



PANORÁMICA SOBRE MUJER Y JUEGO

Informe de cifras

2022



JOKOAREN
EUSKAL BEHATOKIA
OBSERVATORIO VASCO
DEL JUEGO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

SEGURTASUN SAILA
DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Un registro bibliográfico de esta obra puede consultarse en el catálogo de la
Biblioteca General del Gobierno Vasco:
<https://www.katalogoak.euskadi.eus/katalogobateratua>

Publicación electrónica

- EDICIÓN:** 1ª en esta editorial, octubre 2024
- © Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco
Departamento de Seguridad
- EDITA:** Eusko Jurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco
- INTERNET:** www.euskadi.eus/publicaciones
www.euskadi.eus/gobierno-vasco/observatorio-vasco-juego
- AUTORÍA:** Observatorio Vasco del Juego
- EQUIPO DE INVESTIGACIÓN:** Jonatan García Rabadán *Investigador Principal* (UPV/EHU)
Iraide Fernández Aragón (UPV/EHU)
Aidée Baranda Ortiz (UPV/EHU)
Eva Jiménez Martín (UPV/EHU)
- DISEÑO:** IPAR, Soc. Coop.
- ISBN:** 978-84-457-3793-4



Índice

1. Introducción	6
2. Fuentes de datos y metodología	9
3. Frecuencia, hábitos y valoración del juego	11
3.1. Frecuencia de juego	12
3.2. Valoración y percepción sobre el juego.	16
4. Autoprohibos	21
4.1. Registro autonómico más estatal.	22
4.2. Registro autonómico y estatal.	24
4.3. Registro autoprobidos Álava	26
4.4. Registro autoprobidos Bizkaia	27
4.5. Registro autoprobidos Gipuzkoa	28
5. Personal vinculado al juego	30
5.1. Personal en asociaciones.	31
5.2. Personal en las empresas del sector del juego.	32
5.2.1. Empresas de apuestas	33
5.2.2. Bingos	34
5.2.3. Casinos	34
5.2.4. Otras empresas del sector	35
6. Máquinas «B»	37
6.1. Máquinas «B» en datos.	38
6.2. Buenas prácticas.	39
6.3. Malas prácticas	44
7. Conclusiones	59



Índice de tablas y gráficos

Índice de tablas

Tabla 1.	Muestra Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019.	12
Tabla 2.	Porcentaje de personas que han jugado en el último año según sexo 2019 y 2022 (%)	12
Tabla 3.	Porcentaje de personas que han jugado diariamente o semanalmente en el año 2019 y 2022 (%).	13
Tabla 4.	Porcentaje de personas que han jugado de manera online por sexo 2019 y 2022 (%)	14
Tabla 5.	Edad a la que se iniciaron en el juego por sexo (%)	15
Tabla 6.	Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas según el sexo, 2019 (%)	16
Tabla 7.	Percepción del juego de la población vasca según sexo género 2019 y 2022 (%)	17
Tabla 8.	Población vasca que opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y muy alto.	17
Tabla 9.	Población vasca que opina que en Euskadi las personas, en general, juegan más que hace años	18
Tabla 10.	Población vasca que a la hora de jugar asocia el hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas según sexo, 2019 (%)	19
Tabla 11.	Porcentaje de personas que creen que el juego es bueno para generar ingresos según sexo 2019 y 2022 (%)	19
Tabla 12.	Porcentaje de personas que están de acuerdo en que el juego es un tipo de entretenimiento y ocio según sexo 2019 y 2022 (%)	20
Tabla 13.	Porcentaje de personas que están de acuerdo en que la mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad, conoce sus límites, según sexo 2019 y 2022 (%)	20
Tabla 14.	Autoprobibidos en el registro autonómico más estatal 2022	23
Tabla 15.	Autoprobibidos en el registro autonómico y en el registro estatal 2022	25
Tabla 16.	Autoprobibidos en el registro autonómico más estatal Álava 2022	26
Tabla 17.	Autoprobibidos en el registro autonómico Álava noviembre 2022	27
Tabla 18.	Autoprobibidos en el registro estatal Álava 2022	27
Tabla 19.	Autoprobibidos en el registro autonómico más estatal Bizkaia 2022	27
Tabla 20.	Autoprobibidos en el registro autonómico Bizkaia 2022.	28
Tabla 21.	Autoprobibidos en el registro estatal Bizkaia 2022	28
Tabla 22.	Autoprobibidos en el registro autonómico más estatal Gipuzkoa 2022.	29
Tabla 23.	Autoprobibidos en el registro autonómico Gipuzkoa 2022	29



Índice de tablas y gráficos

Tabla 24.	Autoprobibidos en el registro estatal Gipuzkoa 2022.	29
Tabla 25.	Personas usuarias de asociaciones con problemáticas asociadas al juego en Euskadi 2022	31
Tabla 26.	Personal laboral en las asociaciones de ayuda a pacientes con problemáticas de juego, Euskadi 2022	32
Tabla 27.	Personal voluntario en las asociaciones de ayuda a pacientes con problemáticas de juego, Euskadi 2022	32
Tabla 28.	Cargos directivos en empresas de apuestas según el sexo, Euskadi 2022	33
Tabla 29.	Personal laboral en empresas de apuestas según el sexo, Euskadi 2022	33
Tabla 30.	Cargos directivos en bingos según el sexo, Euskadi 2022	34
Tabla 31.	Personal laboral en bingos según el sexo, Euskadi 2022	34
Tabla 32.	Cargos directivos en casinos según el sexo, Euskadi 2022	35
Tabla 33.	Personal laboral en casinos según el sexo, Euskadi 2022	35
Tabla 34.	Cargos directivos en otras empresas del sector según el sexo, Euskadi 2022	36
Tabla 35.	Personal laboral en otras empresas del sector según el sexo, Euskadi 2022	36
Tabla 36.	Máquinas «B» según su contenido visual	38
Tabla 37.	Máquinas «B» simples según su contenido visual	39
Tabla 38.	Máquinas «B» múltiple según su contenido visual.	39

Índice de gráficos

Gráfico 1.	Porcentaje de población vasca que ha jugado a los principales tipos de juego de Euskadi por sexo 2019 (%)	13
Gráfico 2.	Porcentaje de población vasca que ha jugado a los principales tipos de juego de Euskadi por sexo, 2022 (%).	14
Gráfico 3.	Porcentaje de los principales motivos por los que ha jugado la población vasca por sexo (2019)	15
Gráfico 4.	Percepción sobre los problemas relacionados con el juego en el futuro según sexo 2019 (%)	18
Gráfico 5.	Percepción sobre los problemas relacionados con el juego en el futuro según sexo 2022 (%)	19



1.

Introducción

Introducción

El presente documento tiene como fin principal facilitar a las Administraciones Públicas información actualizada respecto a las desigualdades de género y su evolución dentro del juego, de modo que puedan definir sus estrategias y políticas para impulsar la igualdad de mujeres y hombres basándolas en diagnósticos más sólidos. Para comprender, desde una perspectiva de género transversal, la realidad acerca del juego en Euskadi se ha tomado como referencia diferentes variables dentro de la esfera de juego. Por un lado, se ha recogido la información sobre prevalencia y valoración del juego a través del Informe de Percepción social y hábitos de juego en la población vasca (Ikei, 2019, 2022); se ha consultado los datos de personas registradas en Autoprobibidos, tanto a nivel de Euskadi como estatal. Por otro lado, se ha querido estudiar el entramado asociativo y empresarial del sector. Y, por último, se ha hecho un análisis visual de las máquinas «B» homologadas en la CAPV.

De todos los datos recogidos en el citado informe, únicamente serán analizados los referentes al sexo, es decir, las diferencias entre hombres y mujeres en cuanto a hábitos y percepción del juego en Euskadi.

La naturaleza de este documento es meramente descriptiva, y no pretende analizar ni contextualizar las causas de las desigualdades encontradas. Identifica las diferencias en la situación de mujeres y hombres en las vertientes analizadas y procura, cuando la información disponible lo permite, apuntar las tendencias, de incremento o reducción, de estas diferencias para conocer la evolución de la sociedad en materia de igualdad.

De forma general, se observa cómo la mayor prevalencia en juegos de azar se da por parte de los hombres, siendo estos quienes tienen una mayor presencia en los informes de autoprobibidos (con 1333 hombres en diciembre de 2021, frente a 371 mujeres). Se especifica cómo los Jugadores en Progresión Adictiva son algo más del triple que las Jugadoras.

A nivel del Observatorio Vasco de juego disponemos del estudio sobre *Percepción social y hábitos de juego en la población vasca* (Ikei, 2019), donde se observa la evolución de las diferencias de género por tipología de juego en Euskadi. Existen diferencias de género por la tipología de juego que practican hombres y mujeres. Así, respecto a la cantidad de juegos en los que mujeres y hombres desarrollan su actividad con asiduidad, existe una clara diferencia entre sexos. Mientras que un 5,1% de hombres ha jugado a máquinas de hostelería, solamente un 1,4% de las mujeres lo afirma. Ocurre de igual modo con los locales de apuestas, con un 3,5% de hombres, respecto a un 1% de mujeres. Por último, los datos referentes al casino también arrojan una diferencia llamativa, con un 3,2% de hombres, respecto a un 0,6% de mujeres.

En relación a la frecuencia del juego, entre las personas que dicen que han jugado diariamente o una o varias veces a la semana en los últimos 12 meses, se observan algunas diferencias según distintas variables. Así, el juego diario o semanal se da más entre los hombres (19,3%) que entre las mujeres (14,7%).



Introducción

Este trabajo se estructura en cinco grandes partes. En primer lugar, se expone las fuentes de datos y la metodología aplicada. En segundo lugar, se mencionan los datos de frecuencia, hábitos y valoración del juego en el contexto vasco realizando una comparativa temporal. En tercer lugar, se muestran los datos existentes de personas registradas en autoprohibidos. Seguidamente, se hace un análisis de la estructura presente tanto en las asociaciones como en las empresas relacionadas con el sector del juego. A continuación, se expone la información obtenida a partir del análisis visual de los diferentes modelos de máquinas «b» instaladas alrededor de Euskadi. Por último, las conclusiones más relevantes de los diferentes indicadores, teniendo la perspectiva de género como eje central del estudio.



2.

Fuentes de datos y metodología

Fuentes de datos y metodología

La diversa naturaleza de los indicadores expuestos en este informe hace que las fuentes, y su análisis, sean muy variadas.

Para el primer punto del análisis, frecuencia, hábitos y valoración del juego, se han expuesto los datos del informe de IKEI, Research & Consultancy *Percepción social y hábitos de juego de la población vasca 2019*, en los que se hacía mención a los mismos diferenciando por sexo. En ocasiones, estos datos se pueden comparar con los conseguidos en la investigación *Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022* llevada a cabo por la UPV/EHU.

Por tanto, el objetivo de este apartado es doble. Por un lado, comparar los valores entre hombres y mujeres de las principales variables del informe. Por otro lado, comparar la evolución dichos valores entre los años 2019 y 2022.

El segundo apartado, denominado autoprohibidos, se centra en el análisis de las personas registradas que se auto excluyen del juego en el registro estatal, para los juegos online, y en el registro autonómico, para aquellos de competencia vasca. El propio OVJ ha sido el encargado de facilitar ambos registros de Autoprohibidos. Estos datos permiten la realización de una comparativa entre hombres y mujeres de los registros tanto a nivel estatal como autonómico, a la vez que se estudia la incidencia en los diferentes TT.HH. y su evolución durante el último año.

En el siguiente punto se ha llevado a cabo un análisis con perspectiva de género del personal existente en las diferentes asociaciones y empresas del sector de juego. Tanto las asociaciones como las empresas, han colaborado activamente ofreciendo los datos solicitados. Esta información ha permitido hacer un análisis de la estructura interna de ambas entidades, diferenciando la presencia de hombres y mujeres en los diferentes rangos, posiciones y subsectores, como se verá más adelante.

Por último, se ha realizado un análisis visual del total de modelos de máquinas B homologadas en Euskadi. El análisis tiene como objetivo averiguar el porcentaje de máquinas que tiene contenido sexualizado, es decir, averiguar cuantas máquinas muestran imágenes de mujeres/personajes animados hipersexualizados. Este análisis se ha podido realizar gracias a la colaboración de la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco, que ha aportado imágenes e información relativa a los 339 modelos homologados en el territorio vasco. En su mayoría, cabe destacar, que las imágenes muestran solo la carátula de las máquinas, no llegando a observarse las máquinas de forma completa.

La realización del estudio monográfico *Panorámica sobre mujer y juego. Informe de cifras 2022* ha sido llevado a cabo por el departamento de Sociología y Trabajo Social de la UPV/EHU integrado por el profesor Jonatan García Rabadán, las profesoras Iraide Fernández Aragón y las investigadoras Aidée Baranda Ortiz y Eva Jimenez Martín.



3.

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

El informe *Percepción social y hábitos de juego de la población vasca 2019* realizado por Ikei se hizo teniendo en cuenta diferentes cuotas, entre ellas la de sexo, lo que hace efectiva la comparación entre hombres y mujeres.

Tabla 1. Muestra Encuesta sobre Percepción Social y Hábitos de Juego en Euskadi, 2019

	Frecuencia	Porcentaje
Mujeres	665	54,8
Hombres	549	45,2
Total	1.214	100

Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

En dicho informe, y como el título indica, se recoge información referente a las prácticas de juego, como prevalencia, tipos de juego o motivos, y diferentes opiniones y percepciones sobre el juego de azar y las apuestas. Estos datos van a ser nuevamente presentados en este informe para remarcar las diferencias o similitudes entre hombres y mujeres, además de hacer una comparación longitudinal con la última investigación llevada a cabo por el OVJ y la UPV/EHU en algunos de los casos.

3.1. Frecuencia de juego

Durante el año 2019, el 67,3% de la población afirmó haber jugado o apostado al menos una vez. Este dato era ligeramente superior entre los hombres que, entre las mujeres, con una diferencia de 4,7 puntos porcentuales. En 2022 el dato total aumentó 9 puntos, manteniéndose la prevalencia de juego más alta entre hombres que entre mujeres, pero con una diferencia de 2 puntos.

