



NEWSLETTER

OBSERVATORIO VASCO DEL JUEGO

Enero 2026

Número 12



Daniel Muriel. Doctor en Sociología y Profesor Ayudante Doctor en la Euskal Herriko Unibertsitatea. Sus áreas preferentes de estudio pivotan en torno a la cultura digital, los estudios de ciencia y tecnología, los dispositivos tecnológicos emergentes, los artefactos videolúdicos y la búsqueda de herramientas metodológicas más allá de los aparatos de producción científica tradicionales. Es autor de *Identidad Gamer* (AnaitGames, 2018) y coautor de *Video Games as Culture* (Routledge, 2018), *Los videojuegos como cultura* (Ampersand, 2023) y *Un mes en Tinder siendo mujer gamer* (Applehead, 2021).

CONTENIDO

Entrevista :

Daniel Muriel, profesor adjunto de Sociología en la EHU 1

Noticias

Subvención de proyectos para la realización de actividades de prevención del juego patológico 4

Celebración V Jornadas OVJ 4

Indicadores de juego

Cantidad jugada en Bingo..... 5

Permisos de máquinas BG en bingos 5

Casinos 6

1. Desde tu perspectiva, ¿qué diferencias y similitudes clave existen entre los videojuegos y los juegos de azar como prácticas culturales?

Desde un punto de vista sociológico son prácticas culturales muy diferentes, ya que cada una ha seguido trayectorias históricas alejadas y han interpelado a públicos distintos. Los videojuegos, más allá de las mediaciones tecnológicas que los articulan, constituyen experiencias más o menos complejas que se acercan, con sus limitaciones, al orden de las vivencias reales o la construcción inmersiva de universos de sentido, donde cuerpos, dispositivos, interfaces y espacios son ensamblados en el acto de jugar. La idea de juego, tanto como manifestación espontánea sin orientación clara como aquella que se orienta a unos objetivos y gobernada por reglas explícitas, conviven en el núcleo del videojuego. En el caso de los juegos de azar, ni se construye como vivencia experiencial o mundo de sentido, ni apenas encaja en un taxón que pueda encajarse ya sea en el juego espontáneo o en una práctica de juego claramente estructurada. (continúa en la siguiente página)

Se plantea más como una actividad de gestión del riesgo y de la expectativa, donde la participación del sujeto se reduce a decisiones mínimas y ritualizadas (apostar, esperar, repetir), y el núcleo de la experiencia se basa en un cálculo ligado al resultado y (potencial) retorno. Sin embargo, es posible encontrar algunos puntos de contacto entre ambas, sobre todo en las últimas dos décadas, primero con la emergencia y consolidación de Internet y, después, con la aparición de los smartphones. Por un lado, los juegos de azar toman de los videojuegos algunas de sus estéticas y mecánicas, intentando trasladar esa lógica experiencial para generar un mayor engagement y atraer a otros públicos (más jóvenes, principalmente) que tradicionalmente no participaban tan activamente en esta práctica. La idea es convertir, por fin, el juego de azar en un juego. Por otro lado, los videojuegos toman aspectos de los juegos de azar y los integran en el diseño de sus experiencias, como las loot boxes, las cartas, los micropagos o las monedas in game.

2. ¿Cómo se construye la sensación de control y agencia en los videojuegos, y en qué se diferencia de la que se da en los juegos de azar?

La agencia de los videojuegos siempre ha estado asociada a una doble vertiente: por un lado, los videojuegos se postulan como espacios donde el jugador tiene el control de la situación, posee una enorme libertad de acción y tiene capacidad de influir sobre el mundo de juego de un modo que no sería posible en su vida cotidiana; por otro lado, el sistema de juego suele imponer limitaciones, en ocasiones desempoderantes y que tienden a la frustración, para generar una sensación de reto que, eventualmente, pueda ser superado. Ambas vertientes, en el fondo, están íntimamente ligadas, ya que la idea que se propone (salvo ciertos videojuegos más orientados a lo narrativo o el juego despreocupado sin objetivos claros, tipo sandbox) es generar dificultades para ser superadas y progresar.

