunea, ekonomiaren dezelerazioa, inflazioa... jokoaren sektoreari nahitaez eragiten dioten gaiak dira: jendeak bizitzaren kostua handitzen duela ikusten duenean, jokorako aurrekontua murrizten du, eta horrek emaitza-kontuetan eragina du. Horrek, COVID19tik eratorritako gizarte-ohituren aldaketarekin batera, gure sektorea gaur egun dagoen agertokiaren irudia zirriboratu dezake. Ostalaritzako establezimenduen murrizketak bertan jarduten duten azpisektoreak ere baldintzatzen ditu.

Zer balorazio egiten du sektoreak herritarrek jokoari buruz duten iritziaz?

Gure sektorea erabat integratuta dago gizartean, eta, hala ere, aipatu dudan bezala, oraindik ere dikotomia argia dago joko publikoak merezi duen kontsiderazioaren eta joko pribatuari ematen zaionaren artean. Joko pribatuak aisialdia eta entretenimendua eskaintzen ditu; joko publikoak ez bezala, ez du agintzen milioidun bihurtuko zaituenik. Gure enpresak erabat jabetzen dira beren jarduerak izan ditzakeen kanpo-eragin negatiboez, eta egunero lantzen dute beren gizarte-erantzukizun korporatiboa, hainbat ekimenekin gerta daitekeen intzidentzia hori murrizteko.

Zer aldaketa antzeman dira herritarren jokoari buruzko jokabide-jarraibideetan? Zer pisu du horietan online modalitatea sartzek?

Pandemiak paradigma aldatzea ekarri du aisialdiaz eta denbora libreaz gozatzeko eremu guztietan, baita jolasean ere. Zentzu horretan, esan genezake ez dela jendeak gutxiago jokatzen duela, baizik eta pandemiaren aurretik jokatzen ez zituen jokoetan jokatzen duela. Testuinguru horretan, presentziako modalitatetik online modalitateara aldatzearen garrantzia errealitate bat da, eta azpisektore guztiei eragiten die.

Zer balorazio egiten du sektoreak Eusko Jaurlaritzako Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak hartutako neurri nagusiei buruz?

Aholku Batzorde Juridikoak onartutako azken tresna arauemaileak, hau da, Lehen lehendakariorde eta Segurtasun sailburuaren 2023ko abenduaren 5eko Aginduak, joko-makinen betekizun eta ezaugarri teknikoak, interkonexio-baldintzak eta horiek kontrolatzeko eta ikuskatzeko behar diren sistemak arautzen dituenak, gailu horien parametro jakin batzuk eguneratzen ditu, eta Eusko Jaurlaritzak haien monitorizazioa hobetzeko, jokalarien esperientziari gardentasun handiagoa emateko eta joko arduratsuen praktika bermatzeko duen borondatearen ondorio da. Helburu horiek bat datoz sektorearen erantzukizun sozial korporatiboarekin, eta, gai zehatzetan beste hurbilketa bat egitea komeniko zatekeen arren, egia esan, aurreko aldietan bezala, azken emaitza oreka-joko zail baten emaitza izan da, eta horrek erakusten du administrazioak ahalegin handia egin duela jokoan dauden interes guztiak zaintzeko.

Eta, bestalde, zein lirateke sektoreak administrazio publikoei egiten dizkien erreklamazio nagusiak?

Zail samarra da joko-operadore ugari eta askotarikoak dituen sektore batek egin ditzakeen erreklamazioak bi ildotan zerrendatzea, eta, beraz, funtsean esango nuke horiek guztiak hurrengo urteetan aurre egin behar dien erronkei erantzuten erraztean/laguntzean laburbil daitezkeela.

B E R R I A K

Jokoaren Euskal Behatokiaren III. Jardunaldiak datorren otsailaren 14an

Datorren otsailaren 14an JEBaren III. Jardunaldia izango da Euskalduna Jauregian, "Sare Sozialak eta Jokoa" lelopean. Aditu ugari izango dira, sare sozialak, bideojokoak eta ausazko jokoekin duten harremana azpimarratzeko.

Edizio honetan parte hartzera gonbidatzen zaituztegu!

Bertaratzeko izen-ematea: jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus

Joko patologikoa prebenitzeko jarduerak egiteko proiektuei dirulaguntzak ematea

Aurten, Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzak 100.000 euroko dirulaguntzak eman dizkie zortzi proiektuari. Onuradunak irabazi-asmorik gabeko erakundeak dira, eta adikzioak prebenitzera eta tratatzera bideratuta daude, bai gizarte- eta hezkuntza-arloko esku-hartzeari eta kalteberatasun-egoeretan dauden pertsonen laguntzeari dagokienez.

Proiektu horiek informazioa, prestakuntza eta esku-hartze goiztiarra eta prebentziozkoa eskaintzen dute, helburu nagusia nerabeak eta gazteak direla, baita irakasleak eta familiak ere. Proiektuek hainbat gai jorratzen dituzte, hala nola arrisku-jokoa, substantziarik gabeko adikzioak, sare sozialen erabilera eta hainbat jolas mota, eta gizarte- eta hezkuntza-inguruneetan gauzatzen dira.

Proiektuen izenburuak honako hauek dira: "Onartu erronka," Ausazko jokoak eta kirol-apustuak prebenitzeko tailerrak, "Lotura," Jokoa sartuko zara? "Txanponaren beste aldean", "Joko patologikoaren informazio eta prebentzio unibertsaleko proiektua", "Zure osasunaren aldeko apustua" eta "Gurasoen bitartekotza behar duten bideojokoen funtzionalitateak identifikatzeko kontsulta eta laguntzarako gida."