Tabla 2. Porcentaje de personas que han jugado en el último año según sexo 2019 y 2022 (%)

	2019	2022
Mujeres	65,2	75,3
Hombres	69,9	77,5
Total	67,3	76,3

Fuente: Informe 2019 y 2022

El porcentaje de personas que jugó diariamente o semanalmente se redujo en 2019 hasta el 16,8%, encontrándose diferencias en cuanto al género de las personas, ya que este dato aumentaba hasta el 19,3% en los hombres, y disminuía al 14,7% entre las

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

mujeres. En 2022 se ha preguntado sobre la frecuencia de juego diferenciando entre la modalidad online y presencial y en ambos casos la frecuencia sigue siendo mayor entre hombres que entre mujeres.

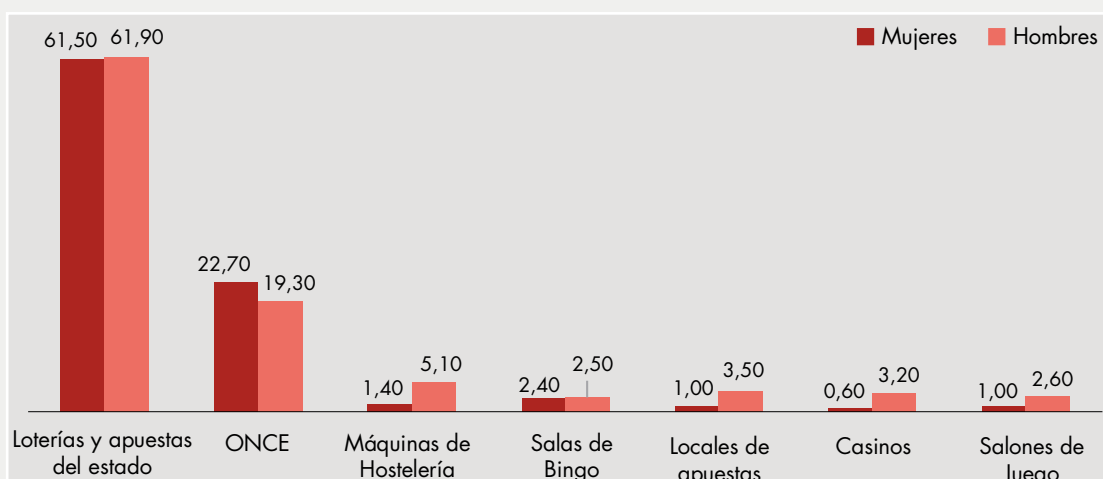
Tabla 3. Porcentaje de personas que han jugado diariamente o semanalmente en el año 2019 y 2022 (%)

	2019	2022	
		Presencial	Online
Mujeres	14,70	24,1	0,3
Hombres	19,30	32,3	1,4
Total	16,80	28,1	0,9

Fuente: Informe 2019 y 2022

Además de una mayor frecuencia de juego entre los hombres que entre las mujeres, se encontraron diferencias en sus preferencias (Gráfico 1). Los juegos más expandidos entre la sociedad vasca son las loterías y apuestas del estado y la ONCE (más comunes entre las mujeres que entre los hombres). Muy de lejos les siguen las máquinas de hostelería o máquinas B, comúnmente llamadas máquinas tragaperras, las salas de bingo, los casinos y los salones de juego. En este caso, se encuentra un mayor porcentaje de hombres que de mujeres que prefieren estos juegos.

Gráfico 1. Porcentaje de población vasca que ha jugado a los principales tipos de juego de Euskadi por sexo 2019 (%)



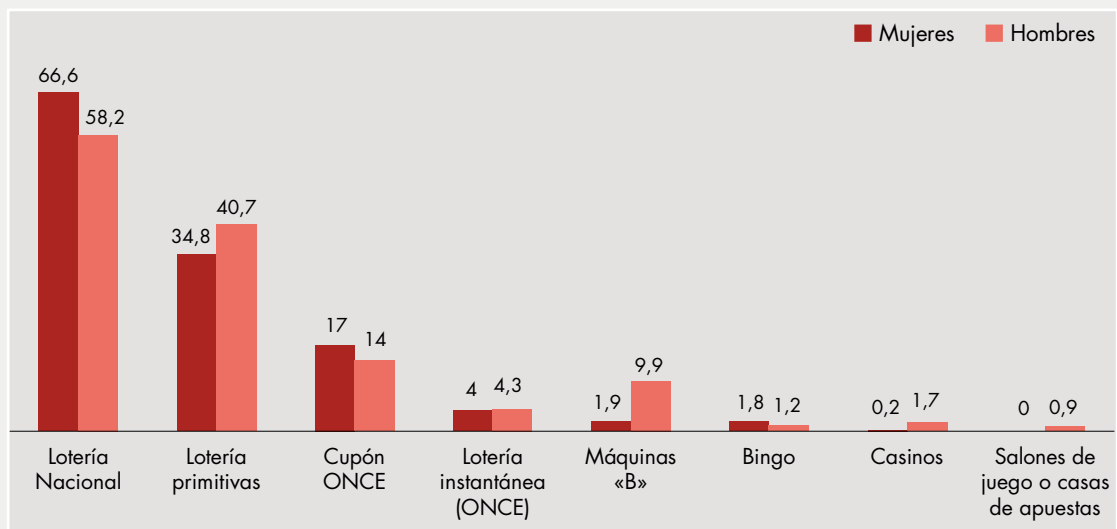
Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

En 2022, el patrón de preferencias de juego, se sigue manteniendo. Aquellos juegos dependientes de la SELAE y de la ONCE continúan siendo los más expandidos, sobre

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

todo, entre las mujeres. Las máquinas B reciben más interés por parte de los hombres, superando a la lotería instantánea de la ONCE. El resto, bingo, casinos y casas de apuestas o salones de juego les siguen muy de lejos (Gráfico 2).

Gráfico 2. Porcentaje de población vasca que ha jugado a los principales tipos de juego de Euskadi por sexo, 2022 (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

El juego online, modalidad con una trayectoria incipiente, fue escogido por el 2% de la población vasca en 2019, mientras que en el año 2022 el porcentaje se eleva hasta el 3,2%. Una vez más, las diferencias entre hombres y mujeres aparecen, pues son ellos quienes optan más por esta opción (2,7%), en comparación con las mujeres (1,5%) en 2019; y 5,2% frente al 1,1% en 2022.

Algo curioso en este caso es que el porcentaje de mujeres que juegan de manera online se reduce en el periodo estudiado, mientras que el porcentaje de hombres prácticamente se dobla.

Tabla 4. Porcentaje de personas que han jugado de manera online por sexo 2019 y 2022 (%)

	2019	2022
Mujeres	1,5	1,1
Hombres	2,7	5,2
Total	2	3,2

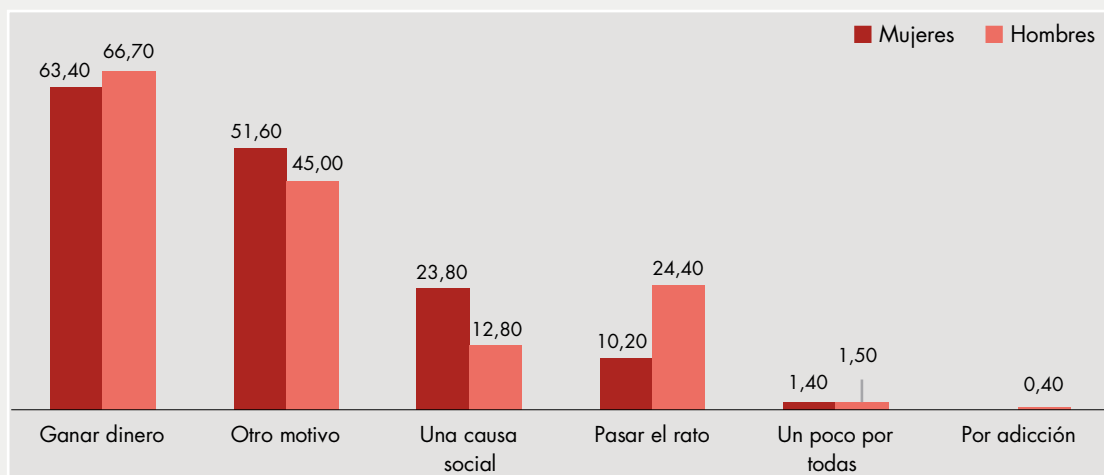
Fuente: Informe 2019 y 2022

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

En relación a los motivos que llevan a las personas a jugar destacan: ganar dinero, una causa social, pasar el rato y otros motivos (gráfico 3). La presencia de hombres es mayor entre quienes juegan por ganar dinero y por pasar el rato (66,7% y 24,4% frente al 63,4% y 10,2% de las mujeres, respectivamente). Por el contrario, las mujeres destacan por jugar por una causa social, 23,8% frente al 12,8% de los hombres.

El dato «jugar por adicción», a pesar de ser bajo en comparación al resto de motivos, es bastante destacable al ser nombrado únicamente por hombres.

Gráfico 3. Porcentaje de los principales motivos por los que ha jugado la población vasca por sexo (2019)



Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

A la hora de recabar información sobre el inicio en el juego se encontró que casi el 20% de quienes jugaban se habían iniciado siendo menor de edad (Tabla 5). Un dato bastante considerable teniendo en cuenta que el acceso al juego está únicamente permitido para personas mayor de edad.

Una vez más, se aprecian diferencias significativas entre hombres y mujeres al ser ellos quienes se inician siendo menor de edad en el 29,6% y ellas en el 11,3%, casi tres veces por debajo.

Tabla 5. Edad a la que se iniciaron en el juego por sexo (%)

	Mujeres	Hombres	Total
<18	11,3	29,6	19,9
18-24	36,5	41,9	39
25-34	18,8	28,9	24,2

Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

Además de preguntar sobre los hábitos de juego, también se hizo sobre una serie de ideas/situaciones derivadas del juego en riesgo o juego problemático (tabla 6). En este sentido, las personas que reconocieron que el juego había causado problemas económicos o sociales a sí mismo o a su entorno ascendieron al 3,7%, ligeramente más alto entre las mujeres (4,4%) que entre los hombres (3%). El 2,6% de personas afirmaron haber vuelto a jugar para ganar el dinero perdido, algo superior entre hombres (3,1%) que entre mujeres (2,1%).

El 1,3% se sentía culpable por sus hábitos de juego, sobre todo los hombres (2,6%) y el 1% de quienes juegan lo hizo para escapar de sus problemas, también más común entre los hombres (1,7%) que entre las mujeres (0,5%).

El 1,7% de los hombres confesó que el juego le había causado problemas de salud como estrés o angustia, mientras que ninguna mujer afirmaba haber sufrido estas consecuencias. Por último, el 0,6% de mujeres y de hombres acepta haber necesitado jugar mayores cantidades de dinero para conseguir la misma emoción.

Tabla 6. Población vasca jugadora que ha experimentado alguna vez en los últimos 12 meses algunas situaciones propuestas según el sexo, 2019 (%)

	Mujeres	Hombres	Total
El juego le ha causado problemas económicos y/o sociales (a usted o a su entorno)	4,40	3,00	3,7
Ha vuelto para intentar ganar dinero perdido	2,10	3,10	2,6
Se ha sentido culpable por sus hábitos de juego	0,20	2,60	1,3
Ha jugado para escapar de sus problemas (estando deprimido, ansioso...)	0,50	1,70	1
El juego le ha causado problemas de salud (estrés, angustia...)	—	1,70	0,7
Ha necesitado jugar más dinero para conseguir la misma emoción	0,60	0,60	0,6

Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

3.2. Valoración y percepción sobre el juego

En este subapartado se van a exponer las diferentes opiniones y percepciones de los y las vascas sobre los juegos de azar y apuestas. En primer lugar, y de manera general, el porcentaje de personas que percibe el juego como malo/muy malo es mayoritario, superando el 65% de la población en 2019 y el 45% en 2022. Por el contrario, quienes piensan que es bueno o muy bueno es del 4,5% en 2019 y del 11,8% en 2022. Si bien cabe destacar, en el año 2022 se diferenció entre la percepción del juego presencial

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

y del online, obteniéndose que la percepción mala/muy mala del juego online es 20 puntos porcentuales mayor que la del presencial.

La tabla 7, además de mostrar que la opinión del juego entre los años 2019 y 2022 ha mejorado, también indica que la percepción de las mujeres es ligeramente más negativa que la de los hombres, además de mostrarse más indiferentes ante la pregunta, diciendo que no los perciben ni como buenos ni como malos.

Tabla 7. Percepción del juego de la población vasca según sexo género 2019 y 2022 (%)

	2019		2022	
	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre
Muy buena	0,2	—	0,3	0,2
Buena	5,1	4	10,8	12,3
Ni buena ni mala	23,9	26,2	39,3	42,9
Mala	46,2	49,4	40	35,4
Muy mala	20,8	17,3	9,3	9
NS/NC	3,8	3,1	0,3	0,2

Fuente: Informe 2019 y 2022

En 2019, el porcentaje de personas que creía que el nivel de juego, tanto en frecuencia como en gasto, era alto ascendía al 47,3%, siendo ligeramente superior entre los hombres (54,2%) que entre las mujeres (41,7%). En el 2022, una pregunta muy similar se ha reproducido, pero diferenciando entre los juegos online y presencial y sin especificar la frecuencia o el gasto. En consecuencia, se ha obtenido que el 90,7% y el 84,1% cree que la población juega mucho o bastante a juegos presenciales y online, respectivamente, siendo inexistentes las diferencias entre hombres y mujeres.

Tabla 8. Población vasca que opina que el nivel de juego (frecuencia, gasto) en Euskadi es alto y muy alto

Mujeres	41,7
Hombres	54,2
Total	47,3

Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

La idea de que en la actualidad se juega más que hace años está fuertemente extendida en la sociedad vasca, tanto en el año 2019 como en el 2022, ya que casi 3 de cada 5 personas así lo creen. Además, como se observa en la tabla 9, esta idea está ligeramente más consolidada entre los hombres que entre las mujeres. Esto probablemente se deba

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

a que hay un porcentaje mayor de jugadores que de jugadoras y ellos mismos son conscientes de ello a la hora de realizar esta práctica.