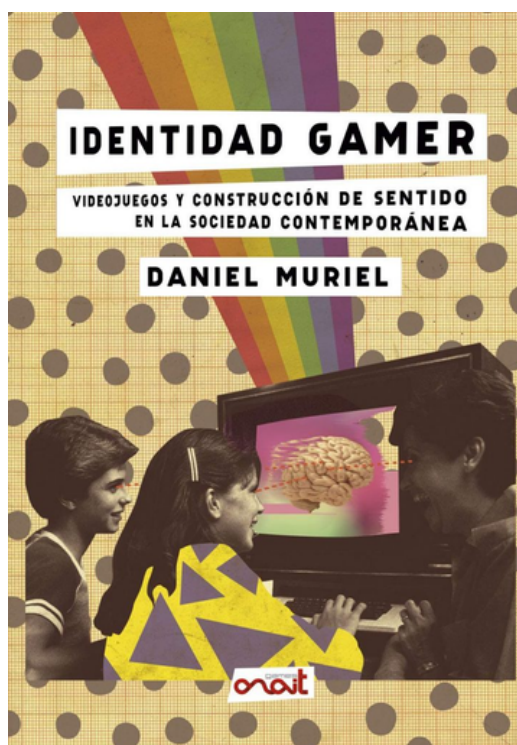
Es un doble juego de (des)empoderamiento que, vinculado a una retórica de la superación (vinculación con racionalidades políticas neoliberales) y/o de la cooperación (vinculación con racionalidades contrahegemónicas). En el juego de azar la idea de control no se basa en las habilidades de juego, sino en la expectativa de encontrar un patrón allí donde, estructuralmente, domina la aleatoriedad. La agencia se desplaza de la práctica en sí a la interpretación o mera especulación: el jugador no controla el sistema, sino que lee señales, atribuye causalidad a rachas y a otro tipo de regularidades que cree identificar.

3. ¿Crees que la incorporación de mecánicas de azar en los videojuegos (como loot boxes) está difuminando la frontera entre jugar y apostar?

Considero que las fronteras entre ambos son todavía claras y, en general, no deberían existir grandes dificultades para diferenciarlos. No obstante, la aparición tanto de estos sistemas propios de juegos de azar en los videojuegos como la propia videoludificación de los sistemas de apuestas hacen que, en algunos casos, y para ciertas personas más vulnerables (preocupan especialmente jóvenes y adolescentes), esta frontera sea más porosa de lo que debería. Entiendo que debería existir una regulación mucho más exigente para evitar que, claros sistemas inspirados en los juegos de azar, se incorporen sin mucha fricción al medio videolúdico. Incluso cabría discutir la desaparición de estos sistemas dentro de los videojuegos, puesto que no forman parte de su núcleo y aumentan los riesgos de personas con problemas de juego.

4. ¿De qué manera influyen los videojuegos en la forma en que entendemos hoy el juego, el riesgo y la recompensa?

En relación con el riesgo, los videojuegos han normalizado un régimen de incertidumbre controlada: se arriesga, pero dentro de un espacio relativamente seguro y reversible (reintentos, checkpoints, guardados, tutoriales, wikis, juego cooperativo). El riesgo se convierte en una forma de abordar el desafío y que este sea asumible (ni demasiado fácil, ni excesivamente frustrante), graduado para producir sensación de progreso y diseñado para que el fracaso sea legible como un aprendizaje. Esto afecta a cómo imaginamos el riesgo en general, ya no visto tanto como una amenaza y una posible pérdida, y más como una condición productiva, algo que es posible gestionar y administrar. Esto puede tener consecuencias positivas en otros aspectos de la vida, pero también negativas, ya que podría conducir, sobre todo cuando se integran en sus sistema de juego ciertas prácticas relacionadas con el azar y las apuestas (de nuevo, micropagos, loot boxes, etc.), a una menor aversión al riesgo que diluya la sensación de peligro de pérdida reales y potenciales adicciones. Respecto a la recompensa, los videojuegos han extendido un modelo donde el premio no es únicamente un cierre (ganar/perder), sino un sistema continuo de micro-recompensas: niveles, logros, skins, fases, desbloqueos, monedas, puntos, coleccionables, etc. La recompensa deja de ser excepcional y se convierte en parte de una infraestructura afectiva y emocional que organiza toda su práctica. El riesgo de esto, cuando se lleva a los juegos de azar, es la extensión del modelo videolúdico de micro-recompensas que empuja a que la experiencia deje de sostenerse solo en el binomio ganar/perder dinero y pase a organizarse también como un sistema continuo de feedback que intenta crear hábito y amortiguar la frustración de la pérdida.



NOTICIAS

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

El Gobierno Vasco ha concedido subvenciones por un importe total de 100.000 euros a diez asociaciones en el marco de la última convocatoria de ayudas destinadas a la prevención y el tratamiento de las adicciones, tanto con sustancia como comportamentales.

De las entidades beneficiarias, siete ya habían recibido apoyo en convocatorias anteriores, lo que permite dar continuidad a proyectos iniciados en años previos. Las tres asociaciones restantes se incorporan este año, si bien cuentan también con una larga trayectoria y experiencia en el ámbito de la prevención y la atención a las adicciones.