B eta C motatako joko-makinen arau-esparrua eguneratzea Euskadin

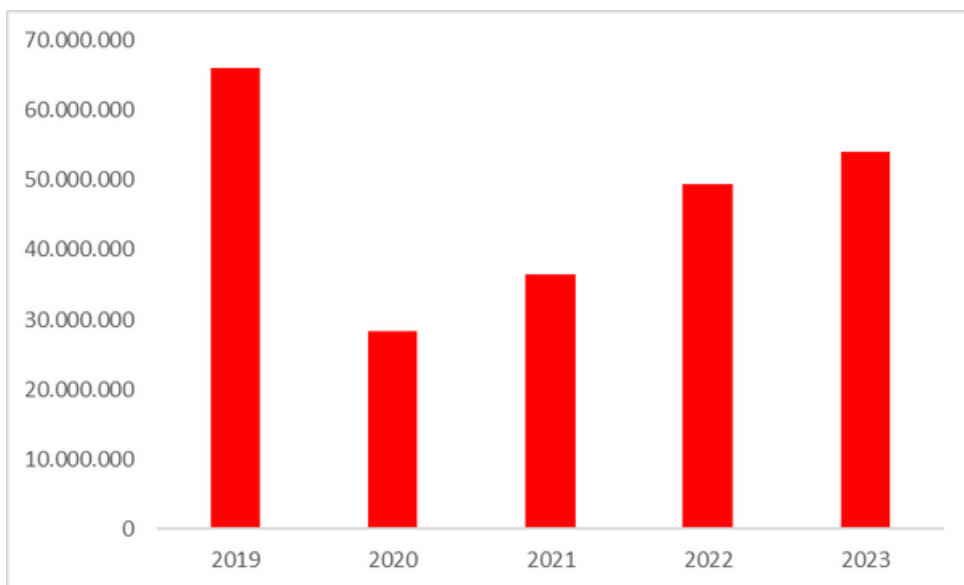
2023ko abenduaren 5eko Aginduak, Euskal Herriko Agintaritzaren Aldizkarian argitaratutakoak, joko-makinen betekizunak eta ezaugarri teknikoak arautzen ditu, bai eta interkonexio-baldintzak eta kontrol- eta ikuskapen-sistemak ere. Araudi horrek «B» eta «C» motako makinetarako parametroak eguneratzen ditu, 2022an Euskadiko Jokoaren Erregelamendu Orokorra aldatu ondoren.

Aginduak hainbat alderdi jorratzen ditu, hala nola abiadura, sariak itzultzeko ehunekoak, joko bakoitzeko gehieneko saria eta ondoz ondoko partiden zikloak. Monitorizazioa hobetzeko eta arau ulergarriak bermatzeko zehaztapen teknikoak ere ezartzen ditu. "Postu anitzeko" makinetarako, funtzionamendua, jokoen kudeaketa eta sari komunak zehazten dira, baita interkonexioko zehaztapen teknikoak ere.

Helburua da jokoiari eta sari potentzialei buruzko informazio zehatza ematea eta jokoaren praktika arduratsua sustatzeko muga zehatzak ezartzea.

JOKOAREN ADIERAZLEAK

1 ° BINGO TRADIZIONALEAN JOKATUTAKO KOPURUA (2019 - 2023)



Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuendaritza

2019an, bingo tradizionalen inbertitutako guztizko kopurua ia 66 milioi eurora iritsi zen Euskadin. Hala ere, 2020an, Covid-19ak eragindako krisiaren emaitza zuzen gisa, kopuru hori erdira baino gutxiagora uzkurto zen, 28,2 milioi eurotan kokatuz. Puntu horretatik, susperraldi mailakatu ikusi da, nahiz eta oraindik ez den lortu pandemiaren aurretik erregistratutako mailak berdintzea. Erregistratutako azken urtean, zifra ia 60 milioi eurokoa izan zen, hobekuntza esanguratsua adieraziz. Hala ere, ikuspuntu historikotik, jaitsiera %33tik gertu da azken 5 urteetan.

2 ° BG MOTAKO MAKINAK BINGOETAN

	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

Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren jardueraren memoria

BG motako makinak baimenen kopurua handitu egin da 2016tik gaur arte. Hala ere, igoera hori ez da lineala izan, ezta homogenea ere hiru LH-etan. 2020ra arte 116 baimen ziren; 2021ean mantendu zen kopurua, eta 2022an jaitsi, 90era arte. 2016tik, Bizkaian eta Gipuzkoan baimenen kopuruak gora egin du, eta Araban, berriz, behera.

JOKOAREN ADIERAZLEAK

3 ° KASINO

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Kasino kopurua	2	2	2	2	2	2	2
Mahai kopurua	19	19	19	14	18	7	7
"C" motako makinak baimenak	123	124	124	124	123	123	52

Iturria: Joko eta Ikuskizun Zuzendaritzaren jardueraren memoria

Azken urteotan, Euskadiko kasino-kopurua ez da aldatu, eta bi kasino mantendu dira guztira, Bilbon eta Donostian kokatuta. Egonkortasun hori gorabehera, C motako makinatarako mahaien eta baimenen kopuruak behera egin du azken garaian.

Hasiara batean, mahaien kopuruak behera egin zuen 2019an, 2020an gorakada bizi zen, eta, ondoren, berriro ere nabarmen murriztu zen 2021ean. Harrezkero, kasinoetan 7 mahai daude.

C motako makinak baimenei dagokienez, ia konstante mantendu ziren 2016tik 2021era. Hala ere, 2022an % 58ko beherakada nabarmena gertatu zen (123 baimenetik 52ra).

Gehitu

jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus zure
helbide-libretara, Jokoaren Euskal
Behatokiaren berrikuntza guztiak jasotzeko.