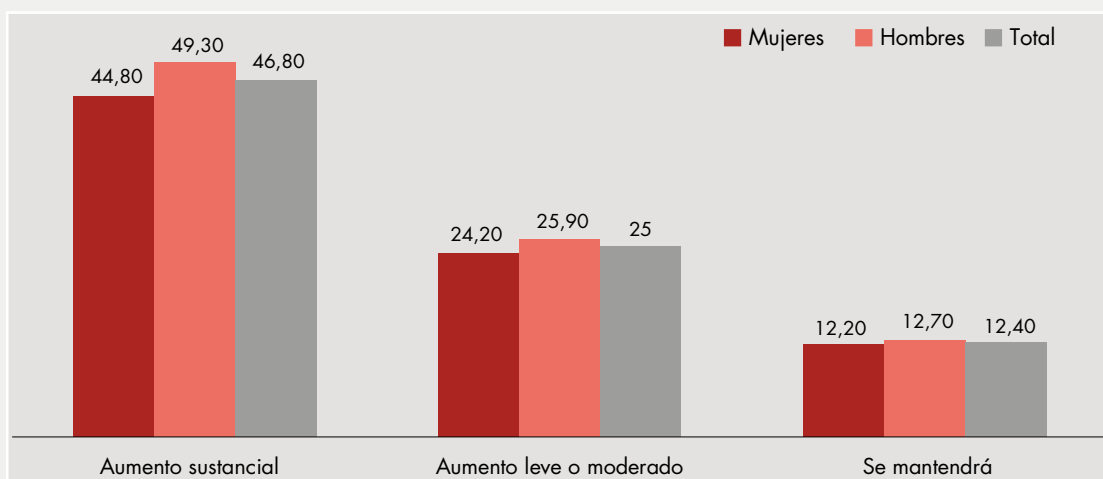
Tabla 9. Población vasca que opina que en Euskadi las personas, en general, juegan más que hace años

	2019	2022
Mujeres	67,3	73,2
Hombres	72,2	75,7
Total	69,5	74,4

Fuente: Informe 2019 y 2022

Acerca de los problemas relacionados con el juego, en 2019 el 71,8% de la población cree que en el futuro aumentarán sustancial, leve o moderadamente, mientras que el 12,4% cree que se mantendrán, como se puede ver en el gráfico 4. EL porcentaje de hombres que creen que va aumentar es ligeramente mayor que el de mujeres, 75,2% frente al 69%.

Gráfico 4. Percepción sobre los problemas relacionados con el juego en el futuro según sexo 2019 (%)



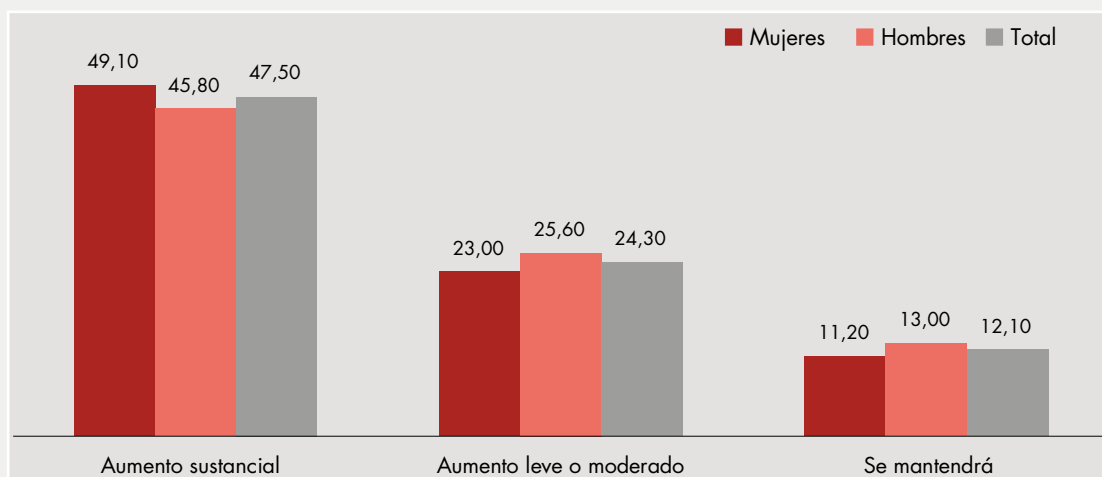
Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

Los mismos datos, 3 años más tarde, siguen siendo similares. El 71,8% cree que aumentarán de alguna manera y el 12,1% cree que se mantendrán (ver gráfico 5). En este caso, son las mujeres quienes se muestran sutilmente más pesimistas al creer que los problemas derivados del juego van a aumentar (72,1%), frente al 71,4% de los hombres.

Las personas jugadoras, en el momento de la actividad, suelen hacerlo al mismo tiempo que beben, fuman o consumen otras sustancias en el 16,1% de las ocasiones. Este dato es tenuemente superior entre los hombres (18%) que entre las mujeres (14,4%).

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

Gráfico 5. Percepción sobre los problemas relacionados con el juego en el futuro según sexo 2022 (%)



Fuente: Percepción social y valoración del juego en Euskadi 2022

Tabla 10. Población vasca que a la hora de jugar asocia el hábito del juego a algún otro hábito como el alcohol, el tabaco u otras sustancias adictivas según sexo, 2019 (%)

Mujeres	14,4
Hombres	18,0
Total	16,1

Fuente: Percepción social y hábitos de juego de la población vasca, 2019

En 2019, las personas que creían que el juego es bueno para generar ingresos se elevaba al 51,1%, mientras que en 2022 lo hace hasta el 48,5%. En ambos años, el porcentaje de hombres que estaba de acuerdo con esta idea ha sido mayor que el de mujeres. Sin embargo, el porcentaje de mujeres que está de acuerdo con esta idea ha aumentado en este periodo, mientras que el de hombres ha descendido.

Tabla 11. Porcentaje de personas que creen que el juego es bueno para generar ingresos según sexo 2019 y 2022 (%)

	2019	2022
Mujeres	46,5	47,4
Hombres	56,6	49,8
Total	51,1	48,5

Fuente: Informe 2019 y 2022

Frecuencia, hábitos y valoración del juego

El porcentaje de personas que está de acuerdo con que el juego es un tipo de entretenimiento y ocio ascendió casi el doble pasando del 29,9% en 2019 al 56,8% en 2022. En ambas ocasiones, los hombres se mostraban más conforme con esta idea que las mujeres (ver tabla 12).

Tabla 12. Porcentaje de personas que están de acuerdo en que el juego es un tipo de entretenimiento y ocio según sexo 2019 y 2022 (%)

	2019	2022
Mujeres	28,9	55,7
Hombres	31,1	58
Total	29,9	56,8

Fuente: Informe 2019 y 2022

Por último, el porcentaje de personas que creían que la mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad era de 20,3% en 2019 y de 55,6% en 2022. En tan solo 3 años esta afirmación se ha expandido casi un tercio entre la población. En ambos periodos, tanto hombres como mujeres están muy cerca de la media, produciéndose el aumento en ambos grupos poblacionales.

Tabla 13. Porcentaje de personas que están de acuerdo en que la mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad, conoce sus límites, según sexo 2019 y 2022 (%)

	2019	2022
Mujeres	20,7	54
Hombres	19,8	57
Total	20,3	55,6

Fuente: Informe 2019 y 2022



4.

Autoprobibidos

Autoprobibidos

El Registro de interdicciones de acceso al juego en Euskadi está regulado en el artículo 18 del DECRETO 120/2016, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento general del juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi, modificado por el Decreto 19/2022, de 8 de febrero.

El Registro se establece con la finalidad de impedir la participación en el juego de las personas que en él se inscriban. En consecuencia, estas personas no pueden acceder a los locales de juego donde deban aplicarse sistemas de control de admisión y a los sitios web de juego de competencia autonómica.

A nivel estatal, la Dirección General de Ordenación del Juego, dependiente del Ministerio de Consumo, gestiona su propio registro de interdicciones para el juego de ámbito de su competencia, esto es, el juego online de ámbito estatal.

Para incluir a estas personas en el registro de Euskadi, desde la Dirección de Juego y Espectáculos se accede diariamente a la web de la Dirección General de Ordenación del Juego y se agrega las personas autoprobibidas en el Estado a las inscritas en Euskadi (de ahí que pueda haber duplicidades en los datos, ya que muchas personas están inscritas en ambos registros). Todos los sistemas de control de acceso de los locales de juego de Euskadi están conectados a dicho fichero y automáticamente prohíben la entrada a las personas inscritas.

Además del registro de Euskadi y el Estatal, hay un registro por cada Comunidad Autónoma, es decir, en la actualidad coexisten 20 registros. No obstante, se está tramitando la suscripción de un convenio para el reconocimiento mutuo de las inscripciones con el fin de que la inscripción realizada en una Comunidad Autónoma sea válida para que la autoprobibición surta efectos en todo el estado.

En los siguientes subapartados se expondrán los datos referidos a ambos registros desde enero hasta diciembre de 2022, observando la evolución de los mismos entre el periodo estudiado y diferenciando entre hombres y mujeres. Además, se hará un análisis los datos comentados por TT.HH.

4.1. Registro autonómico más estatal

El registro autonómico más estatal, que contabiliza las personas que están en ambos registros sin duplicarles, muestra que desde enero hasta diciembre 2022 el número de personas que se han autoexcluido en Euskadi, tanto de los juegos online o públicos como de los privados de competencia autonómica, ha aumentado un 36,32%, pasando de 1330 a 1813.

Este crecimiento se ha debido principalmente al alza de hombres que se han registrado, ya que, en este caso, el aumento ha sido casi del 48%, mientras que el de mujeres era del 6%.

Autoprohibidos

Esto también se observa en el porcentaje de población afectada, ya que ellos son un 0,13% de la población masculina, mientras que ellas suponen el 0,03% de la población femenina. En consecuencia, el 0,08% de la población vasca está registrada en autoprobidos.

Tabla 14. Autoprohibidos en el registro autonómico más estatal 2022

		Registro autonómico+Estatal	% género	% población
Enero	Hombres	963	72,41	0,09
	Mujeres	367	27,59	0,03
	Total	1330	100	0,06
Febrero	Hombres	968	72,08	0,09
	Mujeres	375	27,92	0,03
	Total	1343	100	0,06
Marzo	Hombres	981	72,13	0,09
	Mujeres	379	27,87	0,03
	Total	1360	100	0,06
Abril	Hombres	1260	76,09	0,12
	Mujeres	396	23,91	0,04
	Total	1656	100	0,08
Mayo	Hombres	1255	76,29	0,12
	Mujeres	390	23,71	0,03
	Total	1645	100	0,08
Junio	Hombres	1247	76,46	0,12
	Mujeres	384	23,54	0,03
	Total	1631	100	0,07
Julio	Hombres	1257	76,83	0,12
	Mujeres	379	23,17	0,03
	Total	1636	100	0,07

Autoprobibidos

		Registro autonómico+Estatal	% género	% población
Agosto	Hombres	1278	76,80	0,12
	Mujeres	386	23,20	0,03
	Total	1664	100	0,06
Septiembre	Hombres	1264	77,07	0,12
	Mujeres	376	22,93	0,03
	Total	1640	100	0,07
Octubre	Hombres	1319	77,13	0,12
	Mujeres	391	22,87	0,03
	Total	1710	100	0,08
Noviembre	Hombres	1347	77,64	0,13
	Mujeres	388	22,36	0,03
	Total	1735	100	0,08
Diciembre	Hombres	1424	78,54	0,13
	Mujeres	389	21,46	0,03
	Total	1813*	100	0,08
Ev 2022	Hombres	47,87		
	Mujeres	5,99		
	Total	36,32		

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

4.2. Registro autonómico y estatal

En la tabla 15 se exponen los datos de registros de autoprobibidos a nivel autonómico y estatal de manera separada. En este sentido, se puede observar cómo se ha producido un aumento en todos los registros siendo, nuevamente, más notable entre hombres que entre mujeres.

El número de personas que se han autoexcluido en juegos de competencia estatal ha sufrido un crecimiento más leve que el autonómico, 10,6% y 33,6% respectivamente.

Autoprohibidos

Tabla 15. Autoprohibidos en el registro autonómico y en el registro estatal 2022

		Registro de la CAE	% género	Registro estatal	% género
Enero	Hombres	411	72,74	935	79,51
	Mujeres	154	27,26	241	20,49
	Total	565	100	1176	100
Febrero	Hombres	413	72,08	940	79,46
	Mujeres	160	27,92	243	20,54
	Total	573	100	1183	100
Marzo	Hombres	416	71,72	950	79,63
	Mujeres	164	28,28	243	20,37
	Total	580	100	1193	100
Abril	Hombres	444	71,38	1005	80,14
	Mujeres	178	28,62	249	19,86
	Total	622	100	1254	100
Mayo	Hombres	443	71,80	1001	80,21
	Mujeres	174	28,20	247	19,79
	Total	617	100	1248	100
Junio	Hombres	440	72,25	996	80,32
	Mujeres	169	27,75	244	19,68
	Total	609	100	1240	100
Julio	Hombres	443	72,98	1006	80,42
	Mujeres	164	27,02	245	19,58
	Total	607	100	1251	100
Agosto	Hombres	457	72,89	1017	80,52
	Mujeres	170	27,11	246	19,48
	Total	627	100	1263	100
Septiembre	Hombres	460	73,13	1000	80,97
	Mujeres	169	26,87	235	19,03
	Total	629	100	1235	100

Autoprohibidos

		Registro de la CAE	% género	Registro estatal	% género
Octubre	Hombres	487	73,12	1034	81,03
	Mujeres	179	26,88	242	18,97
	Total	666	100	1276	100
Noviembre	Hombres	516	74,46	1032	81,00
	Mujeres	177	25,54	242	19,00
	Total	693	100	1274	100
Diciembre	Hombres	577	76,42	1056	81,2
	Mujeres	178	23,58	245	18,8
	Total	755	100	1301	100
Ev 2022	Hombres	40,39		12,94	
	Mujeres	15,58		1,66	
	Total	33,63		10,63	

* La diferencia entre la suma del «registro estatal» + «registro autonómico» y «registro autonómico + Estatal» se refiere a personas inscritas en ambos registros.