Las iniciativas subvencionadas incluyen campañas educativas, talleres y materiales de sensibilización dirigidos a distintos colectivos, como jóvenes, familias y personas con problemas de salud mental. Todas ellas comparten un objetivo común: concienciar sobre los riesgos asociados a la ludopatía y promover hábitos de vida saludables, reforzando así una respuesta preventiva y comunitaria frente a este fenómeno.

Celebración V Jornadas del Observatorio Vasco del Juego el próximo 25 de febrero

El próximo 25 de febrero tendrá lugar la V Jornada del Observatorio Vasco del Juego en el Palacio Europa de Vitoria-Gasteiz, bajo el título "Personas mayores de 65 años y juego en Euskadi".

En esta edición se presentarán los datos correspondientes al estudio "Prevalencia, hábitos y perfiles de las personas mayores de 65 años jugadoras en Euskadi 2025".

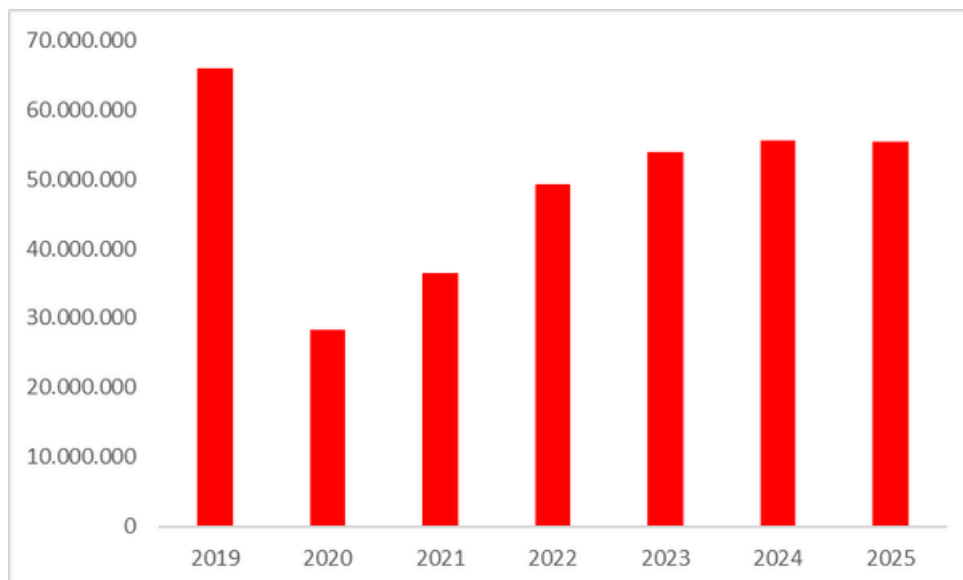
La jornada contará con una ponencia marco impartida por Yolanda López del Hoyo, en la que se abordará el fenómeno del juego desde una perspectiva de salud pública. Posteriormente, se celebrará una mesa redonda en la que participarán diferentes personas expertas que han trabajado específicamente en el ámbito del juego y las personas mayores, aportando miradas complementarias desde la investigación, la intervención y las políticas públicas.

¡Os invitamos a asistir a esta nueva edición!

Inscripción para la asistencia:
jokoareneuskalbehatokia@euskadi.eus

INDICADORES DE JUEGO

1 ° CANTIDAD JUGADA EN BINGO TRADICIONAL (2019 - 2025)



Fuente: Dirección de Juego y Espectáculos

En 2019, la cifra total jugada en el bingo tradicional en Euskadi alcanzó casi los 66 millones de euros. En 2020, como consecuencia de la crisis provocada por la Covid-19, esta cantidad se redujo a menos de la mitad, situándose en 28,3 millones. Desde entonces, se observa una recuperación progresiva que lleva a una estabilización en torno a los 55 millones de euros en 2024 y 2025. No obstante, el volumen jugado en 2025 sigue siendo alrededor de un 16 % inferior al registrado en 2019.

2 ° PERMISOS MÁQUINAS BG EN BINGOS

	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Araba	23	30	30	24	24	23	29
Bizkaia	62	60	60	47	51	51	52
Gipuzkoa	12	26	26	19	20	18	10
Total Euskadi	97	116	116	90	95	92	91

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

El número de permisos de máquinas BG ha mostrado variaciones en los últimos años. Tras el aumento registrado entre 2019 y 2020, se observa una tendencia descendente, situándose en 91 permisos en 2025. Por territorios, Araba presenta una evolución estable, Bizkaia registra una reducción moderada respecto a 2019 y Gipuzkoa muestra un descenso más acusado, especialmente en el último año.

INDICADORES DE JUEGO

3 ° CASINOS

	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
Número de casinos	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Número de mesas	19	19	19	14	18	7	7	7	6	6
Permisos máquinas "C"	123	124	124	124	123	123	52	54	51	49

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

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

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

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

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