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

4.3. Registro autoprobidos Álava

En el caso de Álava, la evolución total del número de personas inscritos en autoprobidos autonómico más estatal ha sido del 20,3% (tabla 16). Este dato se eleva hasta el 24,2% en el caso de los hombres y el 5,6% en el caso de las mujeres

Tabla 16. Autoprohibidos en el registro autonómico más estatal Álava 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	53	53	54	58	57	57	57	58	56	58	55	56	5,6
Hombres	202	205	209	224	223	221	226	230	227	238	240	251	24,2
Total	255	258	263	282	280	278	283	288	283	296	290	307	20,3

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

En el registro autonómico la evolución ha sido del 36,3%, ligeramente más alto que en su conjunto y que en el registro estatal, como se verá a continuación. A su vez, esta elevación es más fuerte, de nuevo, entre los hombres (43,4%) que entre las mujeres (20%), como se ve en la tabla 17.

Autoprobibidos

Tabla 17. Autoprobibidos en el registro autonómico Álava noviembre 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	10	9	10	14	14	14	14	15	14	15	13	12	20
Hombres	23	23	23	24	24	24	23	24	24	29	31	33	43,4
Total	33	32	33	38	38	38	37	39	38	44	44	45	36,3

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

El registro autonómico, que regula principalmente los juegos online y aquellos dependientes de la SELAE o la ONCE, ha visto un incremento de casi el 18% durante el año 2022 (tabla 18). En el caso de las mujeres ha sido de un 4,4%, pero entre los hombres se ha elevado hasta el 21,1%.

Tabla 18. Autoprobibidos en el registro estatal Álava 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	45	46	46	46	45	45	46	46	45	46	45	47	4,4
Hombres	189	192	197	211	210	208	214	218	214	221	220	229	21,1
Total	234	238	243	257	255	253	260	264	259	267	265	276	17,9

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

4.4. Registro autoprobibidos Bizkaia

Bizkaia es el TT.HH. con más personas registradas en autoprobibidos, aunque también es el TT.HH. con más población y con más ofertas de juego. En términos relativos, Álava y Bizkaia se encuentran en una situación similar, ya que en torno a un 0,1% de la población está inscrita en ambos registros.

La evolución de 2022 en el registro autonómico más estatal ha sido de un 56% (Tabla 19). Este incremento se ha debido principalmente al aumento de un 79,6% de hombres, ya que la presencia de mujeres ha subido ligeramente con un 6,1%. En relación con el resto de TT.HH, Bizkaia ha sido la que ha visto un mayor incremento en el registro conjunto.

Tabla 19. Autoprobibidos en el registro autonómico más estatal Bizkaia 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	213	217	219	230	227	225	220	226	223	227	226	226	6,1
Hombres	451	541	453	707	706	705	707	724	713	745	765	810	79,6
Total	664	668	672	937	933	930	927	950	936	972	991	1036	56,0

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

Autoprohibidos

En el registro autonómico, el incremento de personas inscritas ha sido de 38.7%, una subida similar al de Álava. Asimismo, el aumento de mujeres ha supuesto un 22,5% y el de hombres un 43,6% (tabla 20).

Tabla 20. Autoprohibidos en el registro autonómico Bizkaia 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	93	98	100	110	108	106	102	108	109	114	114	114	22,5
Hombres	307	309	310	331	331	329	333	345	346	367	393	441	43,6
Total	400	407	410	441	439	435	435	453	455	481	507	555	38,7

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

En contraposición, el número de personas registradas en autoprohibidos estatal ha sido muy reducido, constituyendo en términos relativos un 6,8%. Lo más característico de esta evolución es que en el caso de las mujeres ha sido negativa, reduciéndose en torno a un 2%. En el caso de los hombres, la evolución ha sido positiva, 9,4%.

Este dato no solo es el más bajo de los 3 registros de Euskadi, sino que se sitúa por debajo de la media de Euskadi, siendo la subida del 10,6% como se ha mostrado anteriormente.

Tabla 21. Autoprohibidos en el registro estatal Bizkaia 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	144	143	143	147	146	144	143	143	137	138	138	141	-2,0
Hombres	500	500	500	536	535	536	537	545	534	549	544	547	9,4
Total	644	643	643	683	681	680	680	688	671	687	682	688	6,8

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

4.5. Registro autoprohibidos Gipuzkoa

Gipuzkoa destaca por ser el TT.HH donde menos se ha incrementado el número de personas registradas, aunque el aumento ha sido positivo en todos los grupos poblacionales.

El conjunto de ambos registros, tabla 22, ha visto una evolución del 14,3%, siendo la de hombres del 17,1% y la de mujeres cerca del 6%.

Autoprohibidos

Tabla 22. Autoprohibidos en el registro autonómico más estatal Gipuzkoa 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	101	105	106	108	106	102	102	102	97	106	342	107	5,9
Hombres	310	312	319	329	326	321	324	324	324	336	107	363	17,1
Total	411	417	425	437	432	423	426	426	421	442	449	470	14,3

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

El número de personas en el registro autonómico ha sido donde se ha percibido un incremento mayor, 17,4% (tabla 23). Nuevamente, el incremento de hombres ha sido superior al de mujeres, aunque esta vez de forma muy notoria, 27,1% frente al 1,9%. Aunque en ambos casos, el incremento se ha dado muy por debajo de la media de Euskadi.

Tabla 23. Autoprohibidos en el registro autonómico Gipuzkoa 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	51	53	54	54	52	49	48	47	46	50	50	52	1,9
Hombres	81	81	83	89	88	87	87	88	90	91	92	103	27,1
Total	132	134	137	143	140	136	135	135	136	141	142	155	17,4

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

Por último, el número de habitantes guipuzcoanos y guipuzcoanas inscritos en el registro estatal ha aumentado el 13%, situándose el de hombres en el 13,8% y el de mujeres en el 9,6%.

Tabla 24. Autoprohibidos en el registro estatal Gipuzkoa 2022

	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	EV 22
Mujeres	52	54	54	56	56	55	56	57	53	58	59	57	9,6
Hombres	246	248	253	258	256	252	255	254	252	264	268	280	13,8
Total	298	302	307	314	312	307	311	311	305	322	327	337	13,0

Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos



5.

**Personal vinculado
al juego**

Personal vinculado al juego

5.1. Personal en asociaciones

En relación al punto anterior, están aquellas personas que padecen alguna problemática de juego y acuden a asociaciones en búsqueda de ayuda y apoyo. Para la obtención de estos datos se ha contactado con 8 asociaciones repartidas por los tres TT.HH; 4 en Bizkaia, 3 en Gipuzkoa y 1 en Álava. Finalmente se ha obtenido respuesta de 6; 2 de Bizkaia, 3 de Gipuzkoa y 1 de Álava.

Como se ve en la tabla 25, en el primer semestre de 2022 (los datos han sido obtenidos entre marzo y junio), el total de personas que han acudido a estas asociaciones por conductas problemáticas relacionadas con el juego asciende a 471. En este caso, solamente se han dividido los datos según el sexo de los usuarios/as y no según el TT.HH. para procurar el anonimato de las personas.

Del total de usuarios/as, destacan los hombres por suponer casi el 89% del total, sobresaliendo también quienes tienen entre 31 y 45 años. Por tanto, el grupo mayoritario de personas que acuden a asociaciones son hombres comprendidos en este rango de edad (34,46%). Por el contrario, las mujeres de menor edad (18 y 30 años) son quienes menos acuden a las asociaciones (1,49%) relacionado, a su vez, por jugar menos y, consecuentemente, no tener problemáticas asociadas al juego (OVJ, 2022)¹.

Tabla 25. Personas usuarias de asociaciones con problemáticas asociadas al juego en Euskadi 2022

	18-30	%	31-45	%	Más de 46	%	Total	%
Mujer	7	1,49	18	3,82	27	5,73	52	11,04
Hombre	139	29,51	167	35,46	113	23,99	419	88,96
Total	146	31,00	185	39,28	140	29,72	471	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las asociaciones

Cabe destacar que un gran porcentaje de asociaciones señalaron el hecho de seguir notando las consecuencias derivadas de las medidas de la Covid-19, por lo que el número de personas que asisten es muy reducido en comparación a la situación previa a marzo de 2020.

Además de los datos sobre personas usuarias, también se ha querido conocer el entramado del personal laboral y el voluntariado. En cuanto a las personas que trabajan en las distintas asociaciones, Tabla 26, hay un total de 44 empleados/as, siendo muy parecido el número de mujeres que, de hombres, 24 y 20 respectivamente. En este caso, la plantilla destaca por ser en su mayoría personas mayores de 46 años (61,36%).

¹ Observatorio Vasco del Juego (2022). Juventud y Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi. Diagnóstico 2021. https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/copia_job_e_public_observ/es_def/Informe-Juventud-y-Juego_CAST.pdf

Personal vinculado al juego

Tabla 26. Personal laboral en las asociaciones de ayuda a pacientes con problemáticas de juego, Euskadi 2022

	18-30	%	31-45	%	Más de 46	%	Total	%
Mujer	3	6,82	7	15,91	14	31,82	24	54,55
Hombre	1	2,27	6	13,64	13	29,55	20	45,45
Total	4	9,09	13	29,55	27	61,36	44	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las asociaciones

Por último, las asociaciones cuentan con voluntarios/as que ayudan en el apoyo a los y las pacientes. Las asociaciones que respondieron, en su conjunto, refieren la ayuda de 72 voluntarios/as, de los cuales el 73,6% son hombres y el 26,4% son mujeres. Destacan, al igual que el personal laboral, por tener más de 46 años (50%) (ver tabla 27).

Tabla 27. Personal voluntario en las asociaciones de ayuda a pacientes con problemáticas de juego, Euskadi 2022

	18-30	%	31-45	%	Más de 46	%	Total	%
Mujer	-	-	5	6,94	14	19,44	19	26,39
Hombre	8	11,11	23	31,94	22	30,56	53	73,61
Total	8	11,11	28	38,89	36	50	72	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las asociaciones

De manera resumida, lo que se puede ver en las asociaciones, es que es un lugar, en general, más masculinizado, ya que el número de usuarios/as (88,9%) y voluntarios/as es mayor (73,6%). Aunque al hablar de empleo, ellas tienen mayor presencia (54,5%). Esto se puede deber, por un lado, a que los voluntarios son antiguos jugadores y, por otro lado, a que el personal ocupado tiene un perfil que proviene de la psicología, trabajo social, administración; todas ellas licenciaturas o grados feminizados.

A parte de estar masculinizadas, también destacan por haber mayor presencia de personas mayores de 46 años, tanto en la plantilla laboral (61,3%) como en el voluntariado (50%). Los y las pacientes, a pesar de que hay casi un 30%, destacan quienes tienen una edad intermedia (39,3%).

5.2. Personal en las empresas del sector del juego

El presente apartado ha tenido como objeto estudiar cómo se estructuran las diferentes empresas del sector del juego teniendo en cuenta los cargos y el sexo de las personas. A grandes rasgos, las mujeres ocupan el 21,9% de los cargos directivos del sector,

Personal vinculado al juego

correspondiendo el 9,8% a la presidencia y el 12,1% a la junta/consejo directivo. Por otro lado, el resto del personal laboral está formado por un 34,6% de mujeres (18% relacionado directamente con el juego, 7,1% relacionado con hostelería y 9,5% en relación con la administración y gestión). Pero esta estructura no es igual en todas las empresas, por lo que se ha procedido a un análisis segmentado por: empresas de apuestas, bingos, casinos y otras empresas del sector.

5.2.1. Empresas de apuestas

Primeramente, encontramos que los cargos directivos de las diferentes empresas de apuestas están muy masculinizados, no encontrándose ninguna mujer en cargos de presidencia y solamente el 4,3% en la junta/consejo directivo (Tabla 28).

Tabla 28. Cargos directivos en empresas de apuestas según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Presidencia	Mujeres	—
	Hombres	100
Junta/consejo directivo	Mujeres	4,3
	Hombres	95,7

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector

En el conjunto del personal laboral, aunque sigue masculinizado, la presencia de mujeres aumenta hasta el 24% en el caso de puestos relacionados con el juego, el 16,7% en puestos relacionados con la hostelería y 37,4%, el sector donde más mujeres hay, en administración y gestión.

Tabla 29. Personal laboral en empresas de apuestas según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Relacionado con juego	Mujeres	24
	Hombres	76
Relacionado con hostelería	Mujeres	16,7
	Hombres	83,3
Relacionado con administración y gestión (servicios)	Mujeres	37,4
	Hombres	62,6

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector

Personal vinculado al juego

5.2.2. Bingos

En segundo lugar, están los bingos. A pesar de ser mayor la presencia de hombres que de mujeres, es el sector empresarial donde más mujeres hay en términos relativos. Dentro de los cargos directivos, la presidencia la componen el 36,4% de mujeres y la junta directiva el 43,5% (Tabla 30).

Tabla 30. Cargos directivos en bingos según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Presidencia	Mujeres	36,4
	Hombres	63,6
Junta/consejo directivo	Mujeres	43,5
	Hombres	56,5

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector

En el resto de personal laboral, hay subsectores donde la presencia de mujeres es mayor que la de hombres como el de la administración y gestión (60%) o el relacionado con el juego (54,8%). Los cargos relacionados con la hostelería están ligeramente masculinizados (61,1%).

Tabla 31. Personal laboral en bingos según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Relacionado con juego	Mujeres	54,8
	Hombres	45,2
Relacionado con hostelería	Mujeres	38,9
	Hombres	61,1
Relacionado con administración y gestión (servicios)	Mujeres	60
	Hombres	40

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector

5.2.3. Casinos

Los cargos directivos de los casinos están totalmente ocupados por hombres, tanto en presidencia como en la junta/consejo directivo (Tabla 32), tratándose así de la plantilla más masculinizada de todas.

Personal vinculado al juego

Tabla 32. Cargos directivos en casinos según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Presidencia	Mujeres	—
	Hombres	100,0
Junta/consejo directivo	Mujeres	—
	Hombres	100,0

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector

El personal laboral de los casinos relacionado con el juego y con la administración y gestión sigue estando ocupado mayormente por hombres, 51,3% y 71,9% respectivamente, aunque destacan los cargos relacionados con la hostelería al estar formado por el 68,4% de mujeres (tabla 33).

Tabla 33. Personal laboral en casinos según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Relacionado con juego	Mujeres	48,8
	Hombres	51,3
Relacionado con hostelería	Mujeres	68,4
	Hombres	31,6
Relacionado con administración y gestión (servicios)	Mujeres	28,1
	Hombres	71,9

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector

5.2.4. Otras empresas del sector

Por último, el resto de empresas asociadas al sector de juego (explotación Máquinas «B», recreativas y de azar; salones de juego; etc.) se han agrupado obteniendo así que los cargos directivos están principalmente compuestos por hombres, 78,5% en el caso de la presidencia y 77,3% en las juntas/consejos directivos.

Personal vinculado al juego

Tabla 34. Cargos directivos en otras empresas del sector según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Presidencia	Mujeres	21,5
	Hombres	78,5
Junta/consejo directivo	Mujeres	22,7
	Hombres	77,3

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector

Por otro lado, el personal laboral de los diferentes subsectores marca diferencias. Mientras que el relacionado con el juego está muy masculinizado (80,1%), el relacionado con la hostelería y con la administración y gestión están ligeramente feminizados, 50,8% y 66,4% respectivamente.

Tabla 35. Personal laboral en otras empresas del sector según el sexo, Euskadi 2022

Cargo	Sexo	%
Relacionado con juego	Mujeres	19,9
	Hombres	80,1
Relacionado con hostelería	Mujeres	50,8
	Hombres	49,2
Relacionado con administración y gestión (servicios)	Mujeres	66,4
	Hombres	33,6

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos a partir de las empresas del sector



6.

Máquinas «B»

Máquinas «B»

Este punto tiene como objetivo exponer el análisis -con perspectiva de género- efectuado sobre las imágenes representadas en los diferentes modelos de Máquinas B existentes en Euskadi. A través de las imágenes facilitadas por el personal del OVJ se ha realizado un análisis visual de un total de 339 modelos. Cada modelo cuenta con un número diferente de máquinas B instaladas a lo largo del territorio, sumando un total de 9946, distribuyéndose el 16% en Álava, 28% en Gipuzkoa y 56% en Bizkaia.

Más en detalle, lo que se pretende, de acuerdo a la finalidad del presente informe, es conocer la cantidad de máquinas instaladas que poseen imágenes de mujeres, generalmente animadas, con una apariencia sexualizada. Es decir, con posturas, ropas que, de una manera u otra, cumplen ciertos patrones / estereotipos de belleza y comportamientos cuyo objetivo es captar la atención de quienes juegan.

Además, para ejemplificar estos casos, se han escogido diferentes máquinas que representan aquellos modelos de máquinas «B» que están libres de estereotipos sexualizados, buenas prácticas, y aquellos que abarcan dicho contenido, malas prácticas.

6.1. Máquinas «B» en datos

De los 339 modelos de máquinas B homologadas, un 93,3% ha sido analizado según su contenido. En el resto, 7,7%, no se ha podido efectuar dicho análisis al no obtener una imagen nítida de las mismas.

De las que sí han sido legibles, el 57,5% tiene contenido sexualizado, el 30,7% no aparecía ninguna mujer (animada), y el 4,1% aparecían mujeres, pero no de una manera sexual.

Tabla 36. Máquinas «B» según su contenido visual

	n	%
No hay mujeres	104	30,7
Hay mujeres sexualizadas	195	57,5
Hay mujeres pero no están sexualizadas	14	4,1
Ilegible	26	7,7
Total	339	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por la Dirección de Juego y Espectáculo

Sin embargo, para realizar un análisis más preciso se ha querido diferenciar entre las máquinas simples, solo una opción de juego, y las máquinas múltiples, aquellas que disponen de múltiple jugador o pantalla múltiple.

Máquinas «B»

Los modelos de máquinas «B» simples ascienden a un total de 193 (casi el 57% de los modelos). En el análisis llevado a cabo, se ha encontrado que en el 52,8% de los casos hay mujeres sexualizadas, en el 43% no se ha encontrado ninguna mujer y en el 3,1% hay mujeres, pero sin contenido sexualizado. El 1% restante son máquinas ilegibles.

Tabla 37. Máquinas «B» simples según su contenido visual

	Frecuencia	%
No hay mujeres	83	43,0
Hay mujeres sexualizadas	102	52,8
Hay mujeres pero no están sexualizadas	6	3,1
Ilegible	2	1,0
Total	193	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por la Dirección de Juego y Espectáculo

En el caso de los modelos de Máquinas «B» múltiples, que representan el 43% de los modelos, se ha incorporado a la categoría «Hay mujeres sexualizadas» cuando en, al menos, uno de los juegos disponibles tenía imágenes de ese carácter. En consecuencia, se ha obtenido que el 63,7% tiene al menos un juego cuyas imágenes contienen mujer/es sexualizada/s. En el 14,4% no se ha encontrado ninguna imagen femenina, el 5,5% contenía mujeres, pero sin estar sexualizadas y el 16,4% de las máquinas no se han podido analizar.

Tabla 38. Máquinas «B» múltiple según su contenido visual

	Frecuencia	%
No hay mujeres	21	14,4
Hay mujeres sexualizadas	93	63,7
Hay mujeres pero no están sexualizadas	8	5,5
Ilegible	24	16,4
Total	146	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por la Dirección de Juego y Espectáculo

Como se ha podido ver, más de la mitad de los modelos (57,5%) abarcan contenido sexualizado en sus pantallas. Estos datos aumentan, como cabría esperar, hasta el 63,7% en el caso de aquellas máquinas que cuentan con múltiple pantalla, es decir, cuando la persona jugadora puede escoger entre diferentes opciones de juego.

6.2. Buenas prácticas

En este último apartado van a ser presentados varios casos de máquinas B, como ejemplos de buenas prácticas y otras consideradas como mejorables. A través de los

Máquinas «B»

cuatro modelos, para los primeros, y otros tres para los segundos, se pretende establecer un debate sobre la situación y proyección en este ámbito.

1. JUGADA MAESTRA

La máquina *Jugada Maestra* se correspondería con el primer ejemplo de buenas prácticas, por la ausencia imágenes denigrantes o sexualizadas de las mujeres. El presente modelo se asemeja al clásico juego del tetris o similar.

Se presenta como una máquina de modelo clásico, con colores vivos en tonos azules y luces parpadeantes por toda la máquina. Los elementos que tienen son neutrales, ya que principalmente son figuras geométricas, numéricas o frutas.



Uno de los elementos centrales es la rueda de bingo, reproducción de un juego 100% azaroso. Además, cuenta con dos rodillos. El primero de ellos, es una adaptación a pantalla, con los símbolos de bar y los 7. El segundo rodillo, el clásico, contiene frutas

Máquinas «B»

y campanas. Al lado de ambos rodillos viene la leyenda de los premios, es decir, las diferentes conjugaciones lineales que pueden aparecer y su recompensa económica. De esta manera se produce una proyección de imágenes que podrían considerarse como neutras que no generaría ningún tipo de discriminación.

Tanto el aceptador de monedas, como el de billetes, quedan a una altura visual y accesible para las personas que vayan a apostar.

2. MULTILINER X JUGADORES

El modelo *Multiliner* consiste en una máquina multijugador que, conformando por un único mueble, permite a todas las personas jugadoras que lo deseen participar en un mismo juego independientemente del puesto que se ocupe. Es decir, no existe limitación en la selección sobre la oferta que integra el modelo. Como particularidad del presente caso, es que resulta imprescindible para el desarrollo del juego es que todos los puestos se encuentren unidos entre sí, si alguno de ellos no lo estuviera la máquina quedaría fuera de servicio.



Máquinas «B»

Las imágenes y los elementos que posee el *Multiliner* se corresponden con el clásico imaginario de los juegos de azar o ruletas de casino. Junto al nombre de la máquina en el frontal de la misma, el resto está ocupado por colores oscuros (rojos y negros), números y una ruleta. De esta forma se evita el recurso a cualquier tipo de representación humana o animal que pueda conllevar consigo la proyección de estereotipos, prejuicios u otro tipo de imaginario discriminante.

Tanto el aceptador de monedas, como el de billetes, quedan a una altura visual y accesible para las personas que vayan a apostar.

3. MERKUR MAGIC II VSLT

El tercero de los modelos, el *Merkur Magic*, es un ejemplo de mueble multijuego, es decir, de una máquina en cuya pantalla las personas jugadoras pueden elegir entre varias alternativas. Cada una de esas mismas, cuenta con un nuevo surtido de imágenes, colores, etc. que se proyectan en la pantalla central.



Máquinas «B»

La estética general de este tercer modelo se corresponde con una máquina sobria tanto por los colores, como por imágenes. En la parte superior de la misma destaca el logo con un sol sonriente junto al nombre la máquina con colores brillantes y vivos como son los amarillos o rojos sobre el fondo negro. En el panel central aparecen otro espacio colorido con los logos identificativos de cada uno de los juegos que están integrados en la máquina. Más allá de este espacio más «vivo» el resto no cuenta con ninguna imagen, ni dibujo que pueda ser interpretado.

Al igual que las otras dos, tanto el aceptador de monedas, como el de billetes, quedan a una altura visual y accesible para las personas que vayan a apostar.

4. NOVO LINE CLUB II

El último ejemplo de modelo de máquina que representa buenas prácticas es *Novoline Club II*. Al igual que el anterior mueble, la parte central de esta está ocupada por una pantalla desde la que se puede seleccionar uno de los múltiples juegos con los que cuenta. Entre algunos de esos aparecen juegos de póker o de casino clásico, junto a otras de «aventuras».



Máquinas «B»

Las pantallas superior y central de *Novoline Club II* ocupan la mayor parte del mueble de modo que no queda prácticamente espacio alguno para la inserción de ninguna otra imagen, dibujo o logo. Los colores son sobrios, en tonos negros, grises y blancos con lo que no llama la atención a primera vista. Además, los marcos de alrededor de la máquina se iluminan, haciéndola más atractiva a la persona jugadora, pero sin mayor proyección. Por todo ello, quedaría englobada entre buenas prácticas por no proyectar ningún tipo de imaginario discriminante.

Tiene puertos para la introducción de monedas y billetes, siendo este último más atractivo por estar iluminado, pero al igual que en el resto de las máquinas estas ocupan un lugar práctico para la persona jugadora.

6.3. Malas prácticas

1. RF BURLESQUE

En el presente caso, *RF Burlesque*, puede considerarse como un ejemplo de máquina que requeriría algún tipo de modificación. La temática principal se corresponde con un salón de fiestas de ambiente burlesco —de ahí su nombre—. Frente a los muebles sobrios anteriores esta presenta colores vivos y está llena de imágenes en diferentes tamaños o posiciones; algunas de ellas en un primer plano y en otra a la sombra. Por lo tanto, la máquina puede resultar mucho más visible que otras con colores más oscuros.

Profundizando en la misma, como se aprecia en la imagen siguiente, del conjunto de representaciones predominan claramente las mujeres y siempre en una actitud sugerente y con escasa ropa. De manera más detallada, son cuatro las mujeres que copan el protagonismo de la máquina, junto a otras que pueden distinguirse de fondo, aunque de negro. Tres de ellas están ubicadas a ambos laterales, bordeando las pantallas centrales del mueble donde aparecen los rodillos, los precios o las pantallas de combinaciones; junto a una cuarta ubicada en la parte inferior, cerca de la ranura de salida de los premios. En el caso de las tres anteriores, éstas se encuentran maquilladas y vestidas con corsés y ligueros, todas tienen pechos voluminosos, junto al hecho de encontrarse realizando actividades acrobáticas o simulando bailar. Junto a las anteriores se ven, al menos, otras dos mujeres en negro bailando entre lo que simularía ser luces brillantes. Por último, en la parte de abajo hay una escena representativa de una discoteca en la que se puede entrever a personas de diferente sexo bailando y disfrutando en una escena rodeada por cortinones. En un extremo de esa escena aparece otra mujer, maquillada, escasamente vestida y en actitud sugerente simulando dar la bienvenida al local.

Por otra parte, los rodillos y las pantallas también incluyen simbología con cierta connotación. Junto a números y otros elementos más clásicos como frutas y diamantes, aparecen elementos como zapatos femeninos de tacón, corsés o labios femeninos pintados en posición insinuante. De esta forma, se produce una coherencia entre todos los elementos que componen el mueble que representaría una escena sexualizada.

Máquinas «B»



2. GIGAMES WOONSTERS HOTEL

El segundo modelo, *Gigames Woonster Hotel*, está inspirado en una temática tétrica, de monstruos y fantasmas. En este caso los colores, en relación con el ambiente del mueble, tienden a ser oscuros sin que proyecte una gran vistosidad. Las imágenes que predominan son murciélagos, fantasmas o monstruos; la mayoría de ellos ubicados en balcones de los que sería el hotel. La parte central está ocupada por las ruletas y rodillos. Por lo que se aprecia en las imágenes los componentes que aparecen son las clásicas frutas o números, junto a otras vinculadas con el tema como calabazas o búhos. En la parte inferior del mostrador principal el espacio se ocupa principalmente por los premios y nuevos rodillos.

No obstante, entre los personajes que aparecen en los balcones de este «hotel» se diferencia un personaje que puede claramente identificarse con una mujer. En este

Máquinas «B»

caso la mujer está alada, simulando un murciélago. Más allá de esta caracterización la figura se puede identificar con una mujer, sentada en posición sugerente sobre un taburete. Aunque la imagen esté entrecortada por los barrotes del balcón, se distinguen las piernas cruzadas y el escote; con lo que es una representación sexualizada.

La misma imagen femenina aparece en la pantalla central con las instrucciones de la máquina, con lo que busca captar la atención de la persona que va a jugar.



3. LAS PIRATAS DEL CARIBE

El tercer ejemplo de máquina propuesto es *Piratas del Caribe* y, por tanto, está ambientado en las historias y aventuras de piratas, aunque ninguna de las representaciones que aparecen sean masculinas. El mueble presenta colores vivos en tonos azules acompañados de paisajes de agua y otros donde predomina la vegetación. Los rodillos que se incluyen ocupan la mayor parte del espacio diferenciados en dos lugares. Una primera en la parte superior y otra en la inferior. Las figuras que aparecen se corresponden con las clásicas propias de las combinaciones de las máquinas B. Junto

Máquinas «B»

a esas anteriores aparecen otras contextualizadas con la temática como gorros piratas o botellas de bebidas alcohólicas.

En lo sucesivo a la representación de personajes no aparece ningún hombre pirata, frente a tres mujeres. Al igual que en el caso de los otros tres ejemplos, la representación de la mujer aparece sexualizada, al ir escasamente vestidas y proyectan cuerpos donde las formas están marcadas especialmente los pechos. La posición que estas ocupan en la máquina es central. De hecho, una de ellas se encuentra tumbada en el puerto por el que se introducen las monedas. Otra, está al lado del panel de información de los bonos conseguidos.





Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
1	LA PERLA DEL CARIBE DELUXE	SÍ	1	105	498	228	831	07/09/2017
2	GIGAMES LUCKY BROTHERS	NO	0	83	190	154	427	17/01/2017
3	GIGAMES PINGUINOS LOCOS	NO	0	67	201	90	358	23/07/2019
4	GIGAMES DESAFIO PIRATA	NO	0	42	182	91	315	31/01/2019
5	RF BURLESQUE	SÍ	1	34	206	47	287	15/06/2016
6	GIGAMES EL DORADO	NO	0	55	122	73	250	14/01/2016
7	EL ORO DEL FARAON	SÍ	1	19	184	38	241	13/02/2020
8	ON THE ROCKS	SÍ	1	39	136	64	239	16/05/2018
9	NEFERTARI	SÍ	1	32	124	27	183	26/04/2018
10	RF NEÓPOLIS	SÍ	1	25	124	27	176	10/10/2014
11	GIGAMES VENEZIA MIX	SÍ	1	40	80	52	172	28/09/2018
12	JUGADA MAESTRA	NO	0	30	131	11	172	07/09/2017
13	UNIDESA MANHATTAN	SÍ	4	28	107	37	172	18/10/2019
14	GIGAMES EL CHIRINGUITO SALON	SÍ	1	25	76	65	166	12/12/2017
15	GNOMOS MIX	SÍ	1	19	113	24	156	09/09/2013
16	GIGAMES CHIRINGUITO BEACH	SÍ	1	38	73	38	149	15/06/2017
17	UNIDESA GALAXIA	SÍ	1	15	88	30	133	19/02/2019
18	GIGAMES LA BODEGUILLA	SÍ	1	25	53	41	119	09/03/2012
19	ADMIRAL IV 1T	SÍ	4.1	21	41	54	116	25/01/2016
20	EL TESORO DE JAVA II	NO	0	20	64	29	113	07/05/2019
21	LA GRANJA 500	SÍ	1	10	55	48	113	24/05/2017
22	GIGAMES ANDEN 21	SÍ	1	16	61	29	106	23/03/2018
23	GIGAMES WOONSTERS	NO	0	30	36	40	106	23/11/2010
24	DIAMOND ROULETTE EXCLUSIVA X	NO	0	15	55	36	106	12/01/2018 – 11/04/2019
25	MERKUR MAGIC EXCLUSIVA	NO	0	21	42	42	105	16/04/2013
26	UNIDESA VIKINGOS 500	SÍ	1	15	47	42	104	10/05/2017
27	UNIDESA DOBLE WIN	SÍ	4.1	14	41	45	100	17/05/2017
28	LAS PIRATAS DEL CARIBE 500	SÍ	1	11	38	47	96	18/05/2017
29	NIKAULE	SÍ	1	10	66	20	96	11/07/2018
30	GIGAMES WOONSTERS HOTEL	SÍ	1	21	58	15	94	01/12/2016
31	GIGAMES MULTIPLAYER 3	SÍ	4.1	15	48	26	89	28/11/2014
32	CHICAGO FIVE	NO	0	13	50	21	84	24/10/2017
33	GIGAMES SAMARKANDA	SÍ	1	18	43	23	84	07/06/2021
34	LA MÁQUINA DEL TIEMPO	SÍ	1	16	33	35	84	16/05/2016
35	MERKUR MAGIC EXCLUSIVA M3	SÍ	4.1	3	59	21	83	04/02/2014

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
36	CINEFANS	NO	0	23	24	34	81	31/05/2017
37	MULTILINK KING SE 3/3000 BS XP	SÍ	4.1	19	41	20	80	23/01/2019
38	M-BOX X	SÍ	4.1	10	54	15	79	13/10/2017 – 21/04/2022
39	BABY FRUITS MIX	NO	0	8	63	7	78	03/03/2020
40	MAGIC CIRCUS WINNER	NO	0	–	24	28	77	24/01/2018
41	ADMIRAL IV	SÍ	4.1	4	48	24	76	22/01/2016
42	BILL ROULETTE LUXE X PUESTOS	NO	4.1.0	14	43	19	76	21/07/2014 – 28/07/2016
43	UNIDESA VIKINGOS	SÍ	1	11	35	26	72	27/12/2016
44	YETIMANIA 500	SÍ	1	11	35	26	72	05/12/2014
45	GIGAMES JUNGLA CLUB	NO	0	16	28	21	65	12/09/2014
46	MULTILINER	ILEGIBLE	4.3	17	33	13	63	06/07/2012
47	KONG-CHITA	SÍ	1	2	39	20	61	14/07/2020
48	GIGAMES ATLANTIDA	SÍ	1	10	23	27	60	07/05/2015
49	RF CLEOPATRA	SÍ	1.0	8	46	6	60	10/09/2018
50	GIGAMES RUTA 777	SÍ	1	12	22	24	58	29/01/2013
51	GUAYKIKI WINNER	SÍ	1	7	31	20	58	29/03/2019
52	LAS PIRATAS DEL CARIBE	SÍ	1	3	31	24	58	16/06/2014
53	MULTI LINK SE 3_3000 BS XP	SÍ	4.1	8	34	15	57	
54	NOVO LINE POWER LINK MPX	SÍ	4.1	15	24	17	56	16/12/2019 – 30/04/2021
55	CIRSA VIKINGOS	SÍ	1	13	32	10	55	14/11/2005
56	UNIDESA MANHATTAN ADVANCED	SÍ	4.1	7	42	4	53	25/03/2021
57	RF ANGELS	SÍ	1	2	42	8	52	28/01/2016
58	GIGAMES MAMBO	SÍ	1	4	34	13	51	10/02/2020
59	ACTION STAR ST 6001	ILEGIBLE	4.3	2	21	26	49	14/06/2017
60	GNOMOS MIX SALÓN	SÍ	1	9	31	8	48	10/09/2013
61	GIGAMES HOLLY PARK	SÍ	1	14	17	16	47	15/11/2013
62	MAGIC GAMES SALON II MP3 V2	SÍ	4.1	3	26	17	46	09/03/2020
63	MULTILINER X JUGADORES	NO	4.0	2	29	13	44	06/07/2012 – 30/07/2020
64	EL TESORO DE JAVA WS	NO	0	9	23	10	42	25/05/2010
65	EL HABANERO	NO	0	1	36	4	41	16/04/2020
66	GIGA STAR II	ILEGIBLE	3	14	20	7	41	31/01/2019
67	WESTERN 500	NO	1.0	–	27	14	41	
68	GIGAMES EL CHIRINGUITO 3000	SÍ	1	6	17	17	40	13/03/2018
69	GNOMOS MIX 3	SÍ	1	11	22	5	38	10/09/2013



Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
70	GRAN HERMANO 500	SÍ	1	1	22	14	37	23/03/2015 – 29/05/2017
71	ISLA DE LA FORTUNA A2	SÍ	4.1	10	19	7	36	16/06/2017
72	LEYENDAS DE ORIENTE 500	NO	0	4	11	21	36	09/07/2013 – 18/05/2017
73	GIGAMES MEGAPOT	SÍ	4.1	10	7	18	35	09/05/2018
74	GIGAMES WOONSTERS SALON	NO	0	7	15	13	35	27/09/2011
75	UNIDESA TROYA 500	NO	0	2	19	11	32	18/05/2017
76	WORTE BARBANEGRA XTREME	NO	0	2	24	6	32	18/05/2017
77	GNOMOS MIX GOLDEN EDITION	SÍ	1	1	28	1	30	10/06/2015
78	LA GRANJA	SÍ	1	5	11	14	30	04/03/2016 – 18/05/2017
79	TROYA 500	NO	0	4	16	10	30	27/12/2016
80	ACTION STAR 2	SÍ	4.1	1	12	16	29	20/01/2015
81	MERKUR MAGIC EXCLUSIVA 4	SÍ	4.1	3	19	7	29	04/02/2014
82	GIGAMES MAGIC LAND PLUS	SÍ	1	2	10	16	28	
83	AFRICAN BUFFALO	NO	0	8	10	9	27	13/09/2012
84	NOVO LINE PREMIUM EDITION MP3	NO	4.1.0	2	9	15	26	02/07/2020
85	PLATINO 2.0 X PUESTOS	SÍ	4.1	1	22	3	26	20/06/2019
86	RF NEOPOLIS SALON	NO	0	5	13	7	25	10/11/2014
87	MERKUR MULTI SELECTION	SÍ	4.1	1	19	4	24	14/12/2020
88	ACTION STAR BAR 7000	SÍ	4.1	–	12	10	22	12/09/2018
89	FBI ACADEMY 500	SÍ	1	4	8	9	21	14/09/2012
90	NOVO LINE BAR III R	SÍ	4.1	3	11	7	21	05/04/2018
91	RF NEÓPOLIS 2	NO	0	4	13	3	20	10/10/2014
92	ACTION STAR WST2	SÍ	4.1	5	11	3	19	05/06/2019
93	GIGAMES MULTIPLAYER 3 PLUS	SÍ	4.1	4	6	9	19	20/04/2016
94	MULTILINER BAR	ILEGIBLE	4.3	1	10	8	19	16/06/2017
95	OCEANS TREASURE 500	NO	0	3	10	6	19	29/06/2015
96	RF NEÓPOLIS 3	SÍ	1	3	15	–	18	10/10/2014
97	GIGAMES LA BODEGUILLA SALON	SÍ	1	2	11	4	17	
98	LUX GSTW2 3000 8001	ILEGIBLE	4.3	6	8	3	17	23/07/2020
99	WORTE HALLOWEEN	NO	0	2	12	3	17	15/03/2017
100	MULTI SLOTS I 3 3000 BS XP	SÍ	4.1	–	11	6	17	04/10/2021 – 23/06/2021
101	GIGAMES EL CHIRINGUITO 2 SALON	SÍ	1	4	6	6	16	17/11/2017
102	BILL ROULETTE X PUESTOS	NO	4.0	4	11	1	16	21/07/2014 – 28/07/2016

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
103	GIGAMES EL DORADO SALÓN	NO	0	4	5	6	15	
104	NOVO LINE GIGA STAR PREMIUM HD	SÍ	4.1	9	4	2	15	21/07/2015
105	RF BURLESQUE SALON	SÍ	1	4	10	1	15	15/06/2016
106	M-BOX EXCLUSIVA + X	SÍ	4.1	—	10	3	13	18/12/2019 – 27/04/2021
107	ACTION STAR 6002	ILEGIBLE	4.3	1	4	7	12	17/01/2018
108	ADMIRAL V 5149 MP3	SÍ	4.1	3	5	4	12	04/05/2018
109	BIG RED	NO	0	3	7	2	12	28/06/2010
110	CLEOPATRA	SÍ	1	3	8	1	12	07/07/2011
111	MULTIJUEGO DE CRONOS II SALÓN 3M	SÍ	4.1	1	8	3	12	08/11/2018
112	NOVO LINE SALON III	SÍ	4.1	1	3	8	12	06/09/2016
113	BINGOCHOICE DOCE TX	SÍ	4.1	1	6	5	12	04/01/2018
114	CLEOPATRA 500	SÍ	1	—	9	2	11	02/09/2011
115	EL TESORO DE JAVA 500	NO	0	3	4	4	11	26/04/2011
116	GIGAMES CHIRINGUITO BEACH SALÓN	SÍ	1	1	5	5	11	14/12/2016
117	MAGIC GAMES SALON II MP2 V2	NO	4.1.0	1	4	6	11	
118	MERKUR MAGIC III MAS ViSLT 3	SÍ	4.1	—	6	5	11	21/02/2018
119	YETIMANIA	SÍ	1	1	7	3	11	18/11/2014
120	EL TESORO DE JAVA 1000	NO	0	1	5	4	10	06/10/2010 – 14/01/2011
121	GIGAMES LUXOR PLUS	SÍ	1	—	4	6	10	20/05/2015
122	MAGIC GAMES SALON MP2	SÍ	4.1	4	4	2	10	04/01/2018
123	PICK N WIN SE II 3_3000 BS 1P	SÍ	4.1	—	10	—	10	22/01/2020
124	UNIDESA LA MAQUINA DEL TIEMPO 500	SÍ	1	—	1	9	10	18/05/2017
125	UNIDESA VIKINGOS 240	SÍ	1	—	6	4	10	15/06/2017
126	GIGAMES 3 CHIRINGUITO 1000 GRAN RONDA	SÍ	1	1	7	1	9	18/02/2020
127	GIGAMES DESAFIO PIRATA VD MINI	NO	0	2	6	1	9	09/04/2019
128	GIGAMES FUEGO PLUS	SÍ	1	1	7	1	9	26/02/2013
129	GIGAMES PINGUINOS LOCOS VD	NO	0	2	5	2	9	21/07/2020
130	LUCKY JACK 500	NO	0	3	5	1	9	16/06/2014
131	MULTI 88 SE 3_3000 XP	ILEGIBLE	4.3	—	8	1	9	16/07/2020
132	SENSATION ROUGE 3000 VL-X	SÍ	4.1	2	5	2	9	24/07/2019
133	ELECTROCOIN'S LA REINA DEL DRAGÓN	SÍ	1	—	8		8	
134	GIGAMES LUCKY BROTHERS SALON	NO	0	1	4	3	8	30/01/2018

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
135	GNOMOS MIX 2	SÍ	1	1	7	—	8	10/09/2013
136	IL HD ED6 R MP3	NO	4.1.0	—	3	5	8	09/02/2018
137	MEDIEVAL	NO	0	3	3	2	8	11/05/2021
138	NOVO LINE ROYAL CASH BAR	SÍ	4.1	—	5	3	8	08/06/2021
139	RF NEÓPOLIS TV	SÍ	1	—	7	1	8	23/07/2019
140	SANTA FE GOLD	NO	0	3	5	—	8	10/01/2011
141	M-BOX EXCLUSIVA X	SÍ	4.1	—	6	2	8	18/12/2019 – 27/04/2021
142	GIGAMES DESAFIO PIRATA SALÓN	NO	0	1	4	2	7	
143	GIGAMES HOLLY PARK SALÓN	SÍ	1	—	5	2	7	11/12/2013
144	GNOMOS MIX SALÓN GOLDEN EDITION	SÍ	1	1	6	—	7	30/06/2015
145	IMPERA LINK R MP3	NO	4.1.0	1	5	1	7	21/07/2021
146	RF ARCADE	NO	0	—	4	3	7	01/04/2019
147	ACTION STAR SECRET ISLAND ST3 6001	SÍ	4.1	1	4	1	6	13/01/2016
148	ACTION STAR ST3S 6002	ILEGIBLE	4.3	2	1	3	6	08/09/2017
149	FLOR DE LOTTO	NO	1.0	—	5	1	6	20/02/2015
150	GIGA STAR II POWER PLAY MP3	ILEGIBLE	4.3	1	3	2	6	31/01/2019
151	GIGAMES DESAFIO PIRATA VD	NO	0	2	—	4	6	27/11/2018
152	GIGAMES MULTIPLAYER 4 PLUS	SÍ	4.1	3	3	—	6	04/02/2015
153	IL HD ED6 R MP2	NO	4.1.0	1	3	2	6	09/02/2018
154	LA CUEVA DE ALI BABA 500	SÍ	1	1	5	—	6	22/01/2014
155	LUX GSTW3 3000 8001	ILEGIBLE	4.3	—	6	—	6	23/07/2020
156	RF BURLESQUE +	SÍ	1	2	3	1	6	30/05/2017
157	WORTE ARIZONA	SÍ	1	—	6	—	6	27/05/2015
158	MULTILINER EDITION X	NO	4.0	1	4	1	6	10/07/2020
159	BINGO MONTANA PLUS	NO	0	4	1	—	5	07/02/2012
160	CAVERNICOLA	SÍ	1	—	4	1	5	03/04/2012
161	CINEFANS SALON	NO	0	—	3	2	5	28/06/2017
162	GIGAMES WOONSTERS MIX	NO	0	1	2	2	5	19/08/2011
163	GIGAMES CARNAVAL	SÍ	1	3	1	1	5	30/05/2011
164	LA GRANJA 1000	SÍ	1	—	4	1	55	24/10/2012 – 24/05/2017
165	LIMONADA	SÍ	1	1	4	—	5	08/02/2013 – 23/01/2014
166	LUCKY JACK	NO	0	2	1	2	5	11/06/2014
167	MERKUR MAGIC II 3	SÍ	4.1	—	3	2	5	02/07/2014

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
168	MERKUR MAGIC II ViSLT 3	SÍ	4.1	—	4	1	5	18/06/2014
169	RF GRAN CASINO SALÓN	NO	0	—	2	3	5	19/03/2013
170	ROULETTE GRAND JEU 8 JUGADORES SWIFT HX+	NO	4.0	1	1	3	5	28/07/2019
171	STORM CASH 3000-1	SÍ	4.1	—	4	1	5	18/12/2020
172	UNIDESA YETIMANIA 500	SÍ	1	1	3	1	5	18/12/2020
173	WMS BB2 VIDEO	ILEGIBLE	4.3	—	5	—	5	04/10/2010
174	WORTE EL SECRETO DE RA	NO	0	—	5	—	5	10/12/2019
175	GIGAMES EL CHIRINGUITO BEACH VD	SÍ	1	1	3	—	4	13/12/2017
176	GIGAMES EL GOLPE DEL SIGLO	SÍ	1	2	2	—	4	07/02/2012
177	GIGAMES LA MINA DE ORO SALÓN	SÍ	1	—	2	2	4	18/06/2010
178	GIGAMES PINGUINOS LOCOS SALON	NO	0	—	2	2	4	30/09/2020
179	GIGAMES WOONSTERS HOTEL VD	NO	0	3	1	—	4	15/09/2016
180	HELIX CASH SALON 6	NO	4.0	2	2	—	4	14/10/2020
181	LOTUS ROULETTE JACKPOT MP8	NO	4.0	1	1	2	4	19/11/2020
182	MAGIC CIRCUS	NO	0	1	3	—	4	27/01/2015
183	MERKUR MAGIC I +	SÍ	4.1	—	4	—	4	22/03/2017
184	MERKUR MAGIC I + ViSLT 3	SÍ	4.1	1	2	1	4	23/03/2017
185	MERKUR MAGIC III + ViSLT 2	SÍ	4.1	—	3	1	4	21/02/2018
186	MULTILINER EDITION	NO	4.0	1	2	1	4	10/07/2020
187	NOVO LINE BAR GOLD	SÍ	4.1	—	4	—	4	28/07/2020
188	NOVO LINE BAR II FV637A	SÍ	4.1	1	2	1	4	20/02/2015
189	NOVO LINE SALÓN	SÍ	4.1	—	—	4	4	29/06/2011
190	PURE PURPLE DE LUXE OXYGEN	ILEGIBLE	4.3	—	2	2	4	04/03/2013
191	REY DE LA SUERTE	SÍ	4.1	—	4	—	4	10/05/2018
192	VIKINGOS MINI	NO	1.0	1	2	1	4	
193	ARISTOCRAT CASINO PLUS X	NO	1.0	—	2	2	4	
194	BINGOCHOICE RACE TX	ILEGIBLE	4.3	3	1	—	4	05/05/2020
195	ORGANIC ROULETTE ORX EXCLUSIVA	NO	4.0	—	2	2	4	28/03/2012
196	ACTION STAR SECRET ISLAND M4S 6001	SÍ	4.1	—	1	2	3	30/11/2015
197	CHIPLESS	NO	4.1.0	—	2	1	3	01/03/2019
198	CROOKS	NO	0	1	2	—	3	17/01/2018
199	GIGAMES 3 CHIRINGUITO 3000 GRAN RONDA	SÍ	4.1	1	2	—	3	18/02/2020



Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
200	GIGAMES ANDEN 21 SALON	SÍ	1	1	2	—	3	24/09/2018
201	GIGAMES CHIRINGUITO BEACH 1000	SÍ	1	1	2	—	33	15/06/2017
202	GIGAMES EL CHIRINGUITO BAR	SÍ	1	1	2	—	3	01/07/2011
203	GIGAMES LA BODEGUILLA SALON (BH+)	SÍ	1	1	—	2	3	06/07/2012
204	GIGAMES LUCKY BROTHERS SALON (BH+)	NO	0	2	1	—	3	30/01/2018
205	GIGAMES LUXOR PLUS SALÓN	SÍ	1	—	2	1	3	23/07/2015
206	GIGAMES ROCK 'N' PLAY	SÍ	1	1	1	1	3	28/10/2016
207	GIGAMES WOONSTERS HOTEL SALÓN	SÍ	1	1	2	—	3	27/12/2016
208	LEYENDAS DE ORIENTE 1000	NO	0	—	—	3	3	12/09/2013
209	LUX 3000 GST3 8000	ILEGIBLE	4.3	—	—	3	3	27/08/2018
210	MERKUR MAGIC EXCLUSIVA 6	SÍ	4.1	—	2	1	3	05/12/2014
211	MERKUR MAGIC I + 3	SÍ	4.1	—	3	—	3	22/03/2017
212	MERKUR MAGIC III MAS ViSLT 4	SÍ	4.1	—	3	—	3	21/02/2018
213	MERKUR MAGIC III ViSLT 2	SÍ	4.1	—	1	2	3	19/07/2016
214	MULTIPUESTO TBAR JACKPOT 3	NO	4.0	—	1	2	3	22/07/2014
215	ORANGE COLLECTION SALOON MP3	SÍ	4.1	—	—	3	3	17/07/2020
216	PICK A GAME 2-4422	ILEGIBLE	4.3	—	—	3	3	27/12/2010
217	PICK A POKER-4403	ILEGIBLE	4.3	—	—	3	3	22/10/2010
218	PLANETSUITE T3-III	NO	0	—	3	—	3	31/01/2014
219	RF GRAN CASINO	NO	0	—	3	—	3	26/12/2012
220	SANTA FE GOLDEN	NO	0	1	1	1	3	16/06/2011
221	SELEXION PACKAGE 2	NO	4.0	—	2	1	3	28/01/2015
222	SPLASH	SÍ	1	—	2	1	3	03/07/2010
223	STORM CASH 3000-3	SÍ	4.1	—	3	—	3	09/09/2020
224	TAPAS	SÍ	1	—	2	1	3	06/10/2010
225	ZOMBIES PARTY	SÍ	1	2	—	1	3	16/05/2012
226	ACTION STAR SECRET ISLAND ST3S 6001	SÍ	4.1	—	1	1	2	24/06/2016
227	ARISTOCRAT CASINO 6E	ILEGIBLE	4.3	—	1	1	2	06/06/2017
228	CASH CONNECTION CHARMING LADY MP3	SÍ	4.1	—	—	2	2	13/07/2020
229	CHICAGO FIVE +	NO	0	—	2	—	2	06/11/2017
230	CIRSA VIKINGOS 240	SÍ	1	—	1	1	2	10/09/2007
231	CLEOPATRA 1000	ILEGIBLE	3	—	2	—	2	14/06/2010

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
232	DOLPHIN TREASURE SALON	NO	0	–	–	2	2	14/06/2010
233	FBI ACADEMY 1000	SÍ	1	–	1	1	2	16/04/2013
234	FUTURA	NO	0	–	1	1	2	08/04/2015
235	GIGAMES CHIRINGUITO BEACH SALÓN (BH+)	SÍ	1	1	1	–	2	14/12/2016
236	GIGAMES FUEGO PLUS SALÓN	SÍ	1	–	2	–	2	07/05/2013
237	GIGAMES LA BODEGUILLA MIX	SÍ	1	–	–	2	2	13/07/2012
238	GIGAMES RUTA 777 SALON	SÍ	1	–	1	1	2	16/05/2013
239	HELIX CASH SALON 2	NO	4.0	–	2	–	2	04/02/2020
240	IMPERIA LINE HD VIP MULTIGAME EDITION 5 MP4	SÍ	4.1	–	1	1	2	07/09/2017
241	ISLA DE LA FORTUNA A3	SÍ	4.1	–	2	–	2	30/05/2014
242	ISLA DE LA FORTUNA A4	SÍ	4.1	1	1	–	2	18/05/2016
243	LUCKY PLAYER 1000	NO	0	–	2	–	2	06/07/2012
244	LUCKY PLAYER 3000	NO	0	–	2	–	2	25/10/2018
245	LUX GST3 8000	ILEGIBLE	4.3	1	1	–	2	02/05/2011
246	LUXUS-4167	NO	0	–	–	2	2	02/05/2011
247	MAGIC GAMES SALON II MP4 V2	SÍ	4.1	–	1	1	2	09/03/2020
248	MAXI PLAY BAR 7001	SÍ	4.1	–	2	–	2	06/05/2020
249	MERKUR MAGIC III ViSLT 3	SÍ	4.1	–	2	–	2	19/07/2016
250	MGA MAGIC RED 3000 8P	NO	4.0	1	1	–	2	28/09/2015
251	MULTILINER 500SW	NO	4.0	–	2	–	2	05/06/2019
252	MULTILINER ROYAL	NO	4.0	–	1	1	2	31/01/2020
253	MULTILINER TWIN	SÍ	4.1	–	2	–	2	26/03/2018
254	NOVO LINE SALÓN II	SÍ	4.1	–	–	2	2	14/09/2012
255	RED HORSE 1000	NO	0	1	1	–	2	05/04/2011
256	RF ANGELS SALON	SÍ	1	–	1	1	2	17/02/2016
257	RF NEÓPOLIS 1	SÍ	1	–	2	–	2	10/10/2014
258	S3000 V2 MP4	NO	4.0	–	1	1	2	15/09/2017
259	SANTA FE GOLD SALÓN	NO	0	–	2	–	2	07/03/2011
260	SPHINX 3D	NO	0	–	2	–	2	24/06/2016
261	STORM CASH 3000-2	SÍ	4.1	–	2	–	2	30/09/2020
262	THE ONE AND ONLY MP4	ILEGIBLE	4.3	–	1	1	2	24/10/2017
263	TOOTHY	NO	0	–	–	2	2	09/05/2011
264	TURF CLUB-4043	NO	0	–	–	2	2	09/03/2011
265	UNIDESA VIKINGOS 1000	SÍ	1	1	–	1	2	18/05/2017
266	WINS UNLIMITED	NO	0	–	1	1	2	22/07/2011

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
267	WMS BB2 RM	NO	0	–	–	2	2	03/08/2010
268	ZUUM GRAND CRYSTAL EXCLUSIVE 8.0	SÍ	4.1	–	1	1	2	13/04/2021
269	ACTION STAR SECRET ISLAND M3 6001	SÍ	4.1	–	1	–	1	04/12/2015
270	ACTION STAR SECRET ISLAND M3S 6001	SÍ	4.1	–	1	–	1	04/12/2015
271	ACTION STAR SECRET ISLAND ST4S 6001	SÍ	4.1	–	–	1	1	27/07/2017
272	ACTION STAR WST3	SÍ	4.1	–	1	–	1	05/06/2019
273	AMAZONAS	NO	0	1	–	–	1	18/10/2011
274	AXXIS 23/23 VOLUME I MP4	SÍ	4.1	–	1	–	1	15/11/2016
275	BALLY FDL-ZC-4	ILEGIBLE	4.3	–	1	–	1	15/09/2017
276	BILL ROULETTE LINE 3 PUESTOS	SÍ	4.1	–	–	1	1	28/08/2014
277	BINGO LUCKIA	NO	0	–	–	1	1	27/10/2015
278	CHIPLESS SALÓN 3M	SÍ	4.1	–	–	1	1	04/12/2019
279	CINEFANS SALON (BH+)	NO	0	–	1	–	1	28/06/2017
280	CLEOPATRA +	SÍ	1	–	1	–	1	14/09/2018
281	CLOVER ROULETTE	NO	4.0	–	–	1	1	05/11/2019
282	DUO FU DUO CAI - 6	NO	4.1.0	–	–	1	1	15/09/2017
283	FBI ACADEMY 1000 ST	SÍ	1	–	–	1	1	16/04/2013
284	FLOR DE LOTTO SALÓN	NO	1.0	–	1	–	1	22/09/2015
285	GIGAMES ATLÁNTIDA SALÓN	SÍ	1	–	1	–	1	07/05/2015
286	GIGAMES CAMELOT DUO	NO	0	1	–	–	1	27/05/2011
287	GIGAMES EL DORADO SALÓN (BH+)	NO	0	1	–	–	1	14/01/2016
288	GIGAMES JUNGLA CLUB SALON	NO	0	–	–	1	1	10/11/2014
289	GIGAMES LA BODEGUILLA MG	SÍ	1	–	1	–	1	26/02/2013
290	GIGAMES LUCKY BROTHERS 250	NO	0	–	–	1	1	16/03/2018
291	GIGAMES WOONSTERS HOTEL SALÓN (BH+)	SÍ	0	1	–	–	1	27/12/2016
292	GODS OF OLYMPUS EKY	NO	1.0	–	–	1	1	19/06/2015
293	HELIX CASH SALON 3	SÍ	4.1	–	1	–	1	04/02/2020
294	HIEM - BLASTIN BARRELS	NO	0	–	1	–	1	17/12/2007
295	HOT AND WILD MP	ILEGIBLE	4.3	–	–	1	1	14/07/2014
296	ISLA DE LA FORTUNA 3.1	SÍ	4.1	–	1	–	1	05/06/2018
297	LA CUEVA DE ALI BABA	SÍ	1	1	–	–	1	22/01/2014
298	LA CUEVA DE ALI BABA 1000	SÍ	1	–	–	1	1	16/06/2014
299	LINK KING ME C4	SÍ	4.1	–	–	1	1	29/07/2020

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
300	LOS PIRATAS DEL CARIBE 1000	SÍ	1	–	–	1	1	
301	LOTUS ROULETTE JACKPOT MP6	NO	4.0	–	1	–	1	19/11/2020
302	LUMINA ROULETTE	NO	4.0	–	1	–	1	01/03/2016
303	LUX 3000 GST2 8000	ILEGIBLE	4.3	–	1	–	1	23/07/2019
304	LUX GST2 8000	ILEGIBLE	4.3	–	–	1	1	25/10/2018
305	MAGIA	NO	0	–	–	1	1	04/03/2015
306	MAGIC GAMES SALON II MP6 V2	SÍ	4.1	–	–	1	1	09/03/2020
307	MAGIC GAMES SALON MP3	SÍ	4.1	–	1	–	1	04/01/2018
308	MARMITA DE ORO	SÍ	1	–	1	–	1	28/07/2016
309	MERKUR MAGIC I + 4	SÍ	4.1	–	–	1	1	22/03/2017
310	MERKUR MAGIC II 4	SÍ	4.1	–	1	–	1	02/07/2014
311	MERKUR MAGIC II ViSLT 4	SÍ	4.1	–	1	–	1	18/06/2014
312	MULTIGAME AVP1	SÍ	1	–	–	1	1	29/01/2015
313	MULTIJUEGO DE CRONOS SALON 3 M	SÍ	4.1	1	–	–	1	24/07/2017
314	MULTILINER ROYAL 3 JUGADORES	NO	4.0	–	1	–	1	31/01/2020
315	MULTILINER ROYAL STREET	ILEGIBLE	4.3	–	–	1	1	30/07/2020
316	MULTIPICK & WIN SE II 3/3000 BS 2P	SÍ	4.1	–	1	–	1	05/04/2018
317	MULTIZITRO BIG TIME BG 10 5P	ILEGIBLE	4.3	1	–	–	1	11/12/2017
318	NEFERTARI +	SÍ	1	–	1	–	1	15/05/2018
319	NOVO LINE BAR III	SÍ	4.1	–	–	1	1	05/04/2018
320	NOVO LINE BAR III POWER PLAY	SÍ	4.1	–	–	1	1	05/04/2018
321	NOVO LINE CLUB II	SÍ	4.1	–	–	1	1	17/09/2012
322	NOVO LINE GIGA STAR PREMIUM HD DELUXEMP3 POWERPLAY	SÍ	4.1	–	–	1	1	10/06/2014
323	NOVO LINE SALÓN II MP4 POWER PLAY	SÍ	4.1	–	–	1	1	20/07/2020
324	NOVO UNITY II PARALLEL ROULETTE AND GAME MIX 1 MP2	NO	4.0	–	1	–	1	20/07/2020
325	OUTSTANDING ORANGE MP5	SÍ	4.1	–	1	–	1	29/07/2016
326	P-24/32V UP EGYPT QUEST 1X4	SÍ	4.1	–	1	–	1	14/09/2017
327	PENTAGRATIS	NO	0	–	1	–	1	21/07/2015
328	PLANETSUITE T10-III	NO	0	–	1	–	1	12/02/2014
329	PREMIER P24 24 UP 1X8 JP MG4	NO	0	–	–	1	1	07/05/2019
330	PREMIUM-V+GAMINATOR 1T MP4	SÍ	4.1	–	–	1	1	31/05/2018
331	QUEEN OF THE NILE SALON	SÍ	1	–	–	1	1	15/06/2010
332	QUICK HIT WILD MP8	SÍ	4.1	–	1	–	1	26/12/2019

Máquinas «B»

N.º	Nombre	Mujeres/ muñecas animadas sexualizadas	Código	Álava	Bizkaia	Gipuzkoa	Total	Fecha homologación
333	ROULETTE GRAND JEU 8 JUGADORES SWIFT 3000 SW+	NO	4.0	–	–	1	1	10/02/2020
334	SPHINX OF GIZE TBAR	NO	0	–	–	1	1	16/02/2015
335	TROYA 1000 ST	NO	0	–	–	1	1	24/02/2017
336	UNIDESA LAS PIRATAS DEL CARIBE 1000	SÍ	1	–	–	1	1	19/05/2017
337	UNIDESA TROYA 1000	NO	0	–	–	1	1	17/05/2017
338	WICKED WINNINGS SALÓN	SÍ	1	–	–	1	1	26/09/2011
339	ZOMBIES PARTY 500	SÍ	1	1	–	–	1	10/10/2012

Código	Significado
1	Mujer sexualizada
1.0	Mujer no sexualizada
0	No hay ninguna mujer
3	llegible
4	Máquina múltiple. Los números que les siguen indican si hay (1), o no (0), contenido sexualizado

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos ofrecidos por la Dirección de Juego y Espectáculo



7.

Conclusiones

Conclusiones

El presente informe aglutina cifras e indicadores básicos en relación con las dimensiones más relevantes del juego, desde la perspectiva de género, con el fin de detectar las desigualdades en este ámbito. Se exploran dichas desigualdades en las siguientes dimensiones: hábitos, percepciones y actitudes, autoprohibidos, laboral y Máquinas B.

Hábitos de juego

El juego con apuesta es una actividad de gran recorrido en Euskadi y que, habitualmente, se dibuja en el imaginario colectivo como un hábito masculinizado. Su carácter de ocio y su ubicación en el espacio público han contribuido a reafirmar el estereotipo de que solo los hombres juegan, causando también una mayor atención de la sociedad y las instituciones al colectivo masculino jugador. Sin embargo, los datos recabados en otros estudios (Observatorio del Juego 2019, 2022) y recogidos en este informe nos obligan a derribar el mito de la mujer que no juega. En 2022, el 75,3% de las mujeres vascas mayores de 18 años juegan o han jugado a juegos de azar con apuesta, solo un 2% menos que los hombres. Por ende, el juego es una actividad normalizada en la sociedad vasca y las mujeres forman parte de ella.

Ahora bien, a pesar de que la mayor parte de las mujeres juega, hombres y mujeres acceden al juego de forma diferente. En concreto, las mujeres juegan con menor frecuencia, ya que el 24% juega diaria o semanalmente, frente al 32,3% de los hombres. También puede afirmarse que las mujeres juegan más a algunos tipos de juegos (lotería, ONCE o Bingo) y menos a otros (Máquinas B, casa de apuestas o primitiva). Su presencia en los juegos online es menor que las de hombres (1,1% de las mujeres juega online, frente al 5,2%) y también difieren sus motivos para jugar, están más presente entre las mujeres las causas sociales y menos el enriquecimiento, comparativamente con los hombres. También debe considerarse que las diferencias de socialización y división de roles de género generan conductas más arriesgadas entre la población masculina, entre la que se inician en el juego siendo menores de edad el 29,6%, frente al 11% de las mujeres. En suma, dos formas diferentes de vivir el juego.

Percepciones sobre el juego

En relación a las percepciones y actitudes frente al juego, no existen diferencias sustanciales entre hombres y mujeres. Las mujeres tienen una percepción mala o muy mala del juego en mayor medida (50% frente al 44% de los hombres), aunque la sociedad vasca en su conjunto parece compartir esta visión en el 47% de los casos según el informe del Observatorio Vasco del Juego publicado en 2022. Sí parecen presentar una imagen ligeramente peor sobre el juego, ya que consideran en menor proporción que «el juego es bueno para generar ingresos» (47,4% de las mujeres frente al 49,8% de los hombres); «el juego es un tipo de entretenimiento y ocio» (55,7% frente



Conclusiones

a 58%); o que «la mayor parte de la gente que juega lo hace con responsabilidad, conoce sus límites» (54% de las mujeres frente al 57% de los hombres).

También en términos generales la sociedad vasca cree que el nivel de juego va en aumento, aunque las mujeres lo perciben en menor medida tanto en 2019 como en 2022.

Autoprobibidos

El análisis de los llamados «autoprobibidos» nos aporta información muy relevante acerca de las personas que consideran que tienen una relación problemática y/o patológica con el juego. En concreto, el «Registro de Interdicciones de Acceso al Juego» se establece con la finalidad de impedir el acceso de las personas que en él se inscriban a los locales de juego donde deban aplicarse sistemas de control de admisión o a los sitios web de juego a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos. Dicha inscripción es de carácter voluntario e indefinido (aunque puede anularse a los 6 meses). En este sentido, existen 2 tipos de registro, el autonómico y el estatal, aunque ambos están ligados y comparten información; incluso es posible el doble registro.

Así pues, el análisis de género nos muestra una situación muy desigual respecto a los mencionados registros. En términos generales, el análisis de los datos de diciembre 2022 muestra que el número de personas que se han autoexcluido en Euskadi ha aumentado un 36,32%, pasando de 1.330 a 1.813 personas. Este aumento se ha debido principalmente al aumento de hombres que se han registrado, ya que, en este caso, el crecimiento ha sido casi del 48%, mientras que el de mujeres era del 6%. Ellas se registran menos en autoprobibidos, en concreto, de todos los registros las mujeres suponen alrededor del 25% y los hombres el 75%. Esta diferencia puede explicarse con los estudios publicados previamente, que ya mencionaban que en Euskadi el 2,2% de la población tiene o ha tenido algún tipo de problemática vinculada con el juego en su vida —según la escala NODS—, aunque en el caso de las mujeres este porcentaje desciende al 1,4% e, incluso, al 0,5 en el juego patológico (Observatorio Vasco del Juego, 2020). También los datos aportados por las asociaciones de jugadores/as con problemáticas informan del 89% de las personas usuarias son hombres y el 11% mujeres. Es decir, es probable que la menor presencia de mujeres en autoprobibidos, y aun más en las asociaciones, se deba a que hay menos mujeres que establecen una relación problemática con el juego, pero, a su vez, también puede ser debido al estigma social que existe alrededor de la mujer jugadora. Popularmente, el juego, y el riesgo como característica asociada al mismo, han sido una práctica y comportamiento asociados a los hombres. Un ámbito que quedaba fuera del alcance a las mujeres, no siendo propios de su conducta. Por otro lado, esta representación femenina podría deberse no tanto a la mujer jugadora, sino a las familiares de los y las afectados/as por el juego. Esto se produce porque, en ocasiones, quienes rodean a la persona que

Conclusiones

se registra también lo hacen con el objetivo de apoyar a sus seres queridos y evitar así que no puedan acceder a ese tipo de juegos. Sin embargo, sería necesario un análisis de carácter cualitativo para confirmar o desmentir estas hipótesis.

Personal contratado

Si bien no podemos hablar de una masculinización del juego y las personas jugadoras, sí podemos afirmar que esta tendencia se da en el ámbito laboral, especialmente en lo referido a los puestos directivos. Las asociaciones de personas jugadoras son las que presentan una mayor medida la contratación femenina dentro del sector, emplean a un 54,5% de mujeres frente a un 45,5% de hombres, datos aproximados al no obtener respuesta del total de asociaciones. En relación a las empresas (casinos, apuestas, bingos y otras) las mujeres suponen, aproximadamente el 42% de las contrataciones, con grandes variaciones según el tipo de empresa y el tipo de puesto. En puestos relacionados con el juego, tienen una menor presencia (las mujeres suponen el 36,8% de las contrataciones), y algo superior en puestos relacionados con hostelería (43,7%) y administrativos (47%).

Sin embargo, la presencia del 42% de mujeres entre el personal contratado se reduce drásticamente si realizamos el análisis de los puestos directivos. Del total de puestos directos en empresas, solo un 21,9% está ocupado por mujeres. Cabe destacar el Bingo, donde el 36,4% de la presidencia está compuesta por mujeres. Así, podemos afirmar que no existe un acceso paritario al ámbito laboral en el sector del juego y, en concreto, podemos hablar de un techo de cristal, es decir, una serie de obstáculos y desigualdades que impiden que las mujeres accedan a los puestos directivos de las empresas que conforman el sector del juego.

Máquinas «B»

Tal y como se comentaba al inicio de estas conclusiones, las mujeres juegan a las Máquinas B (comúnmente conocidas como «tragaperras» y ubicadas en hostelería y salones de juego) en menor medida. Sin embargo, están representadas en muchas de estas máquinas. Es más, este análisis revela que su representación cosifica y sexualiza a las mujeres en múltiples ocasiones. Del total de modelos de máquinas (339), en el 69,4% aparecen mujeres, de estas el 92% se representan sexualizadas. La hipersexualización, entendida como la tendencia global a representar imágenes donde se enfatizan los atributos y valores sexuales, es especialmente virulenta en el caso de las mujeres, y sus consecuencias a nivel personal y social son muy negativas, así pues, la presencia mayoritaria de este tipo de imágenes es una cuestión relevante